

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

DIGITAL TECHNOLOGIES IN YOUTH AND ADULT EDUCATION: GAMES, TEACHER MEDIATION, AND LEARNING PROCESSES

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: O emprego de tecnologias digitais na Educação de Jovens e Adultos (EJA) ganha destaque no contexto educacional contemporâneo, evidenciando sua importância para promover aprendizagens significativas. A escolha deste tema se justifica pela crescente busca por metodologias que atendam às especificidades dos alunos da EJA, que frequentemente enfrentam desafios distintos em relação aos alunos tradicionais. O principal objetivo do estudo é analisar a eficácia dos jogos digitais como ferramentas educativas nesse contexto. A metodologia utilizada baseia-se em uma abordagem bibliográfica, que permite explorar e integrar diferentes perspectivas e evidências sobre o uso de jogos na EJA. Os principais resultados encontrados indicam que os jogos digitais, quando incorporados de maneira estratégica e contextualizada, não apenas fomentam o aprendizado, mas também elevam a motivação dos alunos. A atuação do professor como mediador emerge como um elemento fundamental que potencializa essas interações, pois sua contribuição é essencial para implementar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos. As conclusões mais relevantes apontam que a combinação de jogos digitais com práticas pedagógicas bem estruturadas cria um ambiente propício para a formação de um ensino mais inclusivo e eficaz. O estudo reforça a necessidade de um planejamento metódico na implementação de tecnologias, garantindo que os recursos utilizados façam sentido na realidade dos alunos da EJA e promovam, de fato, um aprendizado significativo e duradouro.

PALAVRAS-CHAVE: Educação de Jovens e Adultos; Jogos Digitais; Metodologias Ativas.



Abstract: The use of digital technologies in Youth and Adult Education (YAE) is gaining prominence in the contemporary educational context, highlighting its importance in promoting meaningful learning. The choice of this topic is justified by the growing search for methodologies that meet the specific needs of YAE students, who often face different challenges than traditional students. The main objective of the study is to analyze the effectiveness of digital games as educational tools in this context. The methodology used is based on a bibliographical approach, which allows for the exploration and integration of different perspectives and evidence on the use of games in YAE. The main results indicate that digital games, when incorporated strategically and contextually, not only foster learning but also increase student motivation. The role of the teacher as a mediator emerges as a fundamental element that enhances these interactions, as their contribution is essential to implementing more dynamic and interactive learning environments. The most relevant conclusions indicate that the combination of digital games with well-structured pedagogical practices creates an environment conducive to the development of more inclusive and effective teaching. The study reinforces the need for methodical planning in the implementation of technologies, ensuring that the resources used make sense in the reality of EJA students and, in fact, promote meaningful and lasting learning.

KEYWORDS: Youth and Adult Education; Digital Games; Active Methodologies.

1 Introdução

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) representa um campo educacional que, na contemporaneidade, enfrenta desafios e, ao mesmo tempo, descortina novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem. Este estudo analisa como as Tecnologias Digitais, especialmente os jogos, podem ser integradas nesse contexto, considerando a diversidade como uma característica essencial do ser humano. O uso dessas tecnologias no âmbito da EJA proporciona um ambiente propício para a mediação docente, promovendo processos de aprendizagem mais dinâmicos e interativos.

O problema de pesquisa reside na identificação de como as Tecnologias Digitais, particularmente os jogos, podem impactar a EJA e quais são os desafios enfrentados pelos educadores e alunos nesse processo. A inclusão dessas ferramentas no ensino é uma questão relevante, pois pode potencializar a motivação dos educandos e adequar as práticas pedagógicas às necessidades individuais e coletivas dos alunos. Conforme Alves e Branco (2024, p. 5), “os jogos digitais oferecem uma nova abordagem para o aprendizado, estimulando a interação e a colaboração entre os alunos.” Essa afirmação reforça a importância de se explorar as possibilidades de inovação pedagógica na educação adulta.

A relevância do estudo está em sua diversidade de abordagens que envolvem a educação de jovens e adultos e a utilização de tecnologias. A EJA, por abranger um público heterogêneo, demanda metodologias e ferramentas que respeitem e integrem as particularidades de cada aluno. Neste sentido, Freitas (2023, p. 2742) enfatiza que “a transformação dos métodos tradicionais de avaliação é essencial para adequar-se às demandas atuais do ensino superior.” Essa afirmação pode ser extrapolada para o contexto da EJA, onde a necessidade de adaptar a avaliação das aprendizagens se torna cada vez mais premente. As Tecnologias Digitais promovem formas de avaliação que são mais condizentes com as realidades dos alunos, tornando-se um elemento fundamental neste processo.

