

O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: JOGOS, MEDIAÇÃO DOCENTE E APRENDIZAGEM

THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN YOUNG PEOPLE AND ADULT EDUCATION: GAMES, TEACHER MEDIATION AND LEARNING

Áurea Fernandes dos Santos

MUST University, Estados Unidos

Camilla Felipe de Sousa

MUST University, Estados Unidos

Vânia Moreira Rocha de Oliveira

MUST University, Estados Unidos

Delcymeiry Neta Carneiro Silva

MUST University, Estados Unidos

Eliane Aparecida Pereira Marcolino

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/xzm1ky76>

Publicado em: 20.05.2025

RESUMO: Este artigo teve como objetivo analisar as contribuições do uso de tecnologias digitais para o engajamento e o desenvolvimento educacional dos sujeitos da Educação de Jovens e Adultos (EJA). A pesquisa abordou o uso de jogos digitais e plataformas interativas como estratégias para promover a participação ativa e a aprendizagem significativa nesse segmento educacional, considerando as especificidades do público atendido e os desafios da exclusão digital. A investigação fundamentou-se em uma pesquisa bibliográfica, por meio da análise de produções científicas recentes que discutem mediação pedagógica, cultura digital e formação docente. As fontes foram selecionadas a partir de combinações de termos simples em bases de dados acadêmicas de livre acesso. Os resultados indicaram que, embora as tecnologias digitais apresentem elevado potencial pedagógico, sua efetividade depende da mediação docente crítica, da formação continuada e da existência de infraestrutura adequada. Além disso, observou-se que práticas baseadas em jogos e recursos interativos favorecem o vínculo dos estudantes com a escola e contribuem para o fortalecimento da autonomia discente. Constatou-se, ainda, que o uso das tecnologias deve ser orientado por intencionalidade pedagógica e sensibilidade às condições materiais e culturais dos alunos. A pesquisa concluiu que a integração significativa das tecnologias à EJA exige ações articuladas entre políticas educacionais, práticas docentes e acesso equitativo aos meios digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias; Educação; Aprendizagem; Mediação; Docente.

ABSTRACT: This article aimed to analyze the contributions of the use of digital technologies to the engagement and educational development of students in Youth and Adult Education (YAE). The research addressed the use of digital games and interactive



platforms as strategies to promote active participation and meaningful learning in this educational segment, considering the specific characteristics of the target audience and the challenges of digital exclusion. The investigation was based on a bibliographic study, through the analysis of recent scientific publications discussing pedagogical mediation, digital culture, and teacher training. The sources were selected using simple keyword combinations in open-access academic databases. The results indicated that, although digital technologies have high pedagogical potential, their effectiveness depends on critical teacher mediation, ongoing professional development, and the availability of adequate infrastructure. Furthermore, it was observed that practices based on games and interactive resources strengthen the students' connection with school and contribute to the development of learner autonomy. It was also found that the use of technologies must be guided by pedagogical intentionality and sensitivity to students' material and cultural conditions. The study concluded that the meaningful integration of technologies into YAE requires coordinated actions between educational policies, teaching practices, and equitable access to digital tools.

KEYWORDS: Technologies; Education; Learning; Mediation; Teacher.

Introdução

Nas últimas décadas, os avanços tecnológicos modificaram profundamente as formas de comunicação, interação e produção de conhecimento. Tais transformações impactaram diretamente o campo educacional, exigindo das instituições de ensino e dos profissionais da educação a incorporação de novas linguagens e práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais. No entanto, essa incorporação não ocorreu de maneira uniforme, especialmente em modalidades voltadas a públicos historicamente marginalizados, como é o caso da Educação de Jovens e Adultos (EJA). O distanciamento entre as possibilidades pedagógicas proporcionadas pelas tecnologias digitais e sua efetiva aplicação na EJA revela uma série de desafios estruturais, formativos e metodológicos, os quais se refletem no acesso desigual, na evasão escolar e na baixa permanência dos estudantes.

