



APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS E INCLUSÃO DIGITAL: O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

JUCILIA SANTOS FIAES¹; AMILTON ALVES DE SOUZA²

¹ Professora da rede Municipal de Mata de São João, Grupo de Pesquisa GEPEJA. E-mail: juciliasfiae@gmail.com;

² Doutor em Difusão do Conhecimento (UFBA). Professor Colaborador do PPGEJA (UNEB), GEPEJA. E-mail: amiltonalvess@hotmail.com.

EIXO TEMÁTICO: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA EJA: PERSPECTIVAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS

RESUMO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é um campo que se destaca pela sua relevância social e política, ao atender sujeitos historicamente excluídos do processo educacional. Apesar de sua importância, a EJA enfrenta desafios recorrentes como evasão, baixa motivação e falta de políticas públicas efetivas que garantam sua valorização. Nesse contexto, a pesquisa aqui apresentada propõe investigar o uso de jogos digitais como recurso pedagógico inovador, articulando inclusão digital, ludicidade e aprendizagens significativas. **A questão central** que norteia este estudo é: de que forma a utilização de jogos digitais pode contribuir para a motivação, inclusão digital e aprendizagem significativa de estudantes da EJA? **O objetivo geral** é compreender as contribuições pedagógicas desse recurso para o fortalecimento do protagonismo estudantil. Como **objetivos específicos**, destacam-se: analisar o impacto dos jogos digitais no engajamento dos alunos; avaliar como favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico e da resolução de problemas; identificar as competências digitais adquiridas no processo; e propor estratégias de integração dos jogos ao currículo da EJA. Do ponto de vista teórico, a pesquisa dialoga com autores clássicos e contemporâneos. Paulo Freire (1996) ressalta que a prática educativa deve partir da realidade dos educandos, valorizando seus saberes prévios e construindo um processo de ensino dialógico e emancipador. Arroyo (2013) enfatiza a EJA como espaço de reconhecimento das identidades e trajetórias dos sujeitos. Nesse cenário, os jogos digitais aparecem como instrumentos de mediação que podem aproximar a escola da cultura digital em que os estudantes já estão inseridos de diversas formas. No campo da ludicidade, Kishimoto (2010) defende o valor pedagógico do brincar, que pode ser ressignificado em ambientes digitais como ferramenta de aprendizagem significativa. Lévy (1996) apresenta a cibercultura como espaço de construção coletiva do conhecimento, reforçando o papel dos jogos digitais enquanto práticas colaborativas. Autores como Borges et al. (2021) e Leal et al. (2024) demonstram, em pesquisas aplicadas, como os jogos podem favorecer o desenvolvimento de competências matemáticas e lógicas. Miranda (2022) e Milano (2021) apontam que a aplicação pedagógica de jogos digitais diversifica estratégias de ensino e amplia a



motivação dos estudantes. **Metodologicamente**, a pesquisa será desenvolvida com base na Pesquisa-Aplicação (Design-Based Research – DBR), uma abordagem que articula teoria e prática em ciclos iterativos de diagnóstico, intervenção, avaliação e refinamento. O estudo será realizado no Colégio Municipal Monsenhor Barbosa, em Mata de São João – BA, envolvendo estudantes da EJA. Inicialmente, será conduzido um diagnóstico por meio de entrevistas, questionários e observações participantes. Em seguida, serão planejadas oficinas pedagógicas utilizando jogos digitais que dialoguem com os conteúdos curriculares e as competências previstas na BNCC. Cada ciclo de intervenção será acompanhado por coleta de dados qualitativos e quantitativos, incluindo diários de campo, feedback dos participantes e análise de desempenho. **Os resultados** esperados envolvem avanços significativos na motivação e engajamento dos estudantes, melhorias no raciocínio lógico e no domínio de conteúdos curriculares, bem como o fortalecimento de competências digitais e socioemocionais. A expectativa é que a pesquisa subsidie práticas inovadoras que possam ser replicadas em outros contextos da EJA, contribuindo para reduzir a evasão escolar e ampliar a inclusão digital. **Conclui-se** que os jogos digitais, quando planejados e aplicados pedagogicamente, têm potencial para transformar a EJA em um espaço mais atrativo, dinâmico e emancipador. O recurso não se limita ao entretenimento, mas se configura como mediação pedagógica potente entre saberes cotidianos e conhecimentos escolares, fortalecendo o protagonismo dos sujeitos e a efetividade do processo educativo.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos; Jogos Digitais; Aprendizagem Significativa; Inclusão Digital.

Referências

- ARROYO, Miguel G. Ofício de Mestre: imagens e autoimagens. Petrópolis: Vozes, 2013.
- BORGES, Juliana R. A.; OLIVEIRA, G. S.; BORGES, T. D. F. F.; SAAD, N. S. Jogos digitais no ensino de matemática. Revista Valore, 2021.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, 1996.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2010.
- LEAL, A. C.; OLIVEIRA, Y. N.; HENKLAIN, M. H. O. Jogos digitais e aprendizagem matemática. Revista Brasileira de Educação Matemática, 2024.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1996.
- MILANO, Thomas B. Educação Matemática Crítica e os jogos digitais. Dissertação (Mestrado), FURG, 2021.
- MIRANDA, Hugo A. Jogos digitais como recurso didático. Dissertação (Mestrado), Anhanguera, 2022.
- RIBEIRO, K. L.; OLIVEIRA, Y. N.; HENKLAIN, M. H. O. Treinar correspondência de problemas matemáticos. Avances en Psicología Latinoamericana, 2021.
- SILVA, Adriano. Jogos sérios em mundos virtuais. Dissertação (Mestrado), UFPE, 2012.