

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO

PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS

NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Matrícula:

Título do trabalho:

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: / /

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Documento assinado digitalmente
gov.br RENATO DE SOUSA GOMIDE
Data: 11/03/2026 10:24:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
gov.br FRANCISCO VICTOR ESTEVES LEMOS
Data: 11/03/2026 11:29:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Local Data

Documento assinado digitalmente

gov.br ADSON SILVA ROCHA
Data: 11/03/2026 10:31:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
gov.br UIRA DO AMARAL
Data: 11/03/2026 11:27:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Assinatura do(a) orientador(a)

Documento assinado digitalmente
gov.br IGOR GONZAGA LOPES
Data: 11/03/2026 10:27:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Ata nº 3/2026 - PROEN-REI/IFGOIANO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos três dias do mês de março do ano de dois mil e vinte e seis, às dezenove horas e trinta e três minutos, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos docentes Igor Gonzaga Lopes (Orientador), Felipe Nunes Gaia (Membro), Rodrigo Elias Francisco (Membro), com a finalidade de examinar o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**Gamificação Equitativa no EPT/EJA Potenciais, Desafios e Inclusão Transformadora**”, de autoria do(a) estudante(s) Adson Silva Rocha, Francisco Victor Esteves Lemos, Uirá do Amaral e Renato de Sousa Gomide, regularmente matriculado(s) no Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Docência em Educação Profissional e Tecnológica – EPT, do Instituto Federal Goiano (IF Goiano). Concedida a palavra ao(à) estudante(s), foi realizada a apresentação oral do TCC, seguida da arguição pelos membros da Banca Examinadora. Após as considerações e deliberações, a Banca decidiu pela **APROVAÇÃO** do(a) estudante(s), com nota 100. Encerrada a sessão pública de defesa, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Documento assinado digitalmente



IGOR GONZAGA LOPES
Data: 03/03/2026 21:43:03-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Igor Gonzaga Lopes

Orientador/Presidente da Banca

Felipe Nunes Gaia

Membro

Rodrigo Elias Francisco

Membro

A banca examinadora poderá deliberar pela **aprovação** do trabalho com atribuição de nota, pela **aprovação com nota mínima**, condicionada à realização de ajustes obrigatórios no prazo 20 dias, ou pela reprovação, quando o trabalho não atender aos critérios acadêmicos exigidos para a conclusão do curso

Documento assinado eletronicamente por:

- **Rodrigo Elias Francisco, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO** , em 03/03/2026 20:38:43.
- **Felipe Nunes Gaia, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO** , em 03/03/2026 20:43:57.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 03/03/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 795454

Código de Autenticação: bb23936ea7



INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Reitoria

Rua 88, 310, Setor Sul, GOIANIA / GO, CEP 74.085-010



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

GAMIFICAÇÃO EQUITATIVA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DE JOVENS E ADULTOS: POTENCIAIS, DESAFIOS E INCLUSÃO TRANSFORMADORA

EQUITABLE GAMIFICATION IN PROFESSIONAL EDUCATION FOR YOUTH AND ADULTS: POTENTIALS, CHALLENGES, AND TRANSFORMATIVE INCLUSION

Adson Silva Rocha¹

Instituto Federal Goiano

Francisco Victor Esteves Lemos²

Universidade Federal do Piauí

Uirá do Amaral³

Instituto Federal Goiano

Renato de Sousa Gomide⁴

Instituto Federal Goiano

Igor Gonzaga Lopes⁵

Instituto Federal Goiano

RESUMO. O presente artigo investiga os impactos da gamificação no processo de ensino-aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), com foco particular nos desafios e potencialidades de sua aplicação para estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). O problema central aborda como diferentes modalidades de gamificação podem promover o engajamento discente e a melhoria da aprendizagem em um público caracterizado pela heterogeneidade e por trajetórias de vulnerabilidade social. O objetivo geral é avaliar as contribuições a gamificação, analisando especificamente como essa metodologia pode ser adaptada para atender às necessidades diversas dos estudantes da EJA na EPT, em busca de uma formação integrada e emancipatória. A metodologia adotada foi a revisão integrativa da literatura, que permitiu sintetizar e analisar criticamente a produção acadêmica sobre o tema. Os resultados indicam que, embora a gamificação seja uma ferramenta potente para aumentar a motivação e o

¹ Doutor em Engenharia Elétrica, UnB. adson.rocha@ifgoiano.edu.br. Orcid: 0000-0001-9280-0141

² Mestre em Engenharia Elétrica, UFPI, victor.lemos@ifce.edu.br. 0000-0001-7239-422X

³ Doutor em Fitotecnia, UFRRJ, uira.amaral@ifgoiano.edu.br. Orcid 0000-0003-2907-5586

⁴ Doutor em Engenharia Elétrica, UFU, renato.gomide@ifgoiano.edu.br. Orcid: 0000-0002-1923-3651

⁵ Mestre em Educação, UFG, igorgonzaga1@hotmail.com. Orcid: 0000-0001-9901-1751



engajamento, sua eficácia no contexto da EPT/EJA é condicionada a um design pedagógico fundamentado no princípio da equidade, em detrimento da mera igualdade. Conclui-se que a gamificação, para ser transformadora, deve transcender a aplicação de mecânicas de jogo e ser intencionalmente planejada para valorizar os saberes da experiência, promover a inclusão e fomentar o desenvolvimento omnilateral dos estudantes, alinhando-se a uma pedagogia crítica e libertadora.