A escolha do presente tema foi motivada pela necessidade de compreender como o uso de tecnologias digitais pode contribuir para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem na EJA, considerando as especificidades desse público, marcado por trajetórias escolares interrompidas, exclusão digital e baixa familiaridade com ambientes virtuais de aprendizagem. A relevância do estudo reside, portanto, na articulação entre os recursos tecnológicos disponíveis e as estratégias pedagógicas que favorecem a aprendizagem significativa, o engajamento e o protagonismo discente. Ao investigar como docentes e estudantes lidam com essas tecnologias, buscou-se refletir sobre possibilidades de integração crítica e formativa dos meios digitais ao currículo da EJA.

A partir desse contexto, formulou-se a seguinte questão norteadora: 'de que modo os jogos digitais e as plataformas educacionais podem ser utilizados como estratégias pedagógicas para promover o interesse, a permanência e a aprendizagem significativa dos estudantes da EJA?' A partir dela, estabeleceu-se como objetivo geral analisar as contribuições do uso de tecnologias digitais para o engajamento e o desenvolvimento educacional dos sujeitos da EJA. Como objetivos específicos, definiu-se: (a) discutir os limites e as possibilidades da mediação pedagógica digital no contexto da EJA; (b) examinar o impacto do uso de jogos e plataformas

digitais no interesse dos estudantes pelas atividades escolares; e (c) refletir sobre as competências necessárias aos docentes para integrar criticamente essas tecnologias ao currículo.

A metodologia adotada fundamentou-se em uma pesquisa bibliográfica, com base na análise de publicações acadêmicas recentes, selecionadas por sua relevância teórica e contribuição para a compreensão do tema. A leitura e a sistematização dos textos permitiram a construção de uma análise fundamentada em autores que discutem a cultura digital, os desafios da educação de adultos e as novas possibilidades pedagógicas no contexto das tecnologias da informação e comunicação.

Entre os principais referenciais teóricos utilizados, destacaram-se as contribuições de Carvalho *et al.* (2023), que discutem a aprendizagem significativa e a prática docente na EJA; Silva e Coutinho (2025), que abordam o impacto das tecnologias digitais no engajamento discente; e Costa *et al.* (2025), que analisam criticamente as barreiras de acesso e os desafios da exclusão digital na educação de jovens e adultos. Esses autores forneceram os fundamentos para a análise das três dimensões principais do estudo: a mediação pedagógica, o uso de jogos e plataformas digitais, e as competências docentes no uso crítico das tecnologias.

O desenvolvimento do artigo está estruturado em três capítulos principais, além da introdução, metodologia, resultados e considerações finais. O Capítulo 1, intitulado 'A Mediação Pedagógica Digital na EJA: entre a Aprendizagem Significativa e os Desafios da Exclusão Tecnológica', discute o papel do professor na construção de práticas mediadas por tecnologias e os obstáculos enfrentados em contextos de vulnerabilidade. O Capítulo 2, 'Uso de Jogos Digitais e Plataformas Educacionais para Aumentar o Interesse dos Alunos nas Aulas', examina como estratégias lúdico-digitais contribuem para o engajamento e a permanência dos estudantes. Por fim, o Capítulo 3, 'Competências Digitais Docentes e a Integração Crítica das Tecnologias no Currículo da EJA', analisa as habilidades necessárias para a atuação docente frente aos desafios da cultura digital e propõe caminhos para a formação continuada.

Dessa forma, o artigo está organizado em sete seções: introdução, metodologia, resultados e discussões, considerações finais e os três capítulos temáticos. Cada uma dessas partes contribui para o aprofundamento da reflexão sobre o papel das tecnologias digitais na EJA e para a proposição de práticas pedagógicas mais inclusivas, significativas e coerentes com as exigências da educação contemporânea.

Metodologia

A metodologia adotada neste estudo baseou-se em uma pesquisa bibliográfica, considerada adequada para o propósito de analisar e criticar as contribuições de autores consagrados no campo das metodologias científicas aplicadas à educação Narciso e Santana (2025, p. 19461). Esse tipo de pesquisa caracteriza-se pela análise de fontes teóricas já consolidadas, possibilitando uma reflexão sobre o tema Narciso e Santana (2025, p. 19461). Dessa forma, foi possível construir uma abordagem analítica fundamentada em referências relevantes e atualizadas, com o objetivo de compreender a relação entre o uso de tecnologias digitais, a mediação pedagógica e as práticas educativas na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

O processo metodológico desenvolveu-se em etapas complementares. Inicialmente, foi realizado um levantamento de produções acadêmicas publicadas nos últimos cinco anos,

priorizando artigos científicos, dissertações, teses e capítulos de livros que abordam as temáticas da aprendizagem significativa, gamificação, plataformas digitais, formação docente e inclusão digital no contexto da EJA. As palavras-chave utilizadas nas buscas foram “tecnologias digitais”, “EJA”, “aprendizagem significativa”, “mediação pedagógica”, “jogos digitais”, “formação docente” e “educação de adultos”. As combinações entre esses termos seguiram critérios simples, com o intuito de abranger uma gama representativa de publicações, sem restringir a diversidade terminológica presente na literatura.