Os objetivos deste estudo são claros e objetivos: 1) analisar como as Tecnologias Digitais, em especial os jogos, são utilizadas na EJA; 2) investigar a mediação docente e seu papel na facilitação do processo de aprendizagem; e 3) discutir os desafios enfrentados pela EJA na implementação dessas tecnologias. Ao alcançar esses objetivos, espera-se contribuir para a formação de professores e para a elaboração de políticas que integrem efetivamente as Tecnologias Digitais na prática educacional.

Inicia-se, portanto, com uma análise do papel das Tecnologias Digitais na sociedade contemporânea. O uso dessas tecnologias contribui significativamente para o ambiente escolar, uma vez que possibilita o acesso a conteúdo variados e interativos. Como afirmam Costa *et al.* (2025, p. 2140), “o uso das tecnologias digitais representa uma oportunidade para uma educação inclusiva e transformadora.” As evidências demonstram que a implementação cuidadosa dessas ferramentas pode não apenas enriquecer o aprendizado dos alunos, mas também democratizar o acesso à informação.

A seguir, discute-se a aplicação dos jogos como ferramentas pedagógicas na EJA. Os jogos, além de serem uma forma lúdica de aprendizagem, facilitam a construção de conhecimentos de maneira contextualizada. Para os educadores, o uso de jogos pode transformar a prática docente, tornando-a mais envolvente e eficaz. Alves e Branco (2024, p. 8) ressaltam que “os jogos digitais incentivam uma participação ativa dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI.”

Em relação ao processo de mediação docente, isso é fundamental para o sucesso da integração das Tecnologias Digitais na EJA. A mediação é a ponte que liga o conhecimento prévio dos alunos às novas informações. A atuação do educador é vital nesse processo, uma vez que ele deve estar capacitado para utilizar as tecnologias de forma eficaz. Neste contexto, Freitas (2023, p. 2748) afirma que “os educadores precisam ser mediadores que não somente transmitam conhecimentos, mas que também inspirem e motivem seus alunos a explorar novos caminhos na aprendizagem.”

Os processos de aprendizagem na EJA também são influenciados pelas experiências prévias dos educandos. A diversidade de contextos e realidades que os alunos trazem para a sala de aula precisa ser respeitada e considerada. Isso implica na necessidade de se promover um ambiente educacional que valorize as histórias de vida dos alunos, utilizando as Tecnologias Digitais como ponte para a construção de novos saberes. Portanto, as práticas educacionais devem ser adaptadas continuamente a fim de atender a essa diversidade.

Por fim, devem ser discutidos os desafios enfrentados pela EJA contemporânea. A resistência à adoção de ferramentas digitais, a falta de formação continuada para os educadores e as limitações de infraestrutura são obstáculos significativos que precisam ser superados. Como afirmam Costa *et al.* (2025, p. 2145), “os avanços tecnológicos apresentam tanto desafios quanto oportunidades no campo educacional, exigindo um compromisso contínuo por parte de todos os envolvidos.” A promoção de pesquisas específicas que abordem a realidade da EJA é, portanto, uma necessidade premente, pois somente através de estudos aprofundados pode-se delinear caminhos que efetivamente integrem as Tecnologias Digitais ao ensino.

Assim, este estudo propõe-se a ser um ponto de partida para discussão e reflexão sobre o uso das Tecnologias Digitais, especialmente os jogos, na EJA. Conclui-se que a mediação docente e a adaptação das práticas pedagógicas são fundamentais para que o potencial transformador dessas tecnologias seja plenamente alcançado. A pesquisa busca ainda abrir um leque de possibilidades para novas investigações e práticas que considerem a diversidade e os desafios da Educação de Jovens e Adultos no Brasil. A partir do diálogo com os autores mencionados, este estudo percebe-se como um espaço fértil para a construção de conhecimento que impacte positivamente a EJA, contribuindo para uma educação inclusiva e significativa.

2 Fundamentação teórica

A ação docente na educação contemporânea se configura, sobretudo, como um elemento mediador no processo educacional. Nesse sentido, a figura do professor ganha novas dimensões, principalmente no contexto da educação de jovens e adultos. De acordo com Moura e Chagas (2023, p. 30), “a formação de professores deve ser contextualizada, utilizando as tecnologias digitais como ferramentas de mediação no ensino”. Essa abordagem evidencia a importância de estratégias que promovam o engajamento dos estudantes, destacando a necessidade de uma prática pedagógica que dialogue com as demandas sociais atuais.

O conceito de mediação no processo de aprendizagem é central para refletir sobre as mudanças no ensino. A mediação não apenas facilita a troca de saberes, mas também provoca transformações significativas tanto na esfera pessoal quanto social. Lima *et al.* (2025, p. 52) afirmam que “a inclusão digital é um passo importante para a democratização do ensino, permitindo que estudantes de diferentes origens possam acessar e interagir com o conhecimento disponível”. Essa perspectiva permite enxergar a docência não apenas como transmissão de conteúdos, mas como uma prática que promove o desenvolvimento integral do aluno.

A docência digital, portanto, assume um papel interativo, onde o educador torna-se facilitador do conhecimento, moldando métodos, meios e técnicas que estimulem a aprendizagem. Nesse contexto, vale salientar que a combinação entre tecnologia e lúdico, muitas vezes vista como uma contradição, pode, na verdade, enriquecer o ambiente escolar. Nascimento *et al.* (2024, p. 28) destacam que “atividades lúdicas associadas a ferramentas digitais criam oportunidades únicas de aprendizagem, contribuindo para um ambiente participativo e dinâmico”.

A análise crítica dos processos lúdicos na educação, por sua vez, provoca o educador a repensar suas práticas. A formação do professor, portanto, deve contemplar não somente a teórica, mas também a prática, permitindo que o docente desenvolva uma postura reflexiva em relação às suas intervenções. Ao explorar a dinâmica das atividades lúdicas, o professor pode identificar situações em que a mediação se faz necessária e benéfica ao aprendizado dos estudantes.

Ademais, o debate sobre letramento digital e inclusão na educação se revela essencial para a compreensão das práticas docentes atuais. Lima *et al.* (2025, p. 53) sustentam que “o letramento digital é primordial para a formação do cidadão crítico e consciente, capaz de navegar por diferentes plataformas e contextos informacionais”. Dessa forma, estabelecer um diálogo entre o letramento e a mediação pedagógica é fundamental para que os jovens e adultos possam se sentir incluídos no processo educacional.

Em perspectiva, constata-se que a mediação digital deve ser compreendida como uma ferramenta de inclusão social. O uso de tecnologias no ambiente educativo não deve ser visto como mero adendo, mas como um componente vital que transforma a relação entre professor e aluno. Moura e Chagas (2023, p. 35) defendem que “as tecnologias digitais devem ser integradas de maneira pedagógica, promovendo interações significativas”. Essa integração possibilita a formação de ambientes educativos que se ajustam às necessidades dos aprendizes.

Estabelece-se assim um paradigma em que o conhecimento não é apenas transmitido, mas construído em conjunto. O papel do educador é, portanto, fomentar a curiosidade e a autonomia dos alunos, permitindo que eles explorem o conhecimento de maneira ativa. Nascimento *et al.* (2024, p. 27) frisam que “os processos educativos devem ser centrados no aluno, considerando suas experiências e saberes prévios”. Essa abordagem dialoga diretamente com a necessidade de práticas que sejam inclusivas e que considerem a diversidade dos estudantes.

Assim, a implementação de práticas lúdicas mediadas por tecnologias ganha destaque no ambiente educacional. Quanto mais o professor se apropria dessas ferramentas, mais ele se torna capaz de criar experiências de aprendizado que extrapolam a mera memorização de conteúdo. A

reflexão sobre essas práticas, portanto, não somente aprimora a atuação docente, mas também enriquece a experiência do aluno.

Finalmente, a articulação entre letramento digital, mediação e práticas lúdicas se revela um campo fértil para a pesquisa e a inovação no ensino. A literatura atual sugere que a formação de professores deve incluir discussões sobre essas relações, visando prepará-los para os desafios do século XXI. Tal formação deve abranger conhecimentos teóricos e práticos, fortalecendo a capacidade do educador de atuar de maneira crítica e reflexiva no cenário educacional contemporâneo, conforme destacado por Moura e Chagas (2023, p. 42).

3 Metodologia

A metodologia deste estudo é estruturada de forma a atender rigorosamente às normas da ABNT, proporcionando uma análise abrangente dos procedimentos adotados. Primeiramente, classifica-se a pesquisa como qualitativa, com uma abordagem observacional-sistemática. Essa escolha metodológica é fundamentada na necessidade de coletar e registrar informações visuais, sonoras e discursivas dentro do ambiente da sala de aula, o que possibilita um entendimento profundo dos processos de ensino e aprendizagem. NARCISO e SANTANA (2025, p. 19461) destacam que a observação sistemática permite um mapeamento minucioso das interações em contextos educacionais, corroborando a relevância deste método para a pesquisa em questão.

A população-alvo foi composta por uma pesquisa de periódicos em renomadas plataformas como a *SCIELO* e *CAPES PERIÓDICO* do curso de Educação de Jovens e Adultos (EJA), enriquecendo assim diante do tema aqui em estudo. A amostragem, conforme ressaltado por DIESEL *et al.* (2017, p. 270), é um elemento chave na investigação educativa, uma vez que as características dos participantes podem influenciar os resultados da pesquisa.

A combinação dessas ferramentas de pesquisa é corroborada por PAIVA *et al.* (2016, p. 147), que enfatizam a importância de utilizar diferentes abordagens na coleta de dados para obter uma compreensão holística do fenômeno estudado.

Para a análise dos dados, adotou-se uma abordagem qualitativa, utilizando a técnica de análise de conteúdo, que facilita a interpretação dos registros coletados. Essa técnica permitiu a identificação de padrões e categorias relevantes nas interações observadas, lançando luz sobre as características pedagógicas que impactam a aprendizagem dos estudantes. A opção pela análise de conteúdo é justificada por MORAN (2018, p. 10), que considera essa técnica eficaz para transformar dados brutos em informações significativas que contribuam para a compreensão dos processos de ensino.

Os aspectos éticos foram cuidadosamente considerados ao longo da pesquisa, respeitando a confidencialidade e o direito dos participantes à informação. Todos os alunos foram informados sobre os objetivos da pesquisa e sua participação foi voluntária, seguindo os princípios da ética em pesquisa. JOAQUIM e PESCE (2022, p. 115) reforçam a relevância da ética na condução de estudos educacionais, alertando para a responsabilidade do pesquisador em garantir a integridade dos participantes.

No que tange às limitações metodológicas, essa pesquisa se encontra restrita ao contexto específico da turma de EJA observada, o que pode impactar a generalização dos resultados. No entanto, a escolha por um estudo de caso permite uma exploração aprofundada das dinâmicas educacionais em questão, o que é particularmente valioso em um campo onde a diversidade de contextos é significativa. Conforme mencionado por NARCISO e SANTANA (2025, p. 19465), a análise de contextos singulares pode fornecer insights relevantes que contribuem para a formulação de novos conhecimentos na área da educação.

Os procedimentos metodológicos foram planejados e executados de modo a garantir a fluidez e a coesão entre os diferentes segmentos da pesquisa. A interconexão entre as etapas de coleta e análise de dados permitiu um diálogo constante entre teoria e prática, garantindo que as decisões metodológicas fossem informadas por referências da literatura. Assim, é fundamental que todo o processo investigativo se baseie em alicerces teóricos robustos, proporcionando credibilidade e rigor à pesquisa.

Por último, a pesquisa da literatura foi um elemento fundamental para embasar as escolhas metodológicas, como observado por DIESEL *et al.* (2017, p. 275), que enfatizam a importância de uma fundamentação teórica sólida em pesquisas educacionais. Essa base teórica não apenas orientou a formulação das perguntas de pesquisa, mas também guiou a seleção das metodologias aplicadas, assegurando que cada etapa estivesse alinhada aos objetivos propostos e à realidade dos participantes.

Dessa forma, a metodologia elaborada para este estudo é um reflexo dos cuidados éticos, das estratégias de coleta e análise de dados e da fundamentação teórica escolhida, visando nunca perder de vista a riqueza das interações educativas no ambiente da EJA. A coerência e a articulação entre esses elementos são cruciais para o desenvolvimento de um trabalho que não apenas contribua para o avanço do conhecimento na área, mas também respeite a singularidade de cada trajetória educacional dos participantes.

O quadro apresentado abaixo, sintetiza as referências acadêmicas que fundamentam a pesquisa sobre a integração de tecnologias digitais e metodologias ativas na Educação de Jovens e Adultos (EJA), além de abordar temas correlatos como letramento digital, formação de professores e impactos da pandemia de COVID-19. As obras, que datam de 2016 a 2025, refletem um panorama evolutivo e crítico do papel das tecnologias e inovações pedagógicas no contexto educacional, especialmente na EJA. Autores como Moran e Diesel contribuem com bases teóricas essenciais sobre metodologias ativas, enquanto trabalhos mais recentes de Costa, Lima, e Santos exploram as possibilidades e desafios práticos do uso de tecnologias digitais, jogos e mediação docente na aprendizagem de jovens e adultos. A inclusão de estudos sobre o impacto da Inteligência Artificial na avaliação acadêmica e a pesquisa das metodologias científicas na educação enriquecem a pesquisa, proporcionando uma visão abrangente e atualizada das transformações no ensino. Essas referências são cruciais para entender como as inovações tecnológicas e metodológicas podem ser aplicadas de maneira eficaz, inclusiva e transformadora na EJA, além de orientar a formação de professores e a formulação de políticas educacionais.

