



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
CAMPUS MACAPÁ
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA

DAVI LOBATO DE SOUZA

METODOLOGIAS ATIVAS: A utilização da gamificação nos processos de
ensinagem-aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do campus
Macapá – IFAP.

MACAPÁ/AP

2023



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
CAMPUS MACAPÁ
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA

DAVI LOBATO DE SOUZA

METODOLOGIAS ATIVAS: A utilização da gamificação nos processos de ensinagem-aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do campus Macapá – IFAP.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso Superior em Licenciatura em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, campus Macapá, como requisito avaliativo para obtenção de título na graduação de Licenciatura em Informática.

Orientador: Me. Ricardo Soares Nogueira

MACAPÁ/AP

2023

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S729m Souza, Davi Lobato de
Metodologias Ativas: A utilização da gamificação nos processos de
ensinagem-aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do
campus Macapá IFAP.
/ Davi Lobato de Souza - Macapá, 2023.
59 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Macapá, Curso de
Licenciatura em Informática, 2023.

Orientador: Ricardo Soares Nogueira.

1. Metodologias Ativas. 2. Gamificação. 3. Proeja. I. Nogueira, Ricardo
Soares, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do IFAP
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

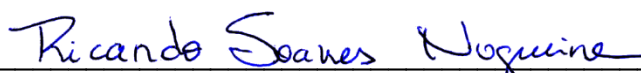
DAVI LOBATO DE SOUZA

METODOLOGIAS ATIVAS: A utilização da gamificação nos processos de
ensinagem-aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do campus
Macapá – IFAP.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso Superior em Licenciatura
em Informática, do Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Amapá – IFAP, campus
Macapá, como requisito avaliativo para obtenção
de título na graduação de Licenciatura em
Informática.

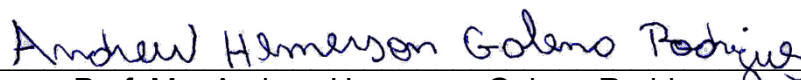
Orientador: Me. Ricardo Soares Nogueira

BANCA EXAMINADORA:



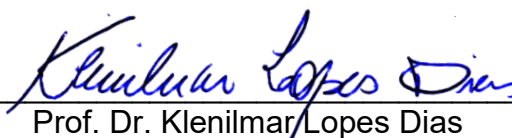
Prof. Me. Ricardo Soares Nogueira (Orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá



Prof. Me. Andrew Hemerson Galeno Rodrigues

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá



Prof. Dr. Klenilmar Lopes Dias

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Aprovado em: 01/12/2023

Nota: 10,0

Com gratidão, dedico este trabalho a Deus, devo a Ele tudo o que sou. Aos meus amados pais Rosilda e Jorge, meu grande irmão Daniel e minha amada noiva Sheila.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela dádiva da vida, pela saúde e sabedoria necessária para vencer cada obstáculo. Ao Instituto Federal do Amapá – Campus Macapá pela significativa participação na minha qualificação profissional e pessoal.

Aos docentes que passaram no decorrer dessa trajetória, pelas trocas de conhecimentos e experiências que foram essenciais para minha formação, pela motivação na superação das dificuldades.

Ao meu orientador Prof. Me. Ricardo Soares Nogueira pelo incentivo, pelas contribuições, pelos seus conhecimentos indispensáveis que permitiram a concretização desta pesquisa.

Aos meus queridos pais, Rosilda e Jorge, pela base sólida, ensinando-me valores, respeito e dignidade para enfrentar as adversidades da vida, pelo carinho, dedicação e conselhos, pelo suporte que não foi medido durante toda a minha trajetória de estudos.

Ao meu querido irmão Daniel, meus agradecimentos pelo constante apoio ao longo desta trajetória. Sua colaboração foi inestimável, sua assistência através de conhecimentos e experiências compartilhadas foram de esplêndida importância.

À minha querida noiva Sheila, expresso minha profunda gratidão por ser luz ao longo desta jornada incrível, sua parceria incondicional com reciprocidade não apenas iluminou, mas me fortaleceu durante o caminho nos momentos mais desafiadores.

Aos colegas de turma que compartilharam diariamente valiosos momentos de aprendizado e experiências, sempre marcando a jornada com instantes de alegria, contribuindo para tornar nosso percurso mais descontraído e enriquecedor.

À banca examinadora composta pelos docentes Ricardo Nogueira Soares, Andrew Hemerson Galeno Rodrigues e Klenilmar Lopes Dias, por se disporem a avaliar e contribuir com este trabalho.

A todos que agregaram de alguma forma na minha qualificação. Meus sinceros agradecimentos!