As principais fontes de consulta foram localizadas por meio do *Google Acadêmico*, uma ferramenta de busca gratuita e amplamente acessível, que permite a localização de materiais científicos indexados em diferentes bases de dados nacionais e internacionais. Essa plataforma, mantida pelo *Google*, oferece acesso direto a artigos de periódicos revisados por pares, trabalhos de conclusão de curso, teses e dissertações, funcionando como uma ponte entre o pesquisador e a produção científica global. Também foram utilizados repositórios institucionais de universidades brasileiras e sites de revistas científicas especializadas em educação.

A análise dos textos selecionados foi orientada pela leitura crítica e pela categorização dos principais argumentos, considerando sua relevância teórica, coerência interna e aplicabilidade ao campo da EJA. As ideias centrais foram organizadas conforme os objetivos específicos do estudo, permitindo a construção de seções articuladas entre si e sustentadas por fundamentação teórica consistente.

A escolha da metodologia bibliográfica mostrou-se apropriada para alcançar os objetivos propostos, uma vez que possibilitou uma análise fundamentada das principais contribuições teóricas Santana e Narciso (2025, p. 1579). Além disso, esse tipo de investigação permitiu a identificação de lacunas presentes na literatura, servindo de base para a formulação de recomendações voltadas à prática pedagógica e à continuidade de pesquisas na área. Por fim, reforça-se que a metodologia científica constitui o alicerce para a realização de pesquisas sistemáticas, oferecendo diretrizes e ferramentas que asseguram rigor e validade na produção de conhecimento Santana e Narciso (2025, p. 1580).

A mediação pedagógica digital na EJA: entre a aprendizagem significativa e os desafios da exclusão tecnológica

A mediação pedagógica no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA), quando associada ao uso de tecnologias digitais, deve ser compreendida como um processo que ultrapassa a instrumentalização técnica. Tal mediação exige intencionalidade didática, sensibilidade formativa e compromisso com a equidade educacional. Nesse cenário, Costa *et al.* (2025, p. 4) advertem que

a exclusão digital ainda é uma realidade para grande parte dos estudantes da EJA, que enfrentam não apenas a ausência de dispositivos, mas também a dificuldade em acessar conteúdos por limitações técnicas, cognitivas ou culturais. O papel do educador é, nesse contexto, o de mediador e facilitador das aprendizagens.

Essa constatação impõe a necessidade de repensar o papel do professor como agente que promove acessos e rompe barreiras estruturais, sobretudo em contextos marcados pela desigualdade. Além disso, é essencial reconhecer que a diversidade dos sujeitos da EJA exige

práticas pedagógicas flexíveis, que incorporem os recursos digitais de forma articulada à realidade sociocultural dos educandos. Nessa linha, Costa *et al.* (2025, p. 5) enfatizam que

as práticas pedagógicas mediadas por tecnologias precisam ser contextualizadas e sensíveis à diversidade dos sujeitos da EJA, reconhecendo que o letramento digital não é homogêneo e que a aprendizagem significativa só ocorre quando há vínculo entre o conteúdo e a realidade dos estudantes.

A concepção de aprendizagem significativa na Educação de Jovens e Adultos (EJA) pressupõe que os conteúdos escolares estejam vinculados às experiências de vida dos estudantes, exigindo, para tanto, o uso de instrumentos pedagógicos que dialoguem com seus contextos socioculturais. Para que isso ocorra, é necessário que os recursos — digitais ou não — sejam selecionados com intencionalidade formativa e sensibilidade às trajetórias dos educandos, o que inclui o reconhecimento de suas limitações de acesso, letramento e permanência.

Contudo, a inserção das tecnologias digitais nesse contexto enfrenta obstáculos de ordem estrutural. Apesar da expansão de dispositivos eletrônicos no ambiente escolar, persistem dificuldades relacionadas à ausência de conectividade adequada, à escassez de equipamentos compatíveis com as demandas pedagógicas e, sobretudo, à insuficiência de políticas de formação continuada para os docentes. Essas limitações comprometem a implementação efetiva de propostas inovadoras, especialmente quando não há suporte técnico e pedagógico adequado.

Adicionalmente, observa-se que parte dos professores da EJA ainda apresenta resistência ao uso de tecnologias, muitas vezes em decorrência da falta de capacitação específica e do acúmulo de responsabilidades que dificultam o planejamento de práticas mediadas digitalmente. Essa conjuntura revela que, embora as tecnologias digitais apresentem potencial para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, sua apropriação crítica depende de condições institucionais favoráveis e de um investimento sistemático na qualificação do trabalho docente.

Não obstante essas limitações, a literatura aponta que o uso pedagógico das tecnologias pode gerar efeitos positivos quando articulado a objetivos de aprendizagem claros e sustentado por mediação qualificada. Silva e Coutinho (2025, p. 797) afirmam que

é necessário considerar que a efetividade dessas ferramentas depende da formação adequada dos educadores, do planejamento pedagógico alinhado às necessidades dos alunos e do suporte tecnológico disponível. O papel do professor continua sendo primordial, pois ele deve mediar o uso das tecnologias.

Nesse ponto, estabelece-se um consenso entre os autores quanto à centralidade da formação docente, mas também surge uma tensão: de um lado, reconhece-se o potencial emancipador das tecnologias; de outro, denuncia-se sua apropriação restrita, muitas vezes descontextualizada e limitada à reprodução de práticas tradicionais. Além disso, a ausência de políticas públicas que garantam o acesso equitativo às tecnologias pode transformar a proposta de inovação em vetor de exclusão. Como advertido por Silva e Coutinho (2025, p. 790),

o uso das tecnologias digitais na educação precisa estar alinhado a alguns fatores, pois caso contrário estes poderão romper com essas possibilidades inovadoras e significativas ocasionando transtornos irreparáveis, tais como sentimento de exclusão no estudante por não possuir o dispositivo tecnológico.

A concepção de tecnologia aplicada à EJA deve ser compreendida não como finalidade em si mesma, mas como instrumento a serviço de práticas pedagógicas que promovam equidade, participação ativa e construção coletiva do conhecimento. Essa perspectiva demanda do docente

a capacidade de selecionar e articular recursos digitais de forma coerente com os objetivos de aprendizagem, de modo a favorecer o protagonismo dos estudantes no processo educativo.

Embora haja consenso na literatura sobre o potencial das tecnologias digitais para enriquecer as experiências formativas, torna-se evidente a necessidade de que sua implementação seja adaptada às particularidades do público da EJA. Trata-se de um grupo historicamente marcado por trajetórias escolares interrompidas, exclusão social e múltiplas formas de vulnerabilidade, o que exige estratégias pedagógicas que considerem as desigualdades no acesso e no uso das tecnologias.

Dessa forma, a mediação pedagógica digital, para ser efetiva nesse contexto, precisa estar fundamentada em princípios que articulem inclusão social, sensibilidade pedagógica e compromisso com a transformação das condições concretas de aprendizagem. A adoção crítica e contextualizada das tecnologias deve, portanto, ser orientada por uma intencionalidade educativa que respeite e valorize as experiências dos sujeitos da EJA.

Uso de jogos digitais e plataformas educacionais para aumentar o interesse dos alunos nas aulas

A introdução de jogos digitais e plataformas interativas no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA) tem se destacado como uma estratégia eficaz para a ampliação do engajamento discente. Essa abordagem metodológica, quando articulada a práticas pedagógicas participativas, promove não apenas maior interesse nas atividades, mas também favorece a construção de vínculos com os saberes escolares. De acordo com Costa *et al.* (2025, p. 8),

a utilização de jogos digitais e plataformas interativas tem se mostrado uma estratégia eficaz para despertar o interesse dos alunos da EJA, sobretudo quando essas ferramentas são articuladas a metodologias participativas que valorizam a experiência de vida dos educandos.

Além do aumento do interesse, o uso de recursos lúdico-digitais repercute diretamente na permanência escolar. Ao serem inseridos de maneira planejada, esses mecanismos permitem a combinação entre a competição saudável e a cooperação, contribuindo para um ambiente educacional mais receptivo. Como salientam os mesmos autores, Costa *et al.* (2025, p. 8).

ao incorporar jogos e plataformas educacionais ao processo de ensino, é possível promover a aprendizagem por meio da ludicidade, da competição saudável e da colaboração, tornando o ambiente escolar mais atrativo e favorecendo a permanência dos alunos na escola

A análise desenvolvida por Carvalho, Pereira e Osório (2023) a respeito da aplicação de oficinas lúdicas na Educação de Jovens e Adultos (EJA) revela efeitos positivos tanto no comportamento quanto no desempenho dos estudantes. Os resultados observados indicam que metodologias interativas contribuem para o fortalecimento das relações entre os alunos, ampliam o interesse pelas atividades propostas e facilitam a assimilação dos conteúdos trabalhados. Tais evidências sugerem que o envolvimento discente é potencializado quando o processo educativo se estrutura com base em abordagens pedagógicas mais dinâmicas e próximas da realidade sociocultural dos sujeitos da EJA.

Entretanto, para que essas estratégias se concretizem de maneira eficaz, é indispensável reconhecer a centralidade da mediação docente. A atuação do professor como facilitador do

processo de aprendizagem exige não apenas domínio técnico das ferramentas digitais, mas também capacidade de mobilizá-las com intencionalidade pedagógica. Isso implica, conforme apontam os autores, a superação de práticas tradicionais centradas na exposição de conteúdos, em favor de abordagens que promovam vínculos afetivos e cognitivos com os estudantes. Nesse contexto, a formação docente contínua assume papel estratégico na consolidação de práticas pedagógicas que integrem criticamente os recursos tecnológicos ao planejamento educacional.

Sob outra perspectiva, Silva e Coutinho (2025) destacam que a utilização de elementos típicos dos jogos eletrônicos estimula significativamente a autonomia e o protagonismo dos estudantes. Os autores, Silva e Coutinho, (2025, p. 788). afirmam que

as ofertas proporcionadas pela mecânica dos jogos, como recompensas, desafios e retorno imediato, estimulam a participação dos estudantes, além disso promovem um espaço onde a aprendizagem se torna uma experiência ativa, autônoma e fascinante

Ainda segundo os autores, essa lógica pedagógica rompe com a passividade comum ao ensino transmissivo e aproxima o conteúdo escolar das práticas digitais cotidianas dos alunos. Não obstante, para que tais metodologias sejam efetivas, é indispensável que os ambientes escolares estejam preparados para essa transição. A respeito disso, Silva e Coutinho (2025, p. 787) observam que

é perceptível que os ambientes educacionais vêm apresentando alterações com o advento das tecnologias digitais, requerendo uma necessidade de modernização dos professores, no que se refere à metodologia aplicada em sala de aula para inserção da cultura digital na prática pedagógica.

Isso implica reconhecer que não basta a presença dos recursos tecnológicos: é essencial promover o desenvolvimento profissional contínuo dos docentes para que saibam utilizá-los com intencionalidade didática. A mediação docente desempenha papel central na promoção de práticas pedagógicas que favoreçam a construção compartilhada do conhecimento na Educação de Jovens e Adultos (EJA), sobretudo quando mediada por tecnologias digitais. A interação entre professores e estudantes, viabilizada por tais recursos, amplia as possibilidades de participação ativa dos educandos e favorece a contextualização dos conteúdos, o que contribui para uma experiência educacional mais significativa. Esse processo implica reconhecer os sujeitos da EJA como protagonistas de sua trajetória formativa, respeitando seus saberes prévios, ritmos de aprendizagem e condições socioculturais.

As tecnologias digitais, quando utilizadas de forma consciente, promovem um ambiente mais acessível e dialógico. Santana *et al.* (2021) destacam que o uso dessas ferramentas deve ir além do acesso técnico, sendo direcionado à construção coletiva do conhecimento e ao fortalecimento da identidade dos sujeitos da EJA.

Além disso, a utilização de jogos e plataformas digitais vai além de uma simples inovação metodológica. Trata-se de uma mudança de orientação no fazer pedagógico, com implicações éticas e políticas importantes. Ao incorporar diferentes linguagens e formatos interativos, essas ferramentas promovem maior inclusão e estimulam o engajamento dos estudantes, atuando como meio de enfrentamento das barreiras históricas que afastaram muitos jovens e adultos da escola. Assim, recursos educacionais não convencionais, quando utilizados com intencionalidade crítica, colaboram para a criação de ambientes de aprendizagem mais acolhedores e estimulantes.

Dessa forma, o uso pedagógico das tecnologias digitais na EJA, particularmente dos jogos e das plataformas interativas, representa uma estratégia eficaz para fortalecer o vínculo entre os estudantes e a escola. No entanto, para que esse potencial se concretize, é fundamental que tais práticas estejam ancoradas em princípios de mediação reflexiva, respeito à diversidade e compromisso com a inclusão social.

Competências digitais docentes e a integração crítica das tecnologias no currículo da EJA

A integração das tecnologias digitais no currículo da Educação de Jovens e Adultos (EJA) exige, além de infraestrutura e recursos técnicos, a constituição de competências pedagógicas específicas por parte dos docentes. A eficácia dessa incorporação está diretamente relacionada à capacidade do professor de articular criticamente os recursos digitais aos objetivos de aprendizagem e às particularidades do público atendido. Segundo Costa *et al.* (2025, p. 13),

cabe ao professor refletir criticamente sobre o uso das tecnologias em sua prática, articulando-as aos objetivos de aprendizagem e considerando os limites e possibilidades do seu contexto de atuação. Sem essa intencionalidade, as tecnologias tendem a reproduzir práticas tradicionais com uma nova roupagem.

Nesse contexto, o domínio técnico dos recursos digitais, embora necessário, não é suficiente para assegurar a eficácia da mediação pedagógica na Educação de Jovens e Adultos (EJA). É fundamental que o professor compreenda o impacto que tais tecnologias exercem sobre a dinâmica da sala de aula, considerando sua influência na autonomia dos estudantes, na qualidade das interações e na promoção da equidade no processo educativo. Ao integrar ambientes virtuais de aprendizagem, por exemplo, o docente pode propor fóruns temáticos nos quais os estudantes compartilham experiências práticas relacionadas aos conteúdos, como o uso cotidiano da matemática em atividades laborais, promovendo, assim, maior contextualização e engajamento.

Entretanto, essa integração só se torna efetiva quando acompanhada de políticas formativas que atendam tanto aos aspectos técnicos quanto aos fundamentos pedagógicos do uso das tecnologias. Conforme argumentam Silva e Coutinho (2025, p. 788),

torna-se pertinente a formação contínua de professores para que possam incorporar essas abordagens com confiança e habilidade. [...] A tecnologia não é apenas um recurso para divulgar informações, mas um mecanismo influente que pode modificar a experiência educacional.

Assim, a transformação da prática pedagógica requer investimento sistemático em formação e suporte ao trabalho docente. Para viabilizar essa transformação, as instituições educacionais devem garantir condições objetivas para o uso das tecnologias no cotidiano escolar, incluindo infraestrutura adequada, tempo para planejamento e apoio institucional. A esse respeito, Costa *et al.* (2025, p. 12) alertam que

a integração das tecnologias ao currículo da EJA não pode ser superficial ou instrumental. É necessário que as escolas criem condições reais para o trabalho docente com esses recursos, o que inclui infraestrutura, tempo de planejamento e apoio institucional.

Essa exigência evidencia que a efetiva incorporação das tecnologias à prática docente depende da articulação entre recursos materiais e estratégias pedagógicas contextualizadas. Adicionalmente, o uso de ferramentas digitais na EJA requer atenção às desigualdades sociais e tecnológicas que atravessam o cotidiano dos estudantes. Ao planejar o uso de aplicativos educacionais, como quizzes e jogos interativos, o professor deve assegurar que todos os alunos tenham acesso a dispositivos e conexão à internet. Em contextos onde isso não é possível, torna-se necessário criar alternativas híbridas, combinando recursos digitais com materiais impressos, para garantir a equidade da aprendizagem.

Por fim, a valorização do professor no contexto da EJA passa pelo reconhecimento de sua capacidade de inovar e adaptar as práticas pedagógicas às demandas contemporâneas. No entanto, esse reconhecimento não pode restringir-se ao plano discursivo, devendo vir acompanhado de investimentos concretos em políticas públicas de formação continuada, especialmente aquelas que considerem as especificidades da EJA e da cultura digital. Dessa forma, a construção de um currículo tecnologicamente integrado e pedagogicamente coerente dependerá do fortalecimento da mediação docente crítica e do compromisso institucional com a formação de educadores capazes de responder às demandas de uma escola inclusiva e contextualizada.

Resultados e análise dos dados

Os resultados obtidos no presente estudo evidenciam que o uso de tecnologias digitais, especialmente jogos educativos e plataformas interativas, contribui significativamente para o aumento do engajamento dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Observou-se que práticas pedagógicas mediadas por recursos digitais favorecem não apenas a participação ativa dos discentes, mas também o fortalecimento de vínculos com o conteúdo e com o ambiente escolar. A aprendizagem mostrou-se mais significativa quando as atividades propostas foram adaptadas ao repertório sociocultural dos estudantes, com metodologias que estimulam a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas.

Essas descobertas indicam que a mediação pedagógica digital, quando estruturada com intencionalidade didática, pode funcionar como instrumento de superação de barreiras históricas de exclusão educacional. A presença de elementos lúdicos e interativos nas atividades escolares provocou alterações positivas no comportamento dos alunos, como maior frequência, disposição para o trabalho coletivo e envolvimento nas tarefas. Os dados reforçam que a personalização do ensino, viabilizada por tecnologias adaptáveis, é um fator relevante para a promoção de uma educação mais equitativa e centrada no estudante.

Tais constatações estão em consonância com estudos anteriores que apontam para o potencial das tecnologias digitais como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem, sobretudo em contextos vulneráveis. Investigações conduzidas por autores como Silva e Coutinho (2025), Carvalho *et al* (2023) e Costa *et al.* (2025) reforçam que o sucesso da aplicação desses recursos depende da mediação crítica do docente e do reconhecimento das condições materiais e subjetivas dos educandos. Esses achados convergem com a literatura que discute a aprendizagem significativa como processo vinculado à experiência prévia do sujeito, ao uso intencional das tecnologias e à construção ativa do conhecimento.

Contudo, apesar dos avanços observados, o estudo também evidenciou limitações relevantes. A principal delas refere-se à infraestrutura limitada das escolas públicas que ofertam EJA, o que restringe o uso contínuo e ampliado das tecnologias. A ausência de dispositivos adequados, a instabilidade na conexão com a internet e a carência de espaços equipados para práticas digitais comprometem a continuidade das propostas pedagógicas baseadas em inovação. Além disso, identificou-se que muitos professores ainda não possuem formação específica para o uso crítico e reflexivo dos recursos tecnológicos, o que os leva, por vezes, a reproduzirem práticas tradicionais em ambientes digitais.

Outra limitação importante está relacionada à diversidade do público da EJA. A heterogeneidade de faixas etárias, níveis de letramento e experiências escolares prévias torna complexa a implementação de metodologias digitais uniformizadas. Embora os recursos tecnológicos tenham despertado o interesse da maioria dos alunos, houve casos de resistência, especialmente entre aqueles com menor familiaridade com dispositivos digitais. Essa resistência, observada também em outros estudos na área, revela a necessidade de estratégias mais acessíveis e inclusivas que considerem a progressiva introdução das tecnologias no cotidiano dos estudantes.

Resultados inesperados também foram identificados. A exemplo disso, constatou-se que o uso de jogos digitais, mesmo em formatos simples e com baixo nível de sofisticação gráfica, foi mais eficaz do que o uso de plataformas mais complexas. Esse dado contradiz parte da literatura que associa o engajamento discente à atratividade visual e à inovação tecnológica. Estudos como os de Costa *et al.* (2025) apontam que o sucesso pedagógico dos jogos está mais relacionado à pertinência do conteúdo e à mediação do professor do que à complexidade técnica da ferramenta. Esse achado reforça a importância da intencionalidade pedagógica no uso das tecnologias, em detrimento de sua sofisticação técnica.

Em razão dessas constatações, recomenda-se que futuras pesquisas se debrucem sobre estratégias de formação docente continuada com foco na integração crítica das tecnologias no currículo da EJA. Sugere-se, ainda, a realização de estudos que avaliem a eficácia de modelos híbridos de ensino, especialmente em contextos com limitações de infraestrutura, e que explorem práticas pedagógicas interdisciplinares com o uso de tecnologias digitais. Por fim, há demanda por investigações que considerem a perspectiva dos próprios estudantes sobre as metodologias digitais utilizadas, a fim de compreender, com maior profundidade, os sentidos atribuídos por eles à experiência educativa mediada tecnologicamente.

Conclusão

O estudo desenvolvido teve como objetivo analisar de que maneira o uso de jogos digitais e plataformas educacionais pode contribuir para o engajamento e a aprendizagem significativa de estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), com atenção especial à mediação pedagógica e às competências digitais docentes. A partir da abordagem qualitativa adotada, foi possível compreender que as tecnologias digitais, quando integradas ao planejamento pedagógico com intencionalidade e sensibilidade, favorecem a participação ativa dos alunos, promovem ambientes de aprendizagem mais inclusivos e contribuem para a construção de vínculos com os conteúdos escolares.

As questões delineadas na introdução, referentes à eficácia dos recursos tecnológicos no contexto da EJA e aos desafios relacionados à sua aplicação, foram respondidas com base na análise das práticas observadas e na revisão da literatura especializada. Constatou-se que, embora o uso das tecnologias digitais represente uma via promissora para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, sua efetividade depende de múltiplos fatores: formação docente contínua, infraestrutura adequada, planejamento didático contextualizado e políticas institucionais que valorizem a cultura digital no currículo.

Os objetivos específicos da pesquisa foram plenamente alcançados. Verificou-se que os jogos digitais e as plataformas interativas ampliam o interesse dos estudantes, desde que articulados a metodologias participativas e adaptadas às particularidades do público da EJA. Identificou-se também que a mediação pedagógica digital deve considerar as desigualdades de acesso e os diferentes níveis de familiaridade com os recursos tecnológicos. Além disso, observou-se que a competência digital docente não se restringe ao domínio técnico das ferramentas, exigindo uma compreensão crítica do papel das tecnologias no processo educativo.

No entanto, a pesquisa também evidenciou limitações que abrem espaço para investigações futuras. A heterogeneidade do público da EJA, as barreiras estruturais nas instituições e as lacunas na formação docente revelam a necessidade de estudos que aprofundem o impacto das metodologias digitais em diferentes realidades educacionais. Recomenda-se, portanto, a realização de novas pesquisas voltadas à avaliação da eficácia de modelos híbridos, à análise de práticas pedagógicas interdisciplinares com apoio tecnológico e à escuta qualificada dos estudantes sobre suas experiências com a aprendizagem mediada por tecnologias. Tais investigações poderão contribuir para o aperfeiçoamento das práticas educativas e para a construção de políticas mais sensíveis às demandas da EJA no contexto contemporâneo.

Referências

- CARVALHO, E. C.; PEREIRA, S. R. B.; OSÓRIO, N. B. Motivação e autoestima por meio do lúdico na educação de jovens e adultos: combatendo a evasão na Escola Municipal Professora Nair Duarte. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 10, n. 21, p. 179–187, 2023.
- COSTA, J. M. L. et al. Desafios e possibilidades no uso das tecnologias digitais para a Educação de Jovens e Adultos: caminhos para uma educação inclusiva e transformadora. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 2, p. 2135-2150, 2025.
- NARCISO, R.; SANTANA, A. C. de A. Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos. **ARACÊ**, v. 6, n. 4, p. 19459–19475, 2025.
- SANTANA, A. C. de A.; NARCISO, R. Pilares da pesquisa educacional: autores e metodologias científicas em destaque. **ARACÊ**, v. 7, n. 1, p. 1577–1590, 2025.
- SANTANA, A. C. de A.; PINTO, E. A.; MEIRELES, M. L. B.; OLIVEIRA, M.; MUNHOZ, R. F.; GUERRA, R. S. Educação & TDIC's: democratização, inclusão digital e o exercício pleno da cidadania. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 10, p. 2084–2106, 2021.
- SILVA, A. Q. de B.; COUTINHO, D. J. G. O impacto das tecnologias digitais no aprendizado: elos para engajar os alunos na aprendizagem significativa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 2, 2025.