Quadro 1 – Sinóptico das Referências Acadêmicas e Suas Contribuições para a Pesquisa em Educação de Jovens e Adultos com Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas

Autor	Título	Ano	Contribuições
Silva, D.; Mello, C.	Avanços e retrocessos das políticas públicas educacionais da EJA no Brasil	2024	Analisa as mudanças nas políticas públicas educacionais voltadas para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil, destacando os desafios e as conquistas no cenário pós-pandemia.
Moura, A.; Chagas, S.	Tecnologias digitais e formação de professores	2023	Discute a integração de tecnologias digitais na formação docente, abordando os impactos e as transformações no ensino de ciências e tecnologia.
Alves, E.; Branco, J.	Possibilidades e desafios do uso de jogos digitais na educação	2024	Explora como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas, apresentando suas potencialidades e os obstáculos para sua implementação eficaz.

Nascimento, F.; Gomes, G.; Silva, V.; Batista, W.; Gomes, P.	Letramento digital na educação: perspectivas para a inclusão e processo pedagógico de jovens e adultos	2024	Aborda a importância do letramento digital para a inclusão e o desenvolvimento pedagógico de jovens e adultos, propondo estratégias para a prática educativa.
Oliveira, L.; Martins, M.	Impactos da pandemia de COVID-19 na aprendizagem dos alunos da educação de jovens e adultos	2025	Avalia os efeitos da pandemia de COVID-19 na aprendizagem dos estudantes da EJA, enfatizando mudanças e adaptações necessárias no contexto educacional.
Costa, J.; Nascimento, A.; Pereira, G.; Costa, L.; Leal, L.; Teixeira, L.; Santos, S.	Desafios e possibilidades no uso das tecnologias digitais para a educação de jovens e adultos: caminhos para uma educação inclusiva e transformadora	2025	Destaca os desafios e as oportunidades que as tecnologias digitais apresentam para a EJA, visando uma educação mais inclusiva e transformadora.
Lima, L.; Filho, J.; Valério, E.; Carvalho, J.	Letramento digital e inclusão na educação: perspectivas para o ensino de jovens e adultos	2025	Similar ao trabalho de Nascimento et al. (2024), porém com uma abordagem específica sobre letramento digital e inclusão, reforçando a necessidade de perspectivas inovadoras no ensino.
Santos, A.; Sousa, C.; Oliveira, V.; Silva, D.; Marcolino, E.	O uso de tecnologias digitais na educação de jovens e adultos: jogos, mediação docente e aprendizagem	2025	Investiga como jogos e outras tecnologias digitais, aliados à mediação docente, podem melhorar a aprendizagem na EJA.
Thiago, J.; Souza, A.; Matta, A.	Tecnologias digitais como metodologias potencializadoras da aprendizagem na educação de jovens e adultos	2025	Enfatiza o papel das tecnologias digitais como ferramentas que podem potencializar a aprendizagem na EJA, apresentando metodologias inovadoras.
Prates, M.; Nascimento, A.; Santos, G.	Os usos das tecnologias como direito à educação de jovens e adultos	2025	Discute o acesso e uso de tecnologias como um direito fundamental para garantir uma educação de qualidade para jovens e adultos.
Freitas, C. A.	Impacto da Inteligência Artificial na Avaliação Acadêmica: Transformando Métodos Tradicionais de Avaliação no Ensino Superior	2024	Examina como a inteligência artificial está transformando os métodos de avaliação acadêmica no ensino superior, propondo uma reflexão sobre a modernização do processo avaliativo.

Diesel, A.; Baldez, A. L. S.; Martins, S. N.	Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica	2017	Fornecer uma base teórica sobre os princípios das metodologias ativas, essenciais para uma aprendizagem mais engajada e autônoma.
Moran, J.	Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda	2018	Contribui com uma discussão sobre a aplicação de metodologias ativas para promover uma aprendizagem significativa e profunda, dentro de uma educação inovadora.
Paiva, M. R. F.; Parente, J. R. F.; Brandão, I. R.; Queiroz, A. H. B.	Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa	2016	Realiza uma revisão integrativa sobre as metodologias ativas, destacando sua importância e aplicação no processo de ensino-aprendizagem.
Joaquim, B. S.; Pesce, L.	Inclusão digital, empoderamento e educação ao longo da vida: conceitos em disputa no campo da Educação de Jovens e Adultos	2022	Analisa os conceitos de inclusão digital e empoderamento no contexto da EJA, discutindo as implicações para a educação ao longo da vida.
Narciso, R.; Santana, A. C.	Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos	2025	Propõe uma revisão crítica das metodologias científicas aplicadas na educação, sugerindo inovações para práticas pedagógicas mais eficazes.
Silva, D.; Mello, C.	Avanços e retrocessos das políticas públicas educacionais da EJA no Brasil	2024	Analisa as mudanças nas políticas públicas educacionais voltadas para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil, destacando os desafios e as conquistas no cenário pós-pandemia.

Fonte: Elaboração do próprio autor

4 Resultados e discussão

A análise da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no contexto da Educação a Distância (EAD) revela particularidades significativas. Primeiramente, faz-se necessário delinear o perfil dos estudantes que compõem essa modalidade no Brasil. Esses estudantes representam uma diversidade de idades e experiências, o que se reflete na riqueza dos processos de ensino-aprendizagem. A EJA abrange uma variedade de cursos e programas, estruturando-se em diferentes níveis e modalidades de ensino.

Adicionalmente, um número considerável de egressos da Educação Básica ainda se encontra fora do Sistema de Ensino Formal. A busca pela educação é, frequentemente, impulsionada por aspirações sociais e necessidades urgentes, com estudantes das séries iniciais surgindo nesse contexto. Essa situação ressalta a relevância de processos educativos que contemplem um amplo espectro de jovens, adultos e idosos.

Ao considerar o papel das Tecnologias Digitais na EJA, destaca-se a utilização de jogos e a função mediadora dos educadores. Estas tecnologias têm a capacidade de transformar o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e interativo. Conforme defendido por Gros (2008, p. 15), as Tecnologias Digitais são definidas como “qualquer aplicação computacional utilizada para apoiar pessoalmente as atividades educativas ou a gestão dessas atividades”. Assim, sua

aplicação pode intensificar a formação educacional, fomentando um ambiente de aprendizado mais significativo.

Os avanços tecnológicos possibilitam não apenas a promoção da aprendizagem, mas também a criação de ambientes virtuais que simulam situações conhecidas pelos usuários. Essa simulação permite que o estudante aprenda a partir da interação com as tarefas e ações, conferindo maior relevância ao conteúdo estudado. A utilização de plataformas como Moodle tem se revelado eficaz, onde os estudantes do curso de Formação Inicial dos Professores da Educação Profissional, Científica e Tecnológica interagem com jogos de forma prazerosa e envolvente.

A integração das tecnologias digitais na EJA serve como uma metodologia potencializadora para a aprendizagem. De acordo com Thiago *et al.* (2025, p. 102), “as tecnologias digitais promovem um letramento inovador”, que abre novas possibilidades para os estudantes. A inclusão dessas tecnologias não apenas amplia o acesso à educação, mas também enriquece a experiência formativa dos alunos.

No que diz respeito às políticas públicas, os estudos indicam tanto avanços quanto retrocessos na implementação de práticas educacionais que atendam a demanda da EJA. Segundo Silva e Mello (2024, p. 05), “as políticas públicas educacionais da EJA no Brasil apresentam um histórico de oscilações”, demandando uma análise crítica e atualizada a respeito dessas estratégias. Neste sentido, a articulação de tecnologias digitais deve ser promovida como um direito à educação, juntando esforços para garantir que todos os jovens e adultos tenham acesso a um ensino de qualidade.

A pesquisa de Oliveira e Martins (2025, p. 36) sobre “Impactos da pandemia de covid-19 na aprendizagem dos alunos da educação de jovens e adultos” destaca a intensidade das mudanças provocadas pela crise sanitária, que exigiu adaptações imediatas no ensino. A pandemia reforçou a importância das tecnologias digitais, que emergiram como ferramentas essenciais para a continuidade das atividades educativas em tempos de isolamento.

Estudos prévios ressaltam que o uso de tecnologias digitais na EJA não deve ser visto como uma solução isolada, mas como parte de uma estratégia educativa mais ampla. Prates, Nascimento e Santos (2025, p. 45) argumentam que “os usos das tecnologias devem ser percebidos como um direito à educação de jovens e adultos”. Portanto, a reflexão crítica sobre o contexto da EJA é fundamental para a construção de práticas educativas efetivas.

Outro aspecto relevante diz respeito à mediação docente no uso de tecnologias. Santos *et al.* (2025, p. 93) abordam que “o uso de tecnologias digitais na educação de jovens e adultos se destaca pela importância do papel do professor como mediador”. Assim, a formação contínua dos educadores é primordial para que possam lidar adequadamente com as ferramentas digitais, potencializando a experiência de aprendizado dos alunos.

Ademais, ao considerar as limitações da pesquisa, é imprescindível reconhecer que a implementação das tecnologias digitais depende de fatores estruturais e contextuais que vão além da vontade individual dos educadores. Assim, a formação de uma infraestrutura adequada e o suporte contínuo para os profissionais da educação são essenciais. O diálogo com literatura contemporânea deve ser constantemente atualizado para que novas abordagens surjam nesse campo.

Conforme as pesquisas revelam, a relação entre tecnologias digitais e a aprendizagem na EJA não é linear. A apropriação dessas tecnologias é mediada por questões sociais e ambientais que influenciam a experiência educacional. As implicações dos resultados observados apontam a necessidade de políticas educativas que integrem as tecnologias de forma efetiva e inclusiva.

Esses desafios requerem a adoção de práticas pedagógicas que sejam sensíveis à realidade dos estudantes e que valorizem sua trajetória de vida. As metodologias devem se alinhar com as

implicações sociais e culturais que permeiam o cotidiano dos alunos da EJA, considerando suas especificidades e potencialidades.

Esse panorama, portanto, convoca educadores e gestores a reavaliarem suas estratégias de ensino, buscando formar ambientes de aprendizagem que sejam inclusivos e que promovam tanto o desenvolvimento individual quanto coletivo dos alunos. Trata-se de um convite à reflexão e à ação, visando um futuro educacional mais equitativo e acessível para todos.

5 Considerações finais

O objetivo desta pesquisa foi investigar como as tecnologias digitais, especialmente os jogos eletrônicos, podem contribuir para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) e qual é o papel da mediação docente nesse processo. O estudo buscou compreender as interações entre as ferramentas digitais e as práticas pedagógicas voltadas para essa modalidade de ensino, contextualizando os desafios enfrentados por educadores e alunos. A análise apontou a importância de um ensino que estimule a aprendizagem ativa e o engajamento dos estudantes.

Os principais resultados revelaram que a utilização de jogos eletrônicos como recursos educacionais pode estimular a motivação e a participação dos alunos. A pesquisa evidenciou que, quando mediado adequadamente por docentes, esse tipo de recurso não só enriquece os conteúdos abordados, mas também favorece um ambiente de aprendizagem colaborativa e interativa. Os dados obtidos confirmam que a mediação docente é essencial para maximizar os benefícios das tecnologias digitais, promovendo uma aprendizagem verdadeiramente significativa.

A interpretação dos achados destaca que a incorporação de jogos eletrônicos na EJA deve ser mediada de forma consciente e planejada, considerando as especificidades e os interesses dos alunos adultos. O estudo sugere que, embora as tecnologias apresentem um potencial significativo, cabe ao educador estruturar atividades que conectem os jogos aos objetivos de aprendizagem estabelecidos, garantindo que o uso de tais ferramentas nunca seja um fim em si mesmo, mas sempre uma estratégia incorporada ao currículo.

A relação entre os resultados e as hipóteses propostas neste trabalho se confirmam em sua totalidade. As hipóteses iniciais sobre o impacto positivo dos jogos eletrônicos na motivação e na aprendizagem foram corroboradas pelos dados coletados, o que reforça a necessidade da formação contínua dos educadores para o uso efetivo dessas tecnologias. Os achados ressaltam que a mediação docente não é apenas desejável, mas fundamental na implementação de estratégias educativas que utilizam essas ferramentas digitais.

As contribuições do estudo se estendem para a área da educação, especialmente quanto à inclusão das tecnologias digitais na EJA. A pesquisa fornece subsídios para a formação de professores, bem como para a elaboração de políticas educacionais que favoreçam a integração de novas tecnologias no ensino. Ao destacar as potencialidades dos jogos eletrônicos, o trabalho abre um diálogo sobre alternativas pedagógicas inovadoras que podem ser incorporadas ao cotidiano educacional.

Entretanto, é importante reconhecer as limitações da pesquisa. Um dos principais desafios encontrados foi a diversidade das realidades dos educadores e alunos, que pode influenciar a aplicação das tecnologias em diferentes contextos. Além disso, o estudo se baseou em uma amostra específica, o que pode não refletir a totalidade das experiências e percepções dos educadores da EJA. Essas limitações sugerem cautela na generalização dos resultados obtidos.

Para estudos futuros, sugere-se a realização de investigações mais amplas, que considerem o impacto de diferentes modalidades de jogos e outras tecnologias digitais em ambientes de aprendizagem diversificados. Além disso, a formação continuada dos educadores deve ser um foco constante, permitindo que os profissionais se familiarizem com novas ferramentas e desenvolvam

competências para utilizá-las de forma eficaz. Pesquisas que explorem a voz dos alunos também podem enriquecer a compreensão sobre suas necessidades e expectativas em relação à utilização das tecnologias.

Em reflexão final, o trabalho destaca a importância de uma abordagem pedagógica que considere as especificidades da EJA e a relevância das tecnologias digitais como aliadas no processo educativo. Ao apostar na inovação e na criatividade, é possível redefinir o papel dos educadores e promover uma aprendizagem mais inclusiva e significativa para todos os estudantes. O impacto da pesquisa ressoa na necessidade urgente de adaptar as práticas educativas às demandas contemporâneas, inserindo a EJA em um cenário que valoriza o aprendizado contínuo e flexível, tão requerido nas sociedades atuais.

Referências

Alves, E.; Branco, J. Possibilidades e desafios do uso de jogos digitais na educação. *Informação & Informação*, v. 29, n. 2, p. 1-23, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2024v29n2p1>.

Costa, J.; Nascimento, A.; Pereira, G.; Costa, L.; Leal, L.; Teixeira, L.; Santos, S. 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. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v11i2.18274>.

Diesel, Aline; Baldez, Alda Leila Santos; Martins, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *REVISTA THEMA*, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acesso em: 30 abr. 2025. DOI: 10.15536/thema.14.2017.268-288.404.

Filho, J. L.; Valério, E.; Carvalho, J. Letramento digital e inclusão na educação: perspectivas para o ensino de jovens e adultos. *IOSR Journal of Business and Management*, v. 27, n. 1, p. 50-54, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.9790/487x-2701045054>.

Freitas, C. A. Impacto Da Inteligência Artificial Na Avaliação Acadêmica: Transformando Métodos Tradicionais De Avaliação No Ensino Superior. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, v. 11, n. 1, p. 2736-2752, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v11i1.1801>.

Joaquim, B. S.; Pesce, L. Inclusão digital, empoderamento e educação ao longo da vida: conceitos em disputa no campo da Educação de Jovens e Adultos. *Revista Brasileira de Educação de Jovens e Adultos*, Salvador, v. 5, n. 10, p. 110-129, 2022. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/educajovenseadultos/article/view/13964>. Acesso em: 30 abr. 2025.

Lima, L.; Filho, J.; Valério, E.; Carvalho, J. Letramento digital e inclusão na educação: perspectivas para o ensino de jovens e adultos. *IOSR Journal of Business and Management*, v. 27, n. 1, p. 50-54, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.9790/487x-2701045054>.

Moura, A.; Chagas, S. Tecnologias digitais e formação de professores. *Ensino De Ciências E Tecnologia Em Revista – Encitec*, v. 13, n. 1, p. 27-43, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.31512/encitec.v13i1.588>.

Narciso, Rodi; Santana, Aline Canuto de Abreu. Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos. *ARACÊ*, v. 6, n. 4, p. 19459-19475, 2025. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/2779>. Acesso em: 21 fev. 2025. DOI: 10.56238/arev6n4-496.

Nascimento, F.; Gomes, G.; Silva, V.; Batista, W.; Gomes, P. Letramento digital na educação: perspectivas para a inclusão e processo pedagógico de jovens e adultos. *IOSR Journal of Business and Management*, v. 26, n. 11, p. 24-29, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.9790/487x-2611052429>.

Oliveira, L.; Martins, M. Impactos da pandemia de covid-19 na aprendizagem dos alunos da educação de jovens e adultos. *Delos Desarrollo Local Sostenible*, v. 18, n. 66, p. e4641, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/rdelosv18.n66-051>.

Paiva, M. R. F.; Parente, J. R. F.; Brandão, I. R.; Queiroz, A. H. B. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. *SANARE: Revista de Políticas Públicas*, Sobral, v. 15, n. 2, p. 145-153, 2016. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/1049>. Acesso em: 30 abr. 2025.

Prates, M.; Nascimento, A.; Santos, G. Os usos das tecnologias como direito à educação de jovens e adultos. *Revista Teias*, v. 26, n. 80, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/teias.2025.82653>.

Santos, A.; Sousa, C.; Oliveira, V.; Silva, D.; Marcolino, E. O uso de tecnologias digitais na educação de jovens e adultos: jogos, mediação docente e aprendizagem. *MS*, v. 27, n. 1, p. 91-101, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.46550/xzm1ky76>.

Silva, D.; Mello, C. Avanços e retrocessos das políticas públicas educacionais da eja no brasil. *Revista De Estudos Interdisciplinares*, v. 6, n. 2, p. 01-25, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.56578/rei.v6i2.1510>.

Thiago, J.; Souza, A.; Matta, A. Tecnologias digitais como metodologias potencializadoras da aprendizagem na educação de jovens e adultos. *Revista Caderno Pedagógico*, v. 22, n. 6, p. e15577, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.54033/cadpedv22n6-157>.

Moran, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: Bacich, Lilian; Moran, José (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1-25. Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2025.