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

(Paulo Freire)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a educação profissional de jovens e adultos (PROEJA) que enfrenta uma série de desafios que afetam a qualidade educacional. As dificuldades enfrentadas por estudantes que ingressam nessa modalidade podem partir da base educacional frágil, com níveis baixos de habilidades epistemológicas, que inicialmente pode dificultar o progresso e a assimilação de conteúdo. O estudo parte da problemática de como a aplicação de metodologias ativas podem contribuir para a superação de desafios no ensinagem-aprendizagem na educação profissional de jovens e adultos, e como uso de ferramentas tecnológicas podem ser aliadas na implementação da gamificação para potencializar o engajamento e a participação do aprendiz. Para esse estudo foi realizado um levantamento, tendo como instrumentos para coleta de dados a aplicação de questionário em uma turma do PROEJA. Os resultados da pesquisa indicam quais são as concepções sobre aprimoramentos quando busca-se implementar abordagens no ensino do PROEJA no Instituto Federal do Amapá (IFAP), baseada em conhecimentos científicos que promovam benefícios de ensinagem-aprendizagem, desenvolvendo habilidades de autonomia e pensamento reflexivo.

Palavras-chave: aprendiz; facilitador; assimilação; ferramentas tecnológicas.

ABSTRACT

This paper aims to analyze professional education for young people and adults (PROEJA), which faces a series of challenges that affect educational quality. The difficulties faced by students who enter this modality can stem from a fragile educational base, with low levels of epistemological skills, which can initially hinder progress and the assimilation of content. The study is based on the problem of how the application of active methodologies can contribute to overcoming challenges in teaching and learning in vocational education for young people and adults, and how the use of technological tools can be an ally in the implementation of gamification to enhance learner engagement and participation. For this study, a survey was carried out, using a questionnaire in a PROEJA class as data collection tools. The results of the research indicate the conceptions about improvements when seeking to implement approaches to teaching PROEJA at the Federal Institute of Amapá (IFAP), based on scientific knowledge that promote teaching-learning benefits, developing skills of autonomy and reflective thinking.

Keywords: learner; facilitator; assimilation; technological tools.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Quiz de roleta através da ferramenta <i>Wordwall</i>	39
Figura 2 – Nuvem de palavras com a ferramenta <i>Slido</i>	40

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Busca por cursos antes do ingresso ao PROEJA.....	44
Gráfico 2 – Metodologias ativas em componentes curriculares anteriores.	45
Gráfico 3 – Uso de ferramentas e mídias tecnológicas na aprendizagem.	46
Gráfico 4 – Acesso a computadores, dispositivos eletrônicos e internet.....	47
Gráfico 5 – Metodologia ativa e gamificação na compreensão de conteúdo.	48
Gráfico 6 – Metodologias ativas e gamificação na ensinagem-aprendizagem.....	49

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Relatório de atividade sobre diversidade cultural	38
Quadro 2 – Relatório de atividade sobre Linguagem e pensamento.....	39

LISTA DE SIGLAS

EJA	Educação de Jovens e Adultos
IFAP	Instituto Federal do Amapá
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MA	Metodologias Ativas
PROEJA	Educação Profissional de Jovens e Adultos
TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
WEB	<i>World Wide Web</i> (Rede mundial de Computadores)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	OBJETIVOS	16
2.1	Objetivo Geral	16
2.2	Objetivos Específicos	16
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
3.1	METODOLOGIAS ATIVAS	17
3.1.1	Metodologias ativas em relação ao ensino.....	18
3.1.2	Metodologias ativas em relação ao docente como facilitador	21
3.1.3	Metodologias ativas em relação ao estudante como aprendiz	23
3.2	Gamificação	27
3.2.1	Gamificação na educação de jovens e adultos	27
3.3	EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DE JOVENS E ADULTOS	27
3.3.1	Visão da educação libertadora	29
3.3.2	Perspectiva da autonomia na ensinagem-aprendizagem.....	31
3.3.3	Andragogia e heutagogia como métodos educacionais	33
4	METODOLOGIAS	36
4.1	Aplicação de metodologias ativas	37
4.2	Obtenção dos dados	40
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	43
6	CONCLUSÃO	51
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO .	51
	APÊNDICE B – AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	56
	APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE PESQUISA	57

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tem um impacto significativo nas metodologias ativas na educação, fornecendo aos docentes e discentes uma ampla gama de recursos e ferramentas que podem ser usados para promover a aprendizagem ativa e colaborativa.

Acontece que embora as tecnologias tenham um grande potencial para aperfeiçoar a educação profissional de jovens e adultos, ainda há algumas barreiras que impedem sua ampla adoção. Portanto, a busca por fundamentos e caminhos para ampliação da familiaridade e habilidades digitais de docentes, podem ajudar a identificar as áreas de força e fraqueza dos discentes e através do *feedback* melhorar o desempenho do aproveitamento na ensinagem-aprendizagem.

Entender fundamentos sobre as metodologias ativas e gamificação na educação profissional de jovens e adultos é crucial para embasar práticas pedagógicas, melhorar a qualidade do ensino, promover a equidade educacional e orientar as políticas educacionais. Diante disso, pode-se desenvolver uma compreensão mais profunda dessas abordagens e maximizar seu potencial para o sucesso dos discentes no PROEJA.

Na Educação Profissional de Jovens e Adultos (PROEJA) constitui-se por um campo educacional singular, cujo público apresenta características e demandas específicas que divergem consideravelmente das experiências tradicionais de ensino. Estes, ao buscarem o conhecimento, trazem consigo uma bagagem de vivências, desafios profissionais e responsabilidades familiares que influenciam diretamente o processo de aprendizagem.

Assim, este trabalho busca explorar a pertinência do uso de metodologias ativas do PROEJA, em especial com uso de gamificação e ferramentas tecnológicas, que promovam uma abordagem interdisciplinar e contextualizada. A proposta é analisar os estudantes em situações práticas e desafiadoras que reflitam suas experiências e realidades, visando atender não apenas aos objetivos educacionais, mas também às demandas intrínsecas desse público específico.

Nesse contexto, torna-se necessário reconhecer a busca de práticas pedagógicas adaptadas a essas particularidades. A independência do aprendiz adulto

demanda estratégias de ensino diferenciadas, capazes de atribuir significado e relevância ao conhecimento adquirido.

Em resumo, a pesquisa em metodologias ativas e gamificação na educação pode trazer benefícios significativos, desde a melhoria da aprendizagem dos discentes, a inovação educacional e o desenvolvimento de habilidades relevantes. O que pode refletir no desempenho como papel fundamental na evolução da educação e melhor aproveitamento das práticas pedagógicas.

Este trabalho de pesquisa foca principalmente nos benefícios das metodologias ativas abordando a gamificação e uso de ferramentas tecnológicas como práticas inovadoras educacionais no processo de ensinagem-aprendizagem na educação profissional de jovens e adultos (PROEJA) no Campus Macapá - IFAP.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Analisar os benefícios da metodologia ativa na educação profissional de jovens e adultos através da gamificação com uso de ferramentas tecnológicas educacionais para superação de desafios no processo de ensinagem-aprendizagem.

2.2 Objetivos Específicos

Aprofundar os conhecimentos sobre as estratégias de ensino das metodologias ativas com ferramentas tecnológicas educacionais adequadas para aplicação da gamificação.

Identificar os desafios do processo de ensinagem-aprendizagem da educação profissional de jovens e adultos e analisar a importância das metodologias ativas e gamificação na educação profissional de jovens e adultos.

Analisar os benefícios associados à implementação de abordagens inovadoras no contexto da Educação Profissional de Jovens e Adultos (PROEJA), identificando as principais dificuldades enfrentadas no processo educacional.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Metodologias Ativas

As metodologias ativas têm se destacado como uma abordagem relevante e eficaz na educação hoje. Diante de um cenário de constantes transformações e avanços tecnológicos, tornou-se imprescindível repensar as práticas educativas e buscar estratégias que promovam uma aprendizagem mais significativa e envolvente para os discentes. Para Christofolletti (2014, p.188), a internet e as tecnologias digitais de informação e comunicação têm contribuído para a expansão e disseminação de metodologias ativas.

Pode-se dizer que as metodologias ativas emergem como resposta a essa demanda, oferecendo uma abordagem inovadora que coloca o discente como protagonista de seu próprio processo de aprendizagem. Nesse contexto, as metodologias ativas têm sido adotadas como alternativa ao modelo tradicional de ensino, baseado em aulas expositivas e passivas. O mais importante é verificar que a educação atual traça um novo comportamento de todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem (Rosa Junior, 2015, p. 12).

Como explicado acima, é interessante, de fato, que se propõe a participação ativa, o trabalho colaborativo, a solução de problemas reais e a aplicação prática do conhecimento. Essas metodologias estimulam o pensamento crítico, a criatividade, a autonomia e as habilidades socioemocionais dos estudantes preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo.

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para a o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje (MORAN, 2018, p. 4).

Por isso, as tecnologias digitais são grandes aliada na implementação de metodologias ativas, oferecendo recursos interativos, plataformas de aprendizagem online e ferramentas de comunicação que potencializam o engajamento e a participação dos discentes. Em um mundo cada vez mais conectado, as metodologias ativas proporcionam uma experiência educacional mais dinâmica e alinhada com as demandas da sociedade atual.

A incorporação de recursos multimídia, como vