



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

OS IMPACTOS DA UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

THE IMPACTS OF THE USE OF DIGITAL TOOLS IN PROFESSIONAL AND TECHNICAL EDUCATION

Emanuela Carvalho Lobo Rezende ¹

Instituto Federal Goiano

Janice Pockszevnicki ²

Instituto Federal Goiano

Juliana Lara Melo de Oliveira ³

Instituto Federal Goiano

Regina Maria Matos ⁴

Instituto Federal Goiano

Thársis Gabryel Gomes da Rocha ⁵

Instituto Federal Goiano

Flávia Oliveira Abrão Pessoa ⁶

Instituto Federal Goiano

RESUMO

O estudo investiga os impactos da cultura digital na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), com foco no uso das ferramentas gamificadas Kahoot e Quizizz como recursos pedagógicos. O problema central consiste em compreender de que maneira tais plataformas podem contribuir para

¹ Acadêmica do curso de pós-graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: emanuela.clrezende@professor.educacao.pe.gov.br. Orcid:0009-0005-5452-1172.

² Acadêmica do curso de pós-graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: janipocks@gmail.com. Orcid: 0009-0002-6528-879.

³ Acadêmica do curso de pós-graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: julianaloliveira29@gmail.com. Orcid: 0009-0002-6309-595.

⁴ Acadêmica do curso de pós-graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: reginamatos@gmail.com. Orcid: 0009-0003-6062-0164.

⁵ Acadêmico do curso de pós-graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: tharsis.gomes@seduc.go.gov.br. Orcid: 0000-0002-1565-3114.

⁶ Docente do curso de pós-graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. E-mail: flavia.abrao@ifgoiano.edu.br. Orcid: 0000-0002-9768-7405.



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

a superação da dualidade entre educação e trabalho, ampliando a qualidade do ensino e preparando os estudantes para os desafios de um mercado cada vez mais digitalizado. O objetivo principal foi mapear como a integração dessas ferramentas favorece o engajamento discente, o letramento digital e o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais. A pesquisa, de abordagem qualitativa, fundamentou-se em revisão bibliográfica recente, contemplando artigos, teses e dissertações que discutem cultura digital, metodologias ativas e recursos educacionais digitais, especialmente no contexto da EPT. A análise evidenciou que o uso de plataformas gamificadas torna o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e atrativo, aumentando a motivação e a participação ativa dos alunos, além de possibilitar feedback imediato e avaliação formativa. Os resultados também indicaram que a cultura digital, quando integrada criticamente, pode reduzir a evasão escolar, contribuir para a formação integral e aproximar os estudantes das exigências do mundo do trabalho contemporâneo. Conclui-se que Kahoot e Quizizz são ferramentas eficazes para potencializar a aprendizagem e o letramento digital, desde que sua aplicação seja estratégica e vinculada a objetivos educacionais claros, promovendo uma educação mais crítica, participativa e alinhada às demandas sociais e profissionais atuais.

Palavras-chave: Tecnologias na aprendizagem. EPT. Tecnologias digitais. Letramento Digital.

ABSTRACT

This study investigates the impacts of digital culture on Vocational and Technological Education (VTE), focusing on the use of gamified tools Kahoot and Quizizz as pedagogical resources. The central issue lies in understanding how these platforms can help overcome the divide between education and work, enhancing teaching quality and preparing students for the challenges of an increasingly digitalized job market. The main objective was to map how the integration of these tools fosters student engagement, digital literacy, and the development of technical and socio-emotional skills. This qualitative research was based on a recent literature review, including articles, theses, and dissertations discussing digital culture, active methodologies, and digital educational resources, especially within the VTE context. The analysis revealed that the use of gamified platforms makes the teaching-learning process more dynamic, interactive, and appealing, increasing student motivation and active participation, while also enabling immediate feedback and formative assessment. The results also indicated that digital culture, when critically integrated, can reduce school dropout rates, contribute to holistic education, and bring students closer to the demands of the contemporary labor market. It is concluded that Kahoot and Quizizz are effective tools for enhancing learning and digital literacy, provided their application is strategic and aligned with clear educational objectives, promoting a more critical, participatory education that meets current social and professional demands.

Keywords: Technologies in learning. EPT. Digital technologies. Digital literacy.



1 INTRODUÇÃO

A partir de uma análise no contexto atual a respeito das teorias que orientam a Educação Profissional e Tecnológica (EPT), levou-se em consideração o papel das tecnologias digitais utilizadas na aprendizagem no âmbito da ETP. Este estudo pretende investigar como as ferramentas digitais Quizizz⁷ e Kahoot impactam a aprendizagem na EPT, no que tange a relação entre educação e trabalho, os impactos das tecnologias digitais na aprendizagem, a importância do letramento digital e as melhores práticas pedagógicas que podem ser implementadas para promover um ensino mais dinâmico e inclusivo, mapeando o uso das duas ferramentas digitais.

Nesse sentido, a pesquisa traz uma análise da literatura a respeito de como a digitalização da sociedade impacta diretamente a educação em todas as esferas e exige a reformulação de metodologias que atendam às novas demandas do mercado de trabalho e da sociedade. De acordo com Lévy (1999), a cultura digital redefine os processos de aprendizagem, ampliando as possibilidades de interação e construção do conhecimento. Nesse sentido, a inserção de ferramentas digitais no ensino pode contribuir para o desenvolvimento de novas competências, promovendo uma formação mais crítica e inovadora.

Já Frigotto (2005) destaca que a dualidade histórica entre educação e trabalho tem sido um dos principais desafios da EPT, pois muitas vezes a formação técnica é dissociada do desenvolvimento integral dos indivíduos. O avanço da cultura digital possibilita a superação dessa dicotomia ao integrar saberes tecnológicos e humanísticos, preparando os estudantes para atuarem de maneira reflexiva no mercado de trabalho.

Além disso, Moran (2013) argumenta que o uso de tecnologias digitais na educação não deve ser apenas instrumental, mas sim um meio para potencializar a autonomia dos alunos e a personalização do ensino. A utilização de plataformas interativas, recursos multimídia e metodologias ativas pode tornar o aprendizado mais significativo, promovendo o engajamento dos estudantes e reduzindo as taxas de evasão escolar, problema recorrente na EPT.

Nesse sentido, o estudo, por meio da análise da literatura, tem por objetivo geral investigar os impactos da cultura digital na EPT, verificando como o uso de ferramentas

⁷ A ferramenta digital Quizizz passou por recente atualização e pode ser encontrada pelo nome *Wayground*. Para fins de clareza e fidelidade às fontes consultadas no período da pesquisa, decidiu-se por manter a nomenclatura original (Quizizz) ao longo do trabalho.



digitais como Quizizz e Kahoot podem contribuir para o aprendizado e a formação integral de estudantes da EPT. E tem por objetivos específicos: mapear as vantagens e desafios do uso de ferramentas na aprendizagem; avaliar o impacto da cultura digital no ensino; propor estratégias para uma integração eficaz das tecnologias digitais na prática pedagógica utilizando as duas ferramentas estudadas.

Assim, a pesquisa pretende investigar as seguintes questões: como a utilização de ferramentas digitais na EPT pode transformar o processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente educacional mais interativo e inclusivo, e preparando os alunos para os desafios da sociedade contemporânea? De que maneira a implementação de ferramentas digitais na EPT pode melhorar a qualidade do ensino, aumentar o engajamento dos alunos e desenvolver competências digitais? E como a adoção de ferramentas digitais na EPT pode influenciar a eficácia das práticas pedagógicas e promover a inclusão digital?

Diante disso, chegou-se a algumas hipóteses que irão nortear a pesquisa. Compreende-se que ao trabalhar com as ferramentas digitais na EPT partindo da visão de práticas integradoras, a integração da cultura digital pode melhorar o engajamento e o desempenho dos estudantes na EPT, assim como o letramento digital e outras metodologias trabalhadas podem preparar os alunos para demandas atuais da sociedade e para o desenvolvimento de habilidades críticas. Dessa forma, a pesquisa traz à luz as questões da realidade do uso das ferramentas digitais no mundo contemporâneo e considera a inserção no âmbito da EPT e da cultura digital para contribuir com demais atividades científicas que se debruçam na discussão.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Historicamente, a organização do trabalho tem sido um reflexo das estruturas sociais e econômicas vigentes, e a dualidade entre educação e trabalho se consolidou como uma característica intrínseca do modelo capitalista. A educação profissional surgiu então, como uma resposta a essa dicotomia, oferecendo uma formação técnica que muitas vezes se distanciava do desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos (Frigotto, 2005).

Apesar de sua contribuição histórica, essa formação, muitas vezes, priorizou habilidades técnicas em detrimento do desenvolvimento integral dos indivíduos. Contudo, como aponta Kenski (2012), as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's) oferecem novas possibilidades pedagógicas, permitindo repensar



o papel da educação profissional para que esta se alinhe às demandas contemporâneas de inclusão, inovação e desenvolvimento de competências críticas. Essa abordagem permite não apenas a construção de conhecimentos técnicos, mas também o desenvolvimento de competências críticas, cognitivas e sociais, essenciais para a formação de profissionais completos e preparados para os desafios contemporâneos. Moran (2013) destaca que o uso de ferramentas digitais em sala de aula potencializa o aprendizado, facilitando o acesso ao conhecimento por parte dos estudantes.

Adicionalmente, o letramento digital, como abordado por Buckingham (2007), é essencial para preparar os indivíduos para uma sociedade cada vez mais mediada pela tecnologia, possibilitando o desenvolvimento de habilidades técnicas e competências socioemocionais, ambas essenciais para os desafios do século XXI. A partir das ideias desses e de outros autores então, serão feitas reflexões acerca do letramento digital na EPT; uso de ferramentas digitais em sala de aula como recursos educacionais; os impactos da EPT no mundo do trabalho e do trabalhador e o papel da formação docente no escopo da cultura contemporânea na EPT, para compreender como se deu essa organização nas culturas digitais com relação ao ensino e aprendizagem na EPT.

2.1 Docência na EPT e Letramento Digital

Ao assumirmos a relevância contemporânea da cultura digital na aprendizagem e formação de estudantes na EPT, precisamos primeiramente salientar a relação intrínseca entre educação e trabalho, além de discutir as implicações da cosmovisão dos docentes que atuam na EPT na materialização de suas metodologias de ensino, nas relações que estabelecem com as ferramentas digitais na aprendizagem dos alunos e os impactos cumulativos na formação dos estudantes.

A educação, historicamente vinculada ao trabalho, desempenha um importante papel na constituição do ser humano e da sociedade. Saviani (2007, p. 154) afirma que “o homem não nasce homem. Ele forma-se homem. [...] precisa aprender a produzir sua própria existência”. Essa reflexão ontológica sobre o trabalho aponta para a sua dupla função: enquanto prática humanizadora e, no capitalismo, como fonte de alienação, ao separar o trabalhador do produto de seu trabalho (Kosik, 1976).

O conceito de trabalho como princípio educativo constitui-se em fundamento estruturante da EPT, sendo essencial para a superação da dicotomia entre trabalho manual e intelectual. Saviani (2003, p. 138) sustenta que “a noção de politécnica contrapõe-se

[...] postulando que o processo de trabalho desenvolve, em uma unidade indissolúvel, os aspectos manuais e intelectuais”. Nosella (2007) complementa essa perspectiva ao defender que a “educação para a liberdade plena”, promovendo a formação de sujeitos omnilaterais, aptos a comunicar, produzir e fruir.

A proposta de uma educação que integre teoria e prática exige um modelo pedagógico que contemple a análise crítica do processo produtivo e das contradições do sistema capitalista. Frigotto (2001) enfatiza a importância de distinguir entre uma EPT subordinada ao mercado e uma voltada para a emancipação dos trabalhadores, afirmando que a formação humanizadora deve ser prioridade. Além disso, Fischer e Franzoi (2009) destacam que o estudante trabalhador deve ser reconhecido como figura central na superação da dicotomia entre teoria e prática, enriquecendo o saber escolar com suas práticas cotidianas e culturais. Essa articulação potencializa a produção e o enriquecimento dos conhecimentos escolares.

Os saberes necessários ao docente da EPT incluem não apenas o domínio técnico, mas também a compreensão do papel social da educação profissional. Tardif (2012) descreve os saberes docentes como construções que integram formação inicial, experiências de vida e práticas pedagógicas. Fonseca (2017) reforça que a articulação entre dimensão técnica e humana é indispensável, sendo o professor um agente de transformação social. Nesse sentido, Moura (2008, p. 27) sugere que o docente deve compreender a EPT como uma “proposta coerente com um modelo de desenvolvimento humano e socioeconômico justo”, favorecendo práticas que transcendam a mera reprodução do modelo vigente. A formação pedagógica deve incluir reflexões sobre a dualidade histórica da EPT e estratégias para superá-la.

Nesta perspectiva, entra a relevância ímpar da formação integral dos estudantes na EPT que não deve renunciar à inserção da cultura digital na educação dos alunos, a fim de não os privar de uma aprendizagem que saiba construir e aplicar conhecimentos em uma era digital. A formação humana integral é destacada como um ideal a ser perseguido na EPT, em contraposição à pedagogia do capital, que fragmenta o saber e subordina a educação ao mercado (Frigotto, 1983). Por fim, Frigotto argumenta que a formação profissional deve incluir reflexões críticas sobre as dinâmicas do mundo do trabalho e a forma como este é configurado pelas relações capitalistas. O autor sugere que os educadores da EPT devem adotar ações que conectem teoria e prática, promovendo uma compreensão integral do papel do trabalhador na sociedade.

Na perspectiva adotada, surge a importância do conceito de Letramento digital,



visto que este permite a comunicação e interação nos ambientes virtuais e reconhecimento de tecnologias atuais bem como seu uso. Por isso, na educação torna-se também uma ferramenta de construção junto às modalidades de ensino. A cultura digital precisa estar inserida na educação, com os estudantes preparados para o mundo digital, mas como fazer a inserção no ambiente tecnológico, sem perder a autonomia do papel do professor e ter eficácia no processo educativo?

A recente discussão acerca do uso de celulares, que se popularizou como recurso pedagógico após a pandemia, tem gerado controvérsias em torno do conceito de "uso pedagógico". O uso excessivo desses dispositivos, o vício em redes sociais e jogos online, bem como as consequências que vão além da simples queda no rendimento e na qualidade da educação, resultam em prejuízos significativos para a saúde mental e em perdas cognitivas para os estudantes. Essas questões demandam uma reflexão profunda com o objetivo de identificar estratégias eficazes para promover o diálogo e a conexão entre a cultura digital e a educação.

Diante das inúmeras dificuldades práticas, é necessário compreender que a cultura digital tem o potencial de reduzir índices de evasão e desigualdades, na medida em que as oportunidades de letramento digital se tornam amplamente acessíveis. As potencialidades das tecnologias digitais não apenas atraem, como também viabilizam a inserção dos estudantes, tanto da educação básica quanto da educação profissional e tecnológica, em um mundo cada vez mais digital. O termo "letramento digital" tem muito a ver com o letramento do processo de alfabetização. Conhecer, aprender e se familiarizar com sites, telas, links e equipamentos é um desafio de aprendizado assim como foram as letras, o alfabeto e a formação das palavras para compreensão da escrita e da leitura no processo de alfabetização que promovem o acesso à cidadania às pessoas.

Assim, conhecer as TDIC's e conseguir incluir nos processos da Educação Profissional e Tecnológica permite incluir os estudantes em uma sociedade cada vez mais tecnológica e digital. Por isso, é interessante que os professores que atuam na área recebam formação docente para o uso das tecnologias, com didática na cultura digital para que acumulem experiências nesse sentido e possam formar indivíduos críticos de forma plena.

A experiência docente já traz significação nesse contexto ao mostrar os desafios de se trabalhar com pessoas jovens e adultas no ensino superior, deixa-se notar como é o abismo da educação no Brasil e de como os alunos vêm de sua formação básica no sentido de conceber o uso e criticidade de uso das tecnologias digitais. Apesar de ser

relativamente recente, já contamos com a obrigação da EPT, pois, segundo o texto de Sara Castro (2023), a EPT é prevista na LDB e deve preparar o estudante para o mercado de trabalho e para a vida cidadã.

Portanto, notamos a partir de experiências que a dualidade presente e citada sobre educação técnica e propedêutica causa impactos na vida profissional e na inserção no mercado de trabalho. Além disso, há que configurar que boa parte dos alunos saídos do ensino médio precisam, por necessidades, seguir a vida do trabalho e, muitas vezes, sem a formação necessária que se exige, lhes rogando condições ruins de trabalho. Essas e outras lacunas, sabemos estar presentes no universo da formação dos futuros profissionais do país.

A partir dessas reflexões, levanta-se a ideia sobre a utilização de aplicativos como Kahoot e Quizizz, que têm ganhado destaque nos últimos anos, principalmente no contexto da cultura digital, por serem ferramentas de aprendizagem gamificadas que possibilitam uma abordagem mais dinâmica e interativa no processo educacional. Esses aplicativos têm se mostrado eficazes na promoção de um ensino mais engajador, em que o aluno não é apenas receptor de conhecimento, mas um participante ativo no processo de aprendizagem. Ao incorporar elementos de jogos, como competição, pontuação e feedback imediato, essas plataformas tornam as atividades educacionais mais atrativas, o que pode aumentar a motivação dos estudantes, um fator muitas vezes negligenciado em métodos tradicionais de ensino.

Para contextualizar, as ferramentas utilizadas para essa pesquisa são do universo que se entende como gamificação. O termo tem seu significado dentro do uso do universo dos jogos, ou seja, a utilização de elementos de jogos nos ambientes fora de jogos (na realidade), com a intenção de aumentar o engajamento dos indivíduos para as atividades realizadas. No contexto da educação, apenas o uso dos elementos dos jogos para engajar os alunos não garante a gamificação, pois esse uso precisa estar ligado às estratégias de aprendizagem e objetivos bem definidos. Assim, alguns dos elementos de jogos para criar a ideia da aprendizagem gamificada são os pontos, níveis, rankings, desafios, conquistas, medalhas, feedback, regras, narrativas e outros. Assim, além da ideia de aprendizagem, a gamificação ainda contribui para a ideia da cooperação entre os indivíduos e interação social que pode ocorrer dentro ou fora de universos digitais.

A relação desses aplicativos com a cultura digital vai além da mera utilização de tecnologia, pois sabemos que o mero uso das TDIC's não significa abandonar os métodos tradicionais. Eles permitem uma imersão do aluno em um ambiente digital que simula



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

práticas sociais e cognitivas contemporâneas, estreitando a conexão entre o aprendizado e o cotidiano digital no qual os alunos estão inseridos.

A relevância de estudar o impacto desses aplicativos na aprendizagem também se reflete na forma como as tecnologias digitais podem transformar a avaliação e o acompanhamento do progresso do aluno. Ferramentas como Kahoot e Quizizz possibilitam uma avaliação formativa, permitindo que o professor tenha um feedback instantâneo sobre o desempenho de seus alunos. Essa imediata retroalimentação não só motiva o estudante a corrigir possíveis erros no momento, mas também proporciona uma análise contínua da evolução do aprendizado, algo que se alinha com as demandas de uma educação mais personalizada, em que as necessidades individuais de cada aluno são levadas em consideração.

Além disso, essas plataformas oferecem relatórios detalhados sobre o desempenho, ajudando o professor a identificar dificuldades de aprendizagem específicas e a ajustar suas estratégias pedagógicas, o que é um reflexo das possibilidades oferecidas pela cultura digital na melhoria do acompanhamento educacional e na adequação das práticas pedagógicas às necessidades do aluno. No entanto, a implementação e o uso de aplicativos como Kahoot e Quizizz também exigem uma análise crítica dentro do contexto de cultura digital e suas implicações na educação profissional e tecnológica.

Assim, o uso desses aplicativos precisa ser cuidadosamente planejado, pois a gamificação, embora eficaz para o engajamento, pode não ser suficiente para promover um aprendizado mais profundo e reflexivo. É necessário que o uso dessas ferramentas esteja alinhado com os objetivos pedagógicos da disciplina e com a formação crítica dos alunos para o mundo digital, tendo em vista o que informa Oliveira e Silva (2022) no artigo sobre Mediação pedagógica e tecnológica e ensino na cultura digital, as TDIC's não vão solucionar de forma mágica os desejos da educação.

Isso se conecta com a reflexão feita nos textos estudados, como a análise de Castro (2023) e Oliveira (2015), que abordam a importância da mediação pedagógica digital e a necessidade de uma educação que não apenas utilize as tecnologias, mas que promova uma aprendizagem crítica e significativa, capaz de preparar os alunos para os desafios do mercado de trabalho e da sociedade digital. Compreende-se que o letramento digital tem esse papel formador no uso das TDIC's.



2.2 Ferramentas Digitais na Aprendizagem em Sala de Aula: os Recursos Educacionais Digitais (RED) Kahoot e Quizizz

A revolução digital tem promovido profundas transformações nos processos educacionais, especialmente no que diz respeito à incorporação de Recursos Educacionais Digitais (RED) como instrumentos pedagógicos na EPT. Segundo Araújo (2019), os RED são entidades digitais desenvolvidas com fins educacionais, como aplicativos, vídeos, simulações e plataformas interativas, que possibilitam uma aprendizagem mais significativa e personalizada. Leite (2020) destaca que esses recursos, quando bem planejados e alinhados às necessidades formativas dos estudantes, contribuem para o engajamento, a autonomia e o protagonismo no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, os RED são aliados estratégicos para atender às exigências de uma sociedade em transformação digital constante (Freire, 2009; Ramos, 2009). No ambiente da EPT, que preconiza a formação técnica aliada à prática profissional, o uso de RED fortalece a articulação entre teoria e prática, promovendo aprendizagens contextualizadas e integradas aos desafios do mundo do trabalho.

Entre os diversos tipos de RED, destacam-se os aplicativos gamificados como o Kahoot e o Quizizz, amplamente utilizados como ferramentas de avaliação formativa e revisão de conteúdo. O Kahoot é uma plataforma interativa que permite a criação de quizzes com elementos lúdicos, como rankings, cores vibrantes e músicas, o que estimula a competição saudável entre os estudantes e promove feedback instantâneo (Maraza-Quispe *et al.*, 2024). Por sua vez, o Quizizz oferece funcionalidades semelhantes, com o diferencial de permitir um ritmo mais individualizado, adaptando-se ao tempo de resposta de cada aluno e fornecendo relatórios detalhados sobre o desempenho de turmas e indivíduos (Reyes *et al.*, 2024). Ambas as plataformas têm demonstrado eficácia em potencializar o envolvimento dos estudantes com os conteúdos curriculares, transformando a avaliação em uma atividade interativa e reflexiva.

A pesquisa de Sousa, Uchoa e Araújo (2022), conduzida com estudantes de cursos técnicos e superiores no Instituto Federal do Ceará, demonstrou que o uso de Kahoot e Quizizz nas aulas de inglês instrumental proporcionou aumento no interesse, maior concentração e reforço dos conteúdos ministrados em videoaulas. Segundo os autores, 22 discentes relataram que as atividades com esses RED tornaram as aulas mais dinâmicas e facilitaram a revisão de tópicos complexos, sobretudo durante o ensino remoto emergencial provocado pela pandemia de COVID-19. Essa constatação corrobora a

análise de Leite (2020), ao afirmar que o envolvimento emocional promovido pelos recursos digitais pode contribuir significativamente para a retenção do conteúdo. O estudo ainda enfatiza que, para alcançar resultados pedagógicos eficazes, é necessário considerar o alinhamento dos objetivos de aprendizagem com as características do recurso tecnológico adotado (Kenski, 2012).

Adicionalmente, pesquisas como a de Maraza-Quispe *et al.* (2024) demonstraram que o uso dessas plataformas impacta positivamente os processos de *feedback* no ensino. O estudo, que envolveu aplicação de testes pré e pós-intervenção com Kahoot e Quizizz, identificou aumento significativo no desempenho dos estudantes, com destaque para o Quizizz como ferramenta mais eficaz na entrega de feedback detalhado. Esse dado é relevante na EPT, onde a clareza sobre os próprios avanços e dificuldades é essencial para a construção de competências técnicas e cognitivas. Além disso, os resultados indicam que o uso de gamificação melhora o clima da sala de aula, aumenta a motivação dos discentes e incentiva o trabalho colaborativo, elementos fundamentais para um processo de ensino-aprendizagem mais ativo e centrado no estudante (Contreras; Eguía, 2024).

Outro aspecto relevante dos RED como o Kahoot diz respeito ao impacto dos aspectos psicológicos em estudantes e suas relações com a aprendizagem. Em um estudo realizado em 2024 com estudantes universitários, Alsswey e Malak (2024) investigaram o efeito do uso da gamificação por meio da plataforma Kahoot como método de aprendizagem sobre sintomas de estresse, sintomas de ansiedade, autoeficácia e desempenho acadêmico de estudantes universitários na Jordânia. Os pesquisadores buscaram preencher uma lacuna na literatura, especialmente no contexto árabe, onde há escassez de estudos sobre o impacto da gamificação nesses aspectos.

Assim, o grupo experimental utilizou o Kahoot em 15 das 32 aulas, por cerca de 30 minutos por sessão, com quizzes de 12 a 20 questões. Os resultados indicaram que o Kahoot foi eficaz em: reduzir sintomas de estresse e ansiedade, possivelmente devido ao ambiente colaborativo, divertido e com feedback imediato; aumentar a autoeficácia, por meio de elementos como recompensas, competição saudável e feedback personalizado; e melhorar o desempenho acadêmico, através do aumento do engajamento, motivação e retenção de conhecimento. Os autores também discutiram desafios da gamificação em contextos árabes, como barreiras culturais, tecnológicas e linguísticas, e destacaram a importância de adaptar as experiências gamificadas às nuances locais.

Neste último ponto, a importância da utilização contextualizada dessas ferramentas digitais na EPT, por exemplo: assim como houve percepção do estudo supracitado acerca das especificidades das nuances locais, esses aplicativos não podem ser desvinculados com a realidade local dos estudantes na EPT.

Estes resultados foram também evidenciados por outras investigações científicas como a de Adkins-Jablonsky *et al.* (2021). Neste trabalho, os pesquisadores analisaram o impacto de um Sistema de Resposta do Aluno Gamificado (GSRS) - o Kahoot - na ansiedade percebida por estudantes universitários, em comparação com outras práticas pedagógicas comuns. Os pesquisadores buscaram investigar: as semelhanças e diferenças basais na ansiedade entre os alunos de duas universidades estadunidenses distintas; como o Kahoot, em comparação com outras pedagogias, impactam a ansiedade; e as perspectivas dos alunos sobre a ansiedade e os elementos de jogo no Kahoot.

Em ambas as instituições, os alunos concordaram que jogar Kahoot causou menos ansiedade do que a maioria das outras práticas pedagógicas investigadas, como trabalhar em pequenos grupos, responder perguntas na frente da classe ou estudar para exames. Os resultados sugerem que o uso não avaliativo e esporádico do Kahoot é uma estratégia de aprendizagem ativa de baixa ansiedade para a maioria dos alunos. O Kahoot parece ser particularmente benéfico para alunos com menor desempenho, potencialmente os engajando sem aumentar a ansiedade da mesma forma que outras práticas.

A ausência de valor de nota é apontada como um fator crucial para que o Kahoot não cause tanta ansiedade quanto outras atividades avaliativas. Embora a maioria tenha uma visão positiva, uma minoria de alunos pode achar os elementos de jogo (competição, música, tempo) ansiógenos. Os educadores devem estar cientes disso e fazer acomodações, como anunciar previamente o uso da ferramenta para alunos com sensibilidade sensorial (Adkins-Jablonsky *et al.*, 2021).

Para além dos impactos psicológicos benéficos na aprendizagem, tais aplicativos também têm se mostrado eficientes no aperfeiçoamento da aprendizagem. Em uma revisão de literatura sistemática, Degirmenci (2021) realizou a revisão de 20 trabalhos (14 artigos de revista e 6 artigos de conferência). A discussão sintetiza que a literatura revisada indica consistentemente que o Quizizz é uma ferramenta eficaz e benéfica para o ensino e aprendizagem de línguas, área de aprendizagem focada no trabalho. Os elementos de gamificação (competição, feedback instantâneo, atmosfera de jogo) são apontados como os principais fatores por trás do aumento da motivação, engajamento e redução da



ansiedade dos alunos. Tanto professores quanto alunos têm visões majoritariamente positivas sobre a ferramenta, vendo-a como uma forma de trazer nova vida para a sala de aula e tornar a aprendizagem mais permanente e eficiente. A revisão também sugere que o Quizizz é particularmente útil para promover a autoavaliação e a aprendizagem autônoma.

Como conclusões pertinentes, Degirmenci (2021) destaca que o Quizizz é uma ferramenta eficaz que desempenha um papel crucial no ensino e aprendizagem, com impactos positivos na motivação, engajamento, autoavaliação e desempenho acadêmico. As perspectivas de professores e alunos são amplamente positivas, destacando-se a preferência pelo Quizizz em relação a métodos de avaliação tradicionais. Entretanto, o autor identifica que, por ser uma revisão de literatura tradicional (não sistemática na sua forma mais estrita), o estudo pode estar sujeito a viés de seleção. Além disso, a exclusão da chamada “literatura cinzenta” (teses, dissertações) pode ter limitado a abrangência das conclusões.

Dessa forma, o estudo recomenda que professores integrem o Quizizz em suas salas de aula não de forma exclusiva, mas utilizando-o em conjunto com outras ferramentas. Escolas devem fornecer os recursos tecnológicos necessários (computadores, internet) para permitir o uso eficaz da ferramenta. Para se alcançar conclusões mais holísticas, o autor destaca que estudos futuros devem realizar revisões sistemáticas mais abrangentes e incluir literatura cinzenta para uma visão mais completa, denotando uma importante lacuna de conhecimento nesta relação desses RED com a aprendizagem significativa.

Adicionalmente, aspectos como acessibilidade e usabilidade desses RED também precisam ser considerados, especialmente em contextos com diversidade etária ou de habilidades cognitivas, como observado por Forssell *et al.* (2023). Em seu estudo com estudantes idosos na Finlândia, os autores identificaram barreiras relacionadas ao ritmo dos jogos, à disposição física do ambiente e à familiaridade com tecnologias digitais. No entanto, apesar desses desafios, os participantes demonstraram entusiasmo com o uso dos jogos digitais, desde que adaptados às suas necessidades. Esse achado ressalta a importância de um design instrucional acessível e inclusivo, especialmente na EPT, que frequentemente atende públicos diversos. Assim, o uso de Kahoot e Quizizz precisa ser estrategicamente pensado para garantir inclusão, usabilidade e equidade nos processos educativos.



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Em síntese, os RED's, com destaque para as plataformas Kahoot e Quizizz, configuram-se como instrumentos pedagógicos poderosos na EPT, contribuindo para o desenvolvimento de aprendizagens mais interativas, reflexivas e engajadoras. Seu impacto positivo está diretamente relacionado à capacidade de fornecer feedback em tempo real, aumentar a motivação dos estudantes e promover uma experiência de aprendizagem mais significativa. No entanto, seu uso exige planejamento cuidadoso e alinhamento com os objetivos formativos, além de sensibilidade às questões de acessibilidade e inclusão.

À medida que a educação se reinventa no contexto digital, torna-se indispensável que professores da EPT dominem e incorporem criticamente esses recursos, não como modismos tecnológicos, mas como elementos estruturantes de práticas pedagógicas inovadoras e socialmente responsáveis. Esta abordagem, além de contribuir para uma aprendizagem mais significativa em sala de aula, possibilita ao estudante mais uma opção de prática que desenvolve seus conhecimentos visando o mundo do trabalho.

Por fim, os RED, como o Kahoot e o Quizizz, representam ferramentas valiosas para a transformação das práticas pedagógicas na EPT. Como evidenciado por Araújo (2019) e Leite (2020), esses recursos potencializam o engajamento, a autonomia e a retenção de conhecimento, alinhando-se às demandas de uma sociedade cada vez mais digital. Estudos como os de Sousa, Uchoa e Araújo (2022) e Maraza-Quispe *et al.* (2024) demonstram que a gamificação, associada ao feedback imediato, melhora o desempenho acadêmico e promove um clima de aprendizagem colaborativo. No entanto, como alerta Forssell *et al.* (2023), é essencial considerar questões de acessibilidade e usabilidade para garantir a inclusão de todos os estudantes. Portanto, a adoção dessas ferramentas deve ser estratégica, crítica e contextualizada, visando não apenas a inovação tecnológica, mas uma educação integral que prepare os alunos para os desafios do mundo do trabalho. Assim, os RED consolidam-se como aliados fundamentais na construção de uma aprendizagem significativa, dinâmica e alinhada às necessidades contemporâneas.



2.3 A EPT no Mundo do Trabalho: Possibilidades na Cultura Digital

A cultura digital, inserida no contexto contemporâneo do mundo do trabalho, revela profundas conexões com a forma como a sociedade organiza suas relações laborais e educacionais. As transformações tecnológicas não ocorrem de forma neutra: elas se entrelaçam com estruturas históricas que moldam a valorização dos profissionais, a alienação no trabalho e os mitos que sustentam modelos excludentes.

No cenário atual, marcado por um capitalismo que impõe rotinas exaustivas, baixos salários e desvalorização profissional, observa-se um processo de alienação que afeta diretamente a subjetividade dos trabalhadores. Essa lógica produtiva, centrada na geração de valor, promove uma separação entre educação e trabalho, resultando em uma dualidade educacional: uma escola voltada para as elites intelectuais e outra destinada à formação técnica de trabalhadores que alimentam o sistema produtivo.

Essa divisão histórica reflete-se na estrutura educacional brasileira, que ainda carrega marcas de um modelo que não contempla integralmente o desenvolvimento humano. A organização do trabalho como emprego formal, muitas vezes desumanizador, reforça essa lógica, especialmente entre grupos sociais marginalizados. Minorias, como jovens e adultos que não tiveram acesso à alfabetização na idade considerada adequada, são frequentemente direcionadas a funções desconectadas de suas realidades, perpetuando práticas excludentes e ciclos de trabalho precário.

Diante desse panorama, torna-se urgente repensar o papel do trabalho como princípio educativo. A cultura digital, quando bem utilizada, pode ser uma ferramenta de transformação, capaz de ampliar o acesso ao conhecimento e fortalecer práticas pedagógicas mais críticas e inclusivas. No entanto, é preciso refletir: com que concepção de trabalho estamos incorporando a tecnologia em nossas práticas diárias?

Autores como Saviani (2003) defendem a noção de politecnia, que integra o trabalho manual e intelectual, reconhecendo o ser humano em sua totalidade. No entanto, essa perspectiva ainda não se reflete plenamente na realidade social, onde o trabalhador permanece alienado do valor e das etapas de sua produção. A coisificação do trabalho transforma a atividade laboral em um exercício que, ao invés de humanizar, desgasta e desvaloriza.



Em sociedades neoliberais, estratégias educacionais muitas vezes reforçam essa alienação, mantendo condições precárias de trabalho em nome da lucratividade de grupos privilegiados. O dualismo educacional, ao separar ensino intelectual e técnico, contribui para a perpetuação das desigualdades sociais e para a manutenção de uma história única, como alerta Chimamanda Adichie, que silencia outras narrativas e reforça estruturas de poder.

A realidade educacional brasileira, mesmo com avanços como os Institutos Federais, ainda enfrenta desafios para consolidar uma formação omnilateral, que contemple os diversos aspectos da vida humana. O trabalho, nesse sentido, não é apenas uma atividade econômica, mas um elemento que atravessa as relações familiares, culturais e sociais, sendo fundamental na constituição do sujeito.

Superar a dualidade educacional e promover uma educação integral exige esforço coletivo, políticas públicas comprometidas e práticas pedagógicas que reconheçam o valor do trabalho como experiência humana. A cultura digital, se bem direcionada, pode ser aliada nesse processo, ampliando horizontes e fortalecendo a luta por justiça social.

Nesse contexto, a cultura digital surge como uma oportunidade significativa para romper com as barreiras do modelo dual que historicamente estrutura a educação brasileira. A incorporação das tecnologias digitais ao ensino da EPT pode estabelecer uma conexão mais fluida entre o conhecimento técnico e a formação humana, promovendo uma educação mais acessível e inclusiva. Essa integração tem o potencial de beneficiar especialmente as camadas menos favorecidas da população, frequentemente marginalizadas pelo sistema educacional, ao oferecer uma formação que transcende a divisão artificial entre saberes práticos e intelectuais.

Assim, pensar a EPT exige uma análise histórica cuidadosa, considerando os contextos políticos, sociais e econômicos que moldaram sua trajetória. Seus objetivos, articular conhecimento técnico, tecnológico e formação cidadã, enfrentam desafios persistentes, como a ausência de debates nos cursos de formação docente, a escassez de materiais pedagógicos adequados, a falta de políticas públicas inclusivas e o comprometimento limitado com a realidade dos estudantes.

2.4 Formação Docente e Práxis na EPT

A formação docente na EPT é um processo contínuo e dinâmico, essencial para garantir que os educadores estejam preparados para enfrentar os desafios de um



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ambiente de ensino em constante evolução. Essa formação não se limita ao domínio técnico das ferramentas digitais, mas também abrange a compreensão de metodologias pedagógicas inovadoras que promovem uma aprendizagem significativa e inclusiva, visto que foi feita a divisão social do trabalho agregando na sociedade os trabalhos manuais e os intelectuais com marcas até os dias de hoje. Os educadores precisam estar aptos a integrar as tecnologias de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas, criando ambientes de aprendizagem que engajem e motivem os alunos e que os levem às reflexões acerca da dualidade e das relações de trabalho em seu meio social.

A práxis na EPT envolve a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante a formação docente. Isso significa que os educadores devem ser capazes de refletir criticamente sobre suas práticas pedagógicas e adaptá-las conforme necessário para atender às necessidades dos alunos e às demandas do mercado de trabalho. A práxis é, portanto, um processo reflexivo e adaptativo, que exige dos educadores uma postura proativa e aberta às mudanças e inovações no campo educacional.

A capacitação contínua dos educadores é fundamental para que possam acompanhar as rápidas mudanças tecnológicas e pedagógicas. Programas de desenvolvimento profissional, workshops, cursos de atualização e comunidades de prática são algumas das estratégias que podem ser utilizadas para promover essa capacitação. Além disso, a colaboração entre educadores e a troca de experiências e conhecimentos são essenciais para o crescimento profissional e a melhoria das práticas pedagógicas.

A formação docente também deve incluir o desenvolvimento de competências socioemocionais, que são essenciais para a criação de um ambiente de aprendizagem positivo e inclusivo. Educadores que possuem habilidades como empatia, comunicação eficaz e resolução de conflitos estão melhor preparados para lidar com a diversidade de alunos e para promover um clima escolar que favoreça o aprendizado. Essas competências são tão importantes quanto o domínio técnico das ferramentas digitais e das metodologias pedagógicas.

Silva e Piontkovsky (2023) também enfatizam a importância da formação continuada dos educadores para a efetiva integração das tecnologias digitais na educação profissional e tecnológica. Eles argumentam que os professores precisam estar preparados para utilizar essas tecnologias de maneira eficaz, o que requer não apenas conhecimento técnico, mas também uma compreensão das novas dinâmicas pedagógicas que elas introduzem. A formação continuada, portanto, é essencial para



garantir que os educadores possam explorar todo o potencial das tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas.

Por fim, a formação docente e a práxis na EPT devem ser vistas como um processo contínuo e integrado, que acompanha as mudanças e inovações no campo educacional. Os educadores devem estar comprometidos com o desenvolvimento profissional ao longo de toda a sua carreira, buscando constantemente novas formas de melhorar suas práticas pedagógicas e de promover uma aprendizagem significativa e inclusiva para todos os alunos.

Acreditamos que as novas tecnologias, quando desenvolvidas de modo significativo, têm o potencial de despertar o interesse dos estudantes da EPT em questões abordadas ao longo desse estudo e outras que surgem ao longo da aprendizagem. No que diz respeito à educação e ao trabalho na EPT, é possível que o docente se aproprie de novas tecnologias como uma práxis transformadora, que considera as relações de trabalho sob uma perspectiva crítica e reflexiva, desviando-se da divisão do trabalho e da dualidade aqui exposta. Nesse sentido, o compromisso com a formação contínua é essencial para garantir a qualidade da educação e preparar os alunos para os desafios de um mundo cada vez mais digitalizado e interconectado, transformando as relações entre educação e trabalho.

3 METODOLOGIA

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, fundamentada em uma revisão bibliográfica focada em literatura especializada que inclui autores como Pierre Lévy, Gaudêncio Frigotto, David Buckingham, Vani Kenski e José Moran, os quais abordam a relação entre cultura digital, educação profissional e inovação pedagógica. A coleta de dados consistirá na seleção e análise de artigos científicos, teses e dissertações indexadas em bases especializadas, como Scielo e Google Acadêmico, priorizando publicações nacionais e internacionais dos últimos cinco anos. A amostragem documental foi definida com base em critérios temáticos relacionados ao uso de ferramentas digitais e à cultura digital no contexto da educação profissional e tecnológica, garantindo a relevância e atualidade das fontes selecionadas.

Os dados coletados abrangem informações qualitativas extraídas dos textos selecionados, envolvendo temas como *letramento digital*, a *efetividade de aplicativos educacionais*; *Quizizz e Kahoot*, e o *impacto das tecnologias digitais no ensino*. Os



instrumentos de coleta englobam estratégias de busca com termos específicos, tais como “Uso de aplicativos Quizizz e Kahoot em sala de aula”, “Cultura digital e ferramentas digitais em sala de aula” e “letramento digital”. A análise dos dados foi realizada por meio de análise de conteúdo qualitativo, possibilitando a identificação de categorias e temas que sustentam a compreensão da integração da cultura digital na educação profissional.

Os dados coletados bem como a abordagem analítica visam interpretar os resultados à luz da fundamentação teórica, centrando-se em como a cultura digital influencia o processo de ensino-aprendizagem na EPT, destacando práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas. O estudo é desenvolvido por um grupo interdisciplinar de profissionais das áreas de Letras, Biologia, Matemática, Processamento de Dados, Pedagogia e Física, cujas experiências enriquecem a reflexão sobre a integração das tecnologias digitais no ensino.

Esse detalhamento metodológico garante a transparência e a replicabilidade do estudo, permitindo que outros pesquisadores compreendam e avaliem os procedimentos adotados, além de fornecer subsídios para futuras investigações sobre a relação entre educação, trabalho e tecnologias digitais na formação profissional.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, serão apresentados os resultados da pesquisa, que investigou os impactos da cultura digital na EPT, com foco no uso das ferramentas digitais gamificadas Kahoot e Quizizz. A análise dos dados coletados revelou que a integração dessas ferramentas promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, contribuindo significativamente para o engajamento e o desempenho dos estudantes.

Os resultados indicam que a utilização de plataformas gamificadas, como Kahoot e Quizizz, aumenta a motivação dos alunos, transformando o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais atrativa e participativa. A incorporação de elementos de jogos, como competição, pontuação e feedback imediato, estimula a participação ativa dos estudantes, que deixam de ser meros receptores de conhecimento para se tornarem protagonistas de sua própria aprendizagem. Este achado corrobora com a literatura que aponta a gamificação como uma estratégia eficaz para potencializar o aprendizado e reduzir as taxas de evasão escolar, problema recorrente na EPT (Moran, 2013).

Além disso, a pesquisa demonstrou que o letramento digital, impulsionado pelo



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

uso dessas ferramentas, é essencial para preparar os estudantes para os desafios dos dias atuais. A familiarização com interfaces digitais, a navegação em ambientes virtuais e o desenvolvimento de habilidades técnicas e socioemocionais são aspectos essenciais que a cultura digital proporciona. Buckingham (2007) já ressaltava a importância de capacitar os docentes para utilizar as ferramentas digitais de maneira crítica e planejada, garantindo que a cultura digital seja incorporada ao ensino de forma estratégica. Nossos resultados reforçam essa necessidade, evidenciando que a formação docente para o uso de tecnologias digitais é um fator determinante para o sucesso da integração da cultura digital na EPT.

Observou-se também que a dualidade entre educação e trabalho, historicamente presente na EPT, pode ser mitigada pela inserção da cultura digital. As ferramentas digitais contribuem para uma formação mais integral, que não se restringe apenas ao domínio técnico, mas abrange o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas, preparando os alunos para atuar de maneira consciente no mercado de trabalho contemporâneo. Frigotto (2005) já destacava que o avanço da cultura digital possibilita a superação dessa dicotomia ao integrar saberes tecnológicos e humanísticos. A pesquisa atual reforça essa perspectiva, mostrando que a EPT, ao abraçar a cultura digital, pode formar profissionais mais completos e adaptados às demandas de um mundo em constante transformação.

No entanto, a pesquisa também identificou desafios. A discussão sobre o uso de celulares e o vício em redes sociais e jogos online, mencionada no referencial teórico, aponta para a necessidade de um uso pedagógico consciente e planejado das ferramentas digitais. É fundamental que a implementação dessas tecnologias seja acompanhada de estratégias que promovam o uso crítico e responsável, evitando prejuízos à saúde mental e ao desempenho cognitivo dos estudantes. A simples presença da tecnologia em sala de aula não garante sua eficácia pedagógica; é a forma como ela é utilizada que determina seu impacto.

Por fim, os resultados indicam que as ferramentas digitais gamificadas, como Kahoot e Quizizz, são recursos valiosos para a EPT, capazes de transformar o processo de ensino-aprendizagem, aumentar o engajamento dos alunos e desenvolver competências essenciais para o mercado de trabalho digital. Contudo, seu uso deve ser pautado por uma abordagem pedagógica que promova o letramento digital crítico e a formação integral dos estudantes.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se propôs a investigar os impactos da cultura digital na Educação Profissional e Tecnológica, com o objetivo de analisar como as ferramentas digitais podem transformar o processo de ensino-aprendizagem. Os resultados indicam que a utilização de plataformas como Kahoot e Quizizz, aliada a uma abordagem pedagógica consciente, pode promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, contribuindo significativamente para o engajamento e o desempenho dos estudantes.

As hipóteses levantadas no início da pesquisa foram, em grande parte, confirmadas. A integração da cultura digital, por meio de ferramentas gamificadas, demonstrou melhorar o engajamento e o desempenho dos estudantes, corroborando a ideia de que o aprendizado pode ser mais interativo e inclusivo. A pesquisa também confirmou que o letramento digital é uma consequência positiva dessa integração, preparando os alunos com habilidades críticas para o mercado de trabalho e para a vida em uma sociedade cada vez mais digital.

No entanto, reconhecemos as limitações desta pesquisa. O estudo se concentrou em duas ferramentas específicas, o que não permite generalizar os resultados para todas as tecnologias digitais. Além disso, a pesquisa não aprofundou os impactos do uso excessivo de tecnologias, como o vício em dispositivos eletrônicos e seus impactos na saúde mental dos estudantes, embora reconheça como relevante. Essas questões representam um campo oportuno para investigações futuras.

Como sugestão para trabalhos futuros, recomenda-se a investigação de outras ferramentas digitais e a análise comparativa de seus impactos em diferentes contextos. Além disso, seria importante aprofundar os estudos sobre os impactos a longo prazo da gamificação no desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas dos alunos. Acreditamos que o estudo da interação entre a cultura digital e a educação profissional e tecnológica é um campo promissor, capaz de gerar inovações significativas para o futuro do ensino e da aprendizagem, não apenas na EPT, mas também fora dela.

**REFERÊNCIAS**

ADKINS-JABLONSKY, Sarah J. et al. A tale of two institutions: analyzing the impact of gamified student response systems on student anxiety in two different introductory biology courses. **CBE—Life Sciences Education**, v. 20, n. 2, p. ar19, 2021. DOI: 10.1187/cbe.20-08-0187. Disponível em: <https://doi.org/10.1187/cbe.20-08-0187>. Acesso em: 31 ago. 2025.

ALSSWEY, Ahmed; MALAK, Malakeh. Z. Effect of using gamification of “Kahoot!” as a learning method on stress symptoms, anxiety symptoms, self-efficacy, and academic achievement among university students. **Learning and Motivation**, v. 87, p. 101993, 2024. DOI: 10.1016/j.lmot.2024.101993. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993>. Acesso em: 31 ago. 2025.

ARAÚJO, Nukácia Meyre Silva. **Curadoria digital: o importante papel do professor como curador de recursos educacionais digitais**. In: FINARDI, Kyria Rebeca; TÚLIO, Rogério; BORGES, Vlândia; DALLAGNELO, Adriana; FILHO, Etelvo Ramos. (Org.). *Transitando e Transpondo na Linguística Aplicada*. 1 ed. Campinas-SP: Pontes Editores, 2019, v. único, p. 211-239.

BUCKINGHAM, David. **Media education: literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge: Polity Press, 2007.

CASTRO, Sara Ferreira Alves. **Cultura digital e educação profissional e tecnológica: implicações para prática pedagógica**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2023.

DEGIRMENCI, Rukiye. The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers’ and students’ perspectives: a literature review. **Language Education and Technology (LET Journal)**, v. 1, n. 1, p. 1-11, 2021. Disponível em: <http://langedutech.com>. Acesso em: 31 ago. 2025.

FISCHER, Maria Clara Bueno; FRANZOI, Naira Lisboa. Formação humana e educação profissional: diálogos possíveis. **Educação, Sociedade & Cultura**, Portugal, v. 29, n. 1, p. 35-51, 2009.

FORSSELL, Mirkka; HASSAN, Lobna; TURUNEN, Markku; AURA, Isabella. **Accessibility of Kahoot! and Quizizz: Utilizing educational games with elderly students**. In: The 11th International Conference on Communities and Technologies (C&T’23). Lahti, Finland: ACM, 2023.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **Educação e a crise do trabalho: perspectivas de final de século**. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRIGOTTO, Gaudêncio. Fazendo pelas mãos a cabeça do trabalhador: o trabalho como elemento pedagógico na formação profissional. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 47, p. 38-45, 1983.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEITE, Bruno Silva. Kahoot! e Socrative como recursos para uma Aprendizagem Tecnológica Ativa gamificada no ensino de Química. Química Nova na Escola, [S.l.], v. 42, n. 2, p. 1-10, maio 2020. **Sociedade Brasileira de Química (SBQ)**. DOI: <http://dx.doi.org/10.21577/0104-8899.20160201>. Disponível em: http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc42_2/07-RSA-51-19.pdf. Acesso em: 22 jun. 2025.

MARAZA-QUISPE, Benjamín; TRAVERSO-CONDORI, Lady Cristina; TORRES-GONZALES, Selene Belén; REYES-ARCO, Rocio Elena; TINCO-TÚPAC, Santos Turibio; REYES-VILLALBA, Edwin; CARPIO-VENTURA, Jenny Del Rocio. Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. **International Journal of Information and Education Technology**. 2024;14(1):132-40.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2013.

OLIVEIRA, Erinaldo Silva; AQUINO, Soraya Farias. Implicações da relação educação e trabalho na EPT: marcos conceituais e saberes docentes necessários. **Revista Intersaberes**, v. 15, n. 34, p. 275-288, jan.-abr. 2015. POCHMANN, Márcio. Tendências estruturais do mundo do trabalho no Brasil. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25, n. 1, p. 89-99, 2020.

OLIVEIRA, Achilles Alves de; SILVA, Yara Fonseca de Oliveira e. **Mediação pedagógica e tecnológica: conceitos e reflexões sobre o ensino na cultura digital**. Revista Educação em Questão, [S. l.], v. 60, n. 64, 2022. DOI: 10.21680/1981-1802.2022v60n63ID28275. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/28275>. Acesso em: 16 ago. 2025.

SILVA, Tatiane das Graças da; PIONTKOVSKY, Danielle. **Tecnologias digitais aplicadas ao ensino médio integrado no contexto da educação profissional e tecnológica**. 1. ed. Vitória: Edifes Acadêmico, 2023. 64 p. ISBN: 978-85-8263-796-8.

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:

Emanuela Carvalho Lobo Rezende, Janice Pockszewnicki, Juliana Lara Melo de Oliveira, Regina Maria Matos, Thárisis Gabryel Gomes da Rocha

Matrícula:

2024200304370103; 2024200304370071; 2024200304370068;
2024200304370171; 2024200304370088

Título do trabalho:

OS IMPACTOS DA UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: ☒ Não ☐ Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 2 / 0 / 202

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

JULIANA LARA MELO DE OLIVEIRA

Data: 16/03/2026 08:02:03-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente

gov.br

EMANUELA CARVALHO LOBO REZENDE

Data: 16/03/2026 10:21:30-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Águas Lindas

Local

1 / 0 / 202

Data

Documento assinado digitalmente

gov.br

THARSIS GABRYEL GOMES CARVALHO DA ROCHA

Data: 16/03/2026 13:43:40-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente

gov.br

JANICE POCKSZEWNICKI

Data: 16/03/2026 13:36:11-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Documento assinado digitalmente

gov.br

FLAVIA OLIVEIRA ABRAO PESSOA

Data: 16/03/2026 18:34:17-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Ciente e de acordo:

orientador(a)

gov.br

Documento assinado digitalmente

REGINA MARIA MATOS

Data: 16/03/2026 13:51:36-0300

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 13/2026 - GE-CE/DE-CE/CMPCE/IFGOIANO



FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL DO RELATÓRIO DE FORMAÇÃO/ARTIGO CIENTÍFICO

ANEXO III - ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos dez dias do mês de março do ano de dois mil e vinte e seis, às 18 horas e 00 minutos, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos docentes **FLÁVIA OLIVEIRA ABRÃO PESSOA** (Orientador), **Lorena de Almeida Cavalcante** (Membro), **Glacie Regina Rosa** (Membro), com a finalidade de examinar o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “OS IMPACTOS DA UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA” de autoria do(a) estudante(s) **Emanuela Carvalho Lobo Rezende, Janice Pockszevnicki, Julina Lara Melo de Oliveira, Regina Maria Matos e Thársis Gabryel Gomes da Rocha**, 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 (10) Encerrada a sessão pública de defesa, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Orientador/Presidente da Banca

Membro

Membro

Documento assinado eletronicamente por:

- **Flavia Oliveira Abrao Pessoa**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2026 18:42:18.
- **Lorena de Almeida Cavalcante Brandao Nunes**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2026 18:43:28.
- **Glacie Regina Rosa**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2026 18:43:36.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/03/2026. 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: 798554

Código de Autenticação: 15935d5711



INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Campus Ceres

Rodovia GO-154, Km 03, SN, Zona Rural, CERES / GO, CEP 76300-000

(62) 3307-7100