Palavras-chave: Gamificação. Educação Profissional e Tecnológica. Educação de Jovens e Adultos. Equidade. Metodologias Ativas.

ABSTRACT. This article investigates the impacts of gamification on the teaching-learning process in Professional and Technological Education (EPT), with a particular focus on the challenges and potentials of its application for students in Youth and Adult Education (YAE). The central problem addresses how different gamification modalities can promote student engagement and learning improvement in a public characterized by heterogeneity and trajectories of social vulnerability. The general objective is to evaluate the contributions of gamification, specifically analyzing how this methodology can be adapted to meet the diverse needs of EJA students in EPT, in pursuit of an integrated and emancipatory education. The methodology adopted was an integrative literature review, which allowed for the synthesis and critical analysis of academic production on the subject. The results indicate that, although gamification is a powerful tool for increasing motivation and engagement, its effectiveness in the EPT/EJA context is conditioned by a pedagogical design based on the principle of equity, rather than mere equality. It is concluded that for gamification to be transformative, it must transcend the application of game mechanics and be intentionally planned to value experiential knowledge, promote inclusion, and foster the omnilateral development of students, aligning with a critical and liberating pedagogy.

Keywords: Gamification. Professional and Technological Education. Youth and Adult Education. Equity. Active Methodologies.

1 INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo, tanto em redes públicas quanto privadas, enfrenta o desafio persistente do desinteresse discente frente aos conteúdos programáticos (FRAGELLI, 2017; MARANHÃO et al., 2019). Este fenômeno é frequentemente associado à hegemonia de metodologias de ensino tradicionais, que posicionam o estudante em um papel passivo de mero receptor de informações.

Assim, Fragelli (2017) e Maranhão et al. (2019), verificaram que tais abordagens convencionais, pautadas na reprodução do conhecimento pelo docente, resultam em uma transmissão de conteúdo acrítica e arreflexiva, contribuindo para a apatia e a desconexão dos alunos com o processo de aprendizagem.

Este quadro de desengajamento se torna particularmente agudo no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) que atende estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Este público é marcado por uma profunda heterogeneidade, abrangendo diferentes faixas etárias, vivências e níveis de conhecimento prévio, além de carregar, muitas vezes, trajetórias escolares interrompidas por fatores de exclusão social, racial e econômica (SANTOS; PEREIRA; AMORIM, 2018; CARRANO, 2007).

A necessidade de conciliar os estudos com o trabalho e as responsabilidades familiares impõe desafios adicionais que demandam estratégias pedagógicas que superem a simples transmissão de conteúdo e busquem ativamente o seu engajamento (IBGE, 2024; ARROYO, 2011).

Nessa perspectiva, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica promissora. Definida como o uso de elementos e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, a gamificação propõe uma aprendizagem mais dinâmica, experiencial e baseada na resolução de problemas, estimulando a participação ativa e o interesse dos estudantes (FRAGELLI, 2017; ORLANDI et al., 2018). Diante disso, o problema central que orienta esta pesquisa é: quais são os princípios de gamificação e o seu real impacto no aumento do engajamento dos alunos, refletido na melhoria do processo de ensino-aprendizagem de alunos da EJA na EPT?

A justificativa para este estudo reside na necessidade de investigar a gamificação não como uma solução universal, mas como uma ferramenta que deve ser criticamente adaptada. Aprofundar a noção de "heterogeneidade" do público da EJA exige ir além do reconhecimento da diversidade e adotar o princípio da equidade como pilar da intervenção pedagógica. Enquanto a igualdade pressupõe oferecer os mesmos recursos a todos, a equidade busca garantir oportunidades justas, considerando as necessidades e circunstâncias específicas de cada indivíduo para compensar desvantagens históricas. Uma estratégia de gamificação que aplica as mesmas regras e recompensas para todos (uma abordagem igualitária) pode, paradoxalmente, aprofundar desigualdades, favorecendo aqueles com mais tempo ou capital cultural. Portanto, esta pesquisa se justifica pela urgência de investigar como a gamificação pode ser desenhada sob a ótica da equidade, funcionando como uma ferramenta de justiça social que oferece suportes diferenciados e personalizados, alinhando-se a uma concepção de educação verdadeiramente inclusiva.

Para tanto, o objetivo geral deste trabalho é avaliar as contribuições da gamificação no processo de ensino-aprendizagem na EPT. Os objetivos específicos que guiam a investigação são: descrever a importância das tecnologias de informação e comunicação no ensino; analisar a gamificação no processo de ensino-aprendizagem na EPT; demonstrar a eficácia da gamificação na EPT; e, crucialmente, analisar como a gamificação pode ser adaptada para atender às necessidades específicas e à diversidade do público da EJA na EPT, considerando suas trajetórias, saberes e a busca por uma



formação integrada e emancipatória. Parte-se das hipóteses de que o emprego de técnicas de gamificação tem impacto mensurável e positivo no processo de ensino-aprendizagem na EPT e que, como ferramenta de apoio pedagógico, melhora o engajamento dos alunos e, consequentemente, seu aproveitamento.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A construção de uma proposta pedagógica eficaz para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT) integrada à Educação de Jovens e Adultos (EJA) demanda uma profunda compreensão dos sujeitos envolvidos e das teorias que podem fundamentar práticas inovadoras. Este referencial teórico está estruturado para, primeiramente, caracterizar o público da EPT/EJA; em seguida, situar a gamificação como uma metodologia ativa; e, por fim, propor uma articulação crítica entre a gamificação e os princípios da equidade e da formação integral, culminando na discussão sobre horizontes inclusivos para seu design.

2.1 A Confluência Desafiadora: Sujeitos, Saberes e Vulnerabilidades na EPT/EJA

A EPT, especialmente na rede federal por meio de programas como o Proeja (Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos), atende a um público majoritariamente oriundo da EJA (BRASIL, 2006; BRASIL, 2008). Este público não pode ser visto como uma massa homogênea. Pelo contrário, sua principal característica é a profunda diversidade etária, social, racial e cultural, bem como as variadas experiências de vida e de trabalho que cada estudante traz para a sala de aula (ARROYO, 2005; SANTOS; PEREIRA; AMORIM, 2018). Trata-se de um segmento específico da "classe-que-vive-do-trabalho" (RUMMERT, 2007), cujas trajetórias são frequentemente marcadas pela interrupção dos estudos e pela exclusão de um sistema educacional que historicamente lhes negou o direito ao conhecimento.

Qualquer abordagem pedagógica que desconsidere essa realidade está fadada ao fracasso. É imperativo que as práticas educativas na EPT/EJA superem a visão de uma educação puramente instrumental ou compensatória (BRASIL, 2000; GRABOWSKI, 2022). Em vez disso, devem valorizar os "saberes da experiência" que esses estudantes carregam, oriundos de suas vivências no mundo do trabalho e em suas comunidades (SILVA; FREITAS, 2011; BRASIL, 2007). A pedagogia de Paulo Freire oferece um

alicerce fundamental para essa abordagem, ao defender uma educação que parte da realidade do educando e o reconhece como sujeito ativo e histórico de seu próprio processo de aprendizagem (FREIRE, 1980; FREIRE, 2019). Nesse sentido, o planejamento pedagógico deve ser intencionalmente desenhado para dialogar com esses saberes, promovendo a reflexão crítica e a construção de um conhecimento significativo e contextualizado.

2.2 A Gamificação como Metodologia Ativa de Aprendizagem

Em contraposição às metodologias passivas que geram o desinteresse discente, as Metodologias Ativas de Aprendizagem emergem como uma alternativa que coloca o estudante no centro do processo educativo. Tais metodologias incentivam o alunado a aprender de forma autônoma, participativa e colaborativa (REBOUÇAS et al., 2023). Dentre as diversas abordagens ativas, a gamificação tem ganhado destaque. O termo, derivado do inglês *gamification*, refere-se ao processo de utilizar a lógica, a dinâmica e os elementos de jogos para engajar sujeitos na resolução de problemas e na execução de tarefas (ZICHERMANN, 2014).

A gamificação emprega elementos como narrativas, desafios, sistemas de pontos, emblemas (*badges*), níveis de progressão e colaboração para despertar a curiosidade, aumentar a participação e motivar os alunos (PESSANHA, 2023). O objetivo é transformar a jornada de aprendizagem em uma experiência mais lúdica, divertida e satisfatória, sem perder o rigor curricular. A literatura internacional tem explorado extensivamente o potencial da gamificação na educação. Revisões sistemáticas como as de Caponetto, Earp & Ott (2014) e, mais recentemente, de Zeybek & Saygi (2024), identificam tendências e respondem a questionamentos sobre os motivos, locais e formas de implementação eficaz da gamificação em ambientes educacionais, confirmando seu potencial para aumentar o engajamento e a motivação. No contexto da EPT, a gamificação pode ser particularmente útil para contextualizar o conhecimento, aproximando o processo de ensino-aprendizagem de situações reais do mundo do trabalho (RIBEIRO, 2023).

2.3 Para Além da Igualdade: Gamificação como Ferramenta de Equidade e Formação Integral

A simples aplicação de mecânicas de jogos na EPT/EJA, contudo, é insuficiente e pode ser contraproducente. Uma implementação acrítica, que propõe as mesmas regras e desafios para todos, opera sob uma lógica de igualdade que ignora as profundas desigualdades de partida dos estudantes. Alunos com mais tempo disponível, maior capital cultural ou mais familiaridade com tecnologias digitais seriam sistematicamente favorecidos, reproduzindo e aprofundando as exclusões que a EJA busca combater. Por isso, é fundamental deslocar o paradigma da igualdade para o da equidade. Uma gamificação equitativa é aquela desenhada para oferecer suportes diferenciados e personalizados, garantindo que todos tenham oportunidades justas de participar e aprender, adaptando o sistema ao estudante, e não o contrário.

Essa abordagem dialoga diretamente com os princípios de uma pedagogia crítica e emancipatória. A gamificação não deve ser um mero instrumento para aumentar a motivação extrínseca, mas uma ferramenta para promover a autonomia, o pensamento crítico e a consciência cidadã, alinhando-se à proposta de Paulo Freire de uma educação como prática da liberdade (FREIRE, 2019). Além disso, para ser verdadeiramente eficaz na EPT, a gamificação deve estar a serviço da formação integrada, articulando trabalho, ciência e cultura para o desenvolvimento omnilateral do estudante (RAMOS, 2012). Isso significa que os desafios e narrativas propostos devem ir além dos conteúdos técnicos, fomentando também competências socioemocionais e uma compreensão crítica da realidade.

Para operacionalizar essa perspectiva, propõe-se um conjunto de princípios para o design de estratégias gamificadas com foco na equidade, detalhado no Quadro 1.

Quadro 1 – Princípios para o Design de Gamificação com Equidade na EPT/EJA

PRINCÍPIO PEDAGÓGICO (BASE TEÓRICA)	DIRETRIZ DE DESIGN GAMIFICADO	EXEMPLO PRÁTICO
Valorização dos Saberes da Experiência (FREIRE, 2019; SILVA; FREITAS, 2011)	Criar desafios e missões que exijam a aplicação de conhecimentos prévios, oriundos da vida e do trabalho do estudante, validando-os como parte do processo de aprendizagem.	Em um curso de Logística, uma missão onde o aluno ganha pontos ao otimizar uma rota de entrega baseada em seu próprio bairro ou local de trabalho, utilizando ferramentas digitais.
Formação Integrada e Omnilateral (RAMOS, 2012)	Desenvolver narrativas e projetos gamificados que demandem a articulação de conhecimentos de diferentes disciplinas (formação geral e específica) para a resolução de um problema complexo.	Em um curso técnico em Meio Ambiente, um projeto gamificado sobre saneamento básico que exige competências de Biologia e Química, análise de dados de Matemática e discussão sobre políticas públicas de Sociologia.
Flexibilidade e Suportes Diferenciados (Princípio da Equidade)	Oferecer múltiplos caminhos para completar uma missão, diferentes formatos de recompensas e sistemas de ajuda (dicas, tutoriais) acessíveis para estudantes com diferentes níveis de habilidade e tempo disponível.	Permitir que um desafio de "construção de protótipo" em um curso de Edificações possa ser entregue como um modelo físico, um desenho técnico digital ou uma apresentação oral detalhada, valorizando diferentes competências.
Colaboração sobre Competição Excessiva (FREIRE, 2019)	Priorizar desafios colaborativos e sistemas de pontuação de equipe em detrimento de rankings individuais que podem desmotivar e excluir estudantes com mais dificuldades.	Criar "guildas" ou equipes que precisam combinar suas habilidades para resolver um problema maior, onde o sucesso do grupo beneficia todos os membros, promovendo a solidariedade e o aprendizado entre pares.
Feedback Formativo e Contínuo (REBOUÇAS; MARQUES; BEZERRA, 2023)	Utilizar o sistema de feedback imediato da gamificação não para punir o erro, mas para identificar dificuldades e orientar o estudante, transformando a avaliação em parte do processo de aprendizagem.	Após uma tentativa incorreta em um quiz, o sistema não apenas informa o erro, mas oferece um link para o material de estudo relevante ou uma breve explicação, incentivando a autoavaliação e a melhoria contínua.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Uma perspectiva fundamental para o aprofundamento dessa discussão é o paradigma da neurodiversidade, que compreende condições como o TDAH, dislexia e espectro autista não como déficits, mas como variações neurológicas naturais. A gamificação, quando bem planejada, pode ser ferramenta para a prática do Desenho Universal para a Aprendizagem, oferecendo a flexibilidade necessária para acolher estilos cognitivos diversos: múltiplas formas de engajamento, de representação do conteúdo

(vídeos, textos, infográficos) e de expressão (projetos, textos ou apresentações orais), promovendo ambientes neurologicamente inclusivos, onde as diferenças são vistas como potencialidades, não obstáculos.

2.4 Horizontes Inclusivos para o Design Gamificado

A perspectiva da equidade deve ser ampliada para abranger outras dimensões da diversidade humana. A gamificação, quando bem planejada, pode se tornar uma manifestação prática do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), que visa criar ambientes de aprendizagem flexíveis e acessíveis a todos. Isso é particularmente relevante para estudantes neurodivergentes (com condições como TDAH, dislexia, espectro autista), que frequentemente enfrentam barreiras em sistemas de ensino rígidos e padronizados. Ao oferecer múltiplas formas de engajamento (missões individuais e em grupo), de representação do conteúdo (vídeos, textos, infográficos) e de ação e expressão (permitindo que o aprendizado seja demonstrado de maneiras diversas), a gamificação pode construir ambientes neurologicamente inclusivos, onde as diferenças são vistas como potencialidades (ORTEGA, 2008).

Adicionalmente, é crucial reconhecer que a gamificação não é uma ferramenta culturalmente neutra. Se as narrativas, avatares e estéticas utilizadas reforçarem um imaginário branco, eurocêntrico e masculino, ela pode perpetuar o racismo e o sexismo estruturais, promovendo a alienação de estudantes negros, indígenas e mulheres (TOLENTINO, 2022). Uma prática gamificada antirracista e antissexista deve, portanto, ser intencional na representação da diversidade e na valorização de saberes e culturas historicamente marginalizados. Ao integrar essas preocupações, a gamificação transcende seu papel de motivador e se torna uma poderosa ferramenta para a construção de uma educação verdadeiramente omnilateral, que forma cidadãos críticos, conscientes e preparados para atuar em um mundo complexo e diverso.

3 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma revisão integrativa da literatura (ALMEIDA et al. 2026). Esta abordagem metodológica foi selecionada por sua capacidade de sintetizar, analisar e integrar resultados de pesquisas diversas sobre um mesmo tema, permitindo a construção de uma compreensão mais ampla e aprofundada do fenômeno investigado. A pesquisa foi conduzida em conformidade com um protocolo de seis etapas previamente estabelecidas, garantindo rigor e sistematicidade ao processo.

A primeira etapa consistiu na definição das hipóteses norteadoras do estudo, que postularam um impacto positivo e mensurável da gamificação no engajamento e aproveitamento dos alunos da EPT.

Na segunda etapa, foram determinados os critérios de inclusão e exclusão. A busca foi realizada nas bases de dados Google Acadêmico e Portal de Periódicos da CAPES, compreendendo o período de 2000 a 2024, de modo a abarcar desde as diretrizes curriculares seminais até as revisões sistemáticas mais recentes. Foram utilizados os descritores "gamificação", "Educação Profissional e Tecnológica", "Educação de Jovens e Adultos" e "Proeja", combinados através do operador booleano "AND". A partir dessa busca foram encontradas noventa e cinco ocorrências. A partir da análise dos resumos e da leitura dos artigos, foram eliminadas duplicatas e trabalhos que não apresentaram acesso integral ao texto ou aderência direta ao tema da equidade na EPT.

A terceira etapa envolveu a seleção efetiva dos estudos a partir da busca em bases de dados acadêmicas. A quarta etapa foi dedicada à análise detalhada dos achados dos artigos selecionados, extraíndo dados e argumentos pertinentes ao problema de pesquisa. Na quinta etapa, realizou-se a interpretação e a síntese dos resultados, confrontando os diferentes pontos de vista e identificando convergências, divergências e lacunas na literatura. Por fim, a sexta etapa consistiu na elaboração do presente relato da revisão, organizando o conhecimento sintetizado de forma a construir uma argumentação coerente que respondesse aos objetivos propostos. A análise dos dados coletados foi de natureza qualitativa e interpretativa, focada não apenas em sumarizar, mas em construir um novo arcabouço conceitual sobre a aplicação da gamificação na EPT/EJA sob a ótica da equidade.

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

Com o propósito de oferecer uma visão panorâmica do acervo teórico levantado e facilitar a compreensão das discussões subsequentes, as obras fundamentais que sustentaram esta análise foram organizadas no Quadro 2, destacando-se suas contribuições centrais para o debate sobre gamificação na EPT e EJA.

Quadro 2 – Síntese da Literatura Acadêmica Selecionada

Autor(es) / Ano	Título da Obra	Principal Contribuição / Síntese
Arroyo (2011)	Educação de jovens e Adultos: um campo de	Discute as especificidades da EJA, defendendo que o

	direitos e responsabilidade pública	currículo deve considerar as trajetórias de vida e articular-se com a realidade concreta dos sujeitos.
Caponetto et al. (2014)	Gamification and education: a literature review	Apresenta uma revisão sobre o uso de gamificação na educação, focando na eficiência dos processos e no potencial de engajamento.
Fragelli (2017)	Gamificação como um Processo de Mudança de Metodologia de Ensino no Ensino Superior	Relata como a aplicação de metodologias lúdicas altera a passividade em sala de aula, promovendo maior engajamento discente.
Hirata e Kergoat (2007)	Novas configurações da divisão sexual do trabalho	Investiga como as transformações sociais modificam a divisão do trabalho, mantendo desigualdades de gênero que impactam a formação profissional.
Lopes e Quirino (2017)	Relações de gênero e sexismo na Educação Profissional e Tecnológica	Examina as formas de sexismo e desigualdade de gênero presentes na EPT e suas repercussões na trajetória de mulheres.
Maranhão et al. (2019)	A gamificação no ensino de química: uma proposta para a motivação	Demonstra o impacto prático da gamificação na motivação de estudantes em disciplinas de ciências exatas, com foco na superação do desinteresse.
Ortega (2008)	O sujeito cerebral e o movimento da neurodiversidade	Discute o surgimento do movimento da neurodiversidade, essencial para pensar uma gamificação inclusiva para diferentes perfis cognitivos.
Rebouças et al. (2023)	Gamificação na educação profissional: percepções de docentes e discentes	Analisa, no contexto específico da EPT, como professores e alunos percebem os benefícios e os desafios da implementação de jogos.
Rummert (2007)	A educação de jovens e adultos trabalhadores brasileiros no século XXI	Critica políticas educacionais que não garantem direitos plenos e defende uma formação que considere a condição de classe do trabalhador-estudante.
Santos, Pereira e Amorim	Os sujeitos estudantes da EJA:	Enfatiza a heterogeneidade do

(2018)	um olhar para as diversidades	público da EJA, argumentando contra a padronização e a favor de práticas pedagógicas sensíveis à diversidade.
Silva e Freitas (2011)	Saberes da Experiência de Estudantes Jovens e Adultos: conhecer para valorizar	Defende que práticas pedagógicas na EJA devem, obrigatoriamente, reconhecer e integrar os saberes experienciais prévios dos alunos.
Soares (2011)	Educação de Jovens e Adultos: o que revelam as pesquisas	Apresenta um panorama das pesquisas em EJA no Brasil, discutindo avanços, desafios e a necessidade de políticas específicas.
Toda et al. (2018)	The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects	Alerta para os efeitos colaterais da gamificação (ansiedade, competição excessiva) quando aplicada sem critérios pedagógicos cuidadosos.
Tolentino (2022)	Evasão escolar de jovens negros: como enfrentar o problema	Aborda a questão racial como fator determinante na evasão escolar, demandando estratégias de ensino que sejam antirracistas e inclusivas.
Zeybek e Saygi (2024)	Gamification in Education: Why, Where, When, and How? — A Systematic Review	Revisão sistemática recente que discute motivações, contextos de aplicação e impactos globais da gamificação sobre a aprendizagem.
Zichermann e Cunningham (2011)	Gamification by Design: Implementing Game Mechanics	Obra seminal que apresenta os fundamentos técnicos (pontos, badges, leaderboards) para aplicar mecânicas de jogos em ambientes não-lúdicos.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao aprofundar a análise sobre esse corpus literário, observa-se que, embora existam conclusões em comum entre os pesquisadores, existem também lacunas importantes que merecem destaque. A convergência mais evidente está no reconhecimento de que a aula expositiva tradicional já não responde plenamente aos anseios do estudante contemporâneo. Autores como Fragelli (2017) e Maranhão et al. (2019), corroborados pela revisão de Zeybek e Saygi (2024), convergem ao apontar que

a gamificação atua diretamente na ruptura da passividade discente. Para esses pesquisadores, elementos como o *feedback* imediato e a visualização do progresso (pilares descritos por Zichermann e Cunningham (2011)) não constituem meros adereços, mas ferramentas que resgatem a sensação de competência. No cenário específico da EJA, Rebouças et al. (2023) avançam nessa perspectiva ao sugerir que tal dinâmica torna-se essencial para a retenção do aluno trabalhador, frequentemente desmotivado por currículos rígidos e dissociados de sua realidade temporal.

Porém, existem divergências entre os pesquisadores quando se questiona a profundidade pedagógica dessas práticas. De um lado, nota-se uma vertente mais técnica, presente em estudos como os de Caponetto et al. (2014), focada na eficiência e na métrica de desempenho; do outro, emergem alertas necessários, como os de Toda et al. (2018), sobre os riscos de uma "gamificação cosmética" capaz de gerar ansiedade e competição tóxica.

O ponto crucial dessa discussão reside no embate com a filosofia da EJA. Conforme argumentam Arroyo (2011) e Rummert (2007), a educação de jovens e adultos exige a valorização da trajetória de vida do sujeito. Portanto, critica-se a aplicação de sistemas de recompensas padronizados que ignoram os "saberes da experiência" defendidos por Silva e Freitas (2011), o que pode resultar na infantilização do adulto caso não haja um diálogo efetivo com sua realidade.

Por fim, o cruzamento dos dados dos estudos analisados evidenciou uma lacuna teórica na literatura. Apesar da existência de discussões ricas sobre neurodiversidade (ORTEGA, 2008) e sobre as desigualdades de gênero e trabalho (HIRATA, 2007; LOPES; QUIRINO, 2017), tais temas raramente são articulados com a gamificação de forma estruturada. Verifica-se que a maioria dos modelos de gamificação na EPT ainda é desenhada para um "aluno universal", negligenciando as especificidades de raça e neurodivergência apontadas por Tolentino (2022) e Santos, Pereira e Amorim (2018). Essa desconexão entre as técnicas de engajamento e a diversidade concreta da sala de aula permanece como o maior desafio para a consolidação de uma gamificação verdadeiramente inclusiva.

Além das potencialidades descritas, a gamificação pode ser uma poderosa aliada no enfrentamento do desafio da fragmentação curricular, funcionando como estratégia concreta para operacionalizar projetos integradores. Por exemplo, uma proposta gamificada envolvendo saúde pública pode exigir conhecimentos de Biologia e Química para compreender doenças, de Sociologia e História para analisar impactos sociais e de Matemática para tratar de dados epidemiológicos — promovendo, assim,



efetiva articulação entre diferentes áreas do saber e aplicação prática em projetos interdisciplinares.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desta investigação, retoma-se o problema central sobre o impacto e as modalidades de gamificação capazes de promover o engajamento e a aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica para o público da Educação de Jovens e Adultos. A análise realizada permite afirmar que os objetivos propostos foram alcançados, uma vez que a revisão integrativa da literatura possibilitou não apenas avaliar as contribuições da gamificação, mas também, e principalmente, construir um arcabouço crítico para sua adaptação às necessidades específicas desse público.

As hipóteses que nortearam o estudo foram corroboradas, mas com uma qualificação fundamental: o impacto positivo da gamificação está intrinsecamente condicionado à sua concepção e implementação. A eficácia dessa metodologia não reside em suas mecânicas isoladas, mas em sua capacidade de se alinhar a um projeto pedagógico que seja intencionalmente equitativo, inclusivo e emancipador. A mera transposição de elementos de jogos para a sala de aula, sem uma reflexão crítica sobre o contexto e os sujeitos da EPT/EJA, corre o risco de se tornar uma prática inócua ou até mesmo de aprofundar desigualdades preexistentes.

A principal contribuição deste trabalho é, portanto, o deslocamento do debate sobre a gamificação de um campo puramente técnico-instrumental para um campo de responsabilidade pedagógica e social. Ao propor um conjunto princípios para o design de gamificação baseado nos princípios da equidade, da valorização dos saberes da experiência e da formação omnilateral, este artigo oferece um caminho para que educadores e designers instrucionais possam utilizar essa poderosa ferramenta não apenas para motivar, mas para empoderar estudantes, especialmente aqueles de populações historicamente marginalizadas.

A literatura complementa que a eficácia dessas estratégias passa, necessariamente, pelo investimento na formação docente específica, infraestrutura tecnológica adequada e planejamento curricular articulado. Só com essa base é possível evitar lógicas competitivas e excludentes, priorizando abordagens colaborativas, inclusivas e emancipadoras.

Reconhece-se como limitação deste estudo sua natureza teórica, baseada na revisão da literatura. Essa limitação, contudo, aponta para caminhos promissores para futuras investigações. Sugere-se o desenvolvimento de pesquisas empíricas que

apliquem e testem os princípios de equidade aqui proposto, por meio da criação de objetos de aprendizagem gamificados e sua implementação em turmas reais de EPT/EJA. Estudos de caso e pesquisas longitudinais seriam de grande valia para avaliar, na prática, o impacto dessas abordagens não apenas no engajamento imediato, mas também na permanência, no sucesso acadêmico e no desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico dos estudantes a longo prazo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, C. B. de; ALVES, M. S.; FLORES, F. F.; MUSSI, R. F. de F. **REVISÃO INTEGRATIVA: DA REALIZAÇÃO DA PESQUISA AO DESENHO DA PUBLICAÇÃO ACADÊMICA**. Cenas Educacionais, [S. l.], v. 7, p. e20891, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.13863172. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/cenaseducacionais/article/view/20891>. Acesso em: 4 mar. 2026.

ARROYO, Miguel G. Educação de jovens e Adultos: um campo de direitos e responsabilidade pública. In: SOARES, Leôncio; GIOVANETTI, Maria Amélia, GOMES, Nilma Lino (org.). **Diálogos na Educação de jovens e Adultos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Conselho Nacional de Educação (CNE). **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica**. Brasília, DF: MEC, 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/PCB11_2000.pdf.

BRASIL. Presidência da República. **Decreto nº 5.840, de 13 de julho de 2006**. Institui, no âmbito federal, o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de jovens e Adultos - PROEJA, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, jul. 2006. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/decreto/d5840.htm.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (SETEC). **Proeja: Educação Profissional Técnica de Nível Médio/Ensino Médio**. Brasília, DF: MEC, ago. 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf2/proeja_medio.pdf.

BRASIL. Presidência da República. **Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, dez. 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11892.htm.

CAPONETTO, Ilaria; EARP, Jeffrey; OTT, Michela. Gamification and education: a literature review. In: **EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES BASED LEARNING**, 8., 2014.

CARRANO, Paulo. Educação de Jovens e Adultos e Juventude: o desafio de compreender os sentidos da presença dos jovens na escola da "segunda chance". **Revista REVEJA (UFMG)**, online, 2007. Disponível em: http://www.emdialogo.uff.br/sites/default/files/educacao_de_jovens_e_adultos_e_juven_tude_carrano.pdf.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017.

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. 3 ed. São Paulo: Moraes, 1980.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GRABOWSKI, Gabriel. Toda a história da educação brasileira é uma relação promíscua entre o privado e o público, entre o pago e o gratuito. Entrevista concedida a Cátia Guimarães. **Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio**, Rio de Janeiro, jun. 2022. Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br/noticias/entrevista/toda-a-historia-da-educacao-brasileira-e-uma-relacao-promiscua-entre-privado-e>.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - Educação 2023**. Rio de Janeiro, 2024.

MARANHÃO, Kalena de Melo; REIS, Ana Cássia de Souza. Recursos de Gamificação e Materiais Manipulativos como Proposta de Metodologia Ativa para Motivação e Aprendizagem no Curso de Graduação em Odontologia. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, Paraíba, v.9, n.3, p.1-07, 2019.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação. **Biblios**, Brasília, n.70, 2018.

ORTEGA, Francisco. O sujeito cerebral e o movimento da neurodiversidade. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 477-509, out. 2008.

PAIVA, Jane; HADDAD, Sérgio; SOARES, Leôncio José Gomes. Pesquisa em Educação de Jovens e Adultos: memórias e ações na constituição do direito à educação para todos. **Revista Brasileira de Educação**, v. 24, e240050, 2019.

PESSANHA, J. DE A. B. **Gamificação como estratégia para as práticas educativas da educação profissional tecnológica (EPT): contribuições e desafios**. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Campos dos Goytacazes, 2023.



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

RAMOS, Marise. Possibilidades e desafios na organização do currículo integrado. In: FRIGOTTO, Gaudêncio, CIAVATTA, Maria, RAMOS, Marise (Orgs). **Ensino Médio Integrado: concepções e integração**. São Paulo: Cortez, 2012.

REBOUÇAS, M. S. C; MARQUES, C. K. M; BEZERRA, D. P. Gamificação na educação profissional e tecnológica. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**. Mossoró, v. 9, n. 29, 2023.

RIBEIRO, Cleonice Borges. **O Instituto Federal Goiano campus Ceres, a oferta do Ensino Médio Integrado e interfaces com a área de Língua Portuguesa**. 2023. 197 f. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal Goiano, Campus Ceres, 2023.

RUMMERT, Sônia Maria. A educação de jovens e adultos trabalhadores brasileiros no século XXI. O "novo" que reitera antiga destituição de direitos. **Revista Lusófona de Educação**, n. 9, p. 19-36, 2007.

SANTOS, Juliana Silva dos; PEREIRA, Marcos Villela; AMORIM, Antonio. Os sujeitos estudantes da EJA: um olhar para as diversidades. **Revista Internacional de Educação de Jovens e Adultos**, v. 01, n. 01, p. 122-135, jan./jun. 2018.

SILVA, Maria Izabel Costa da; FREITAS, Rony Cláudio de Oliveira. Saberes da Experiência de Estudantes Jovens e Adultos: conhecer para valorizar. **Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica**, v. 1, n. 01, p. 57-65, 2011.

SOARES, Leôncio (org.). **Educação de Jovens e Adultos: o que revelam as pesquisas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

TOLENTINO, Luana. Evasão escolar de jovens negros: como enfrentar o problema. **Fundação Telefônica Vivo**, 28 nov. 2022. Disponível em: <https://www.fundacaotelefonicavivo.org.br/noticias/evasao-escolar-de-jovens-negros-como-enfrentar-o-problema>.

ZEYBEK, Nilüfer; SAYGI, Elif. Gamification in Education: Why, Where, When, and How?-A Systematic Review. **Games and Culture**, v. 19, n. 3, p. 237-264, 2024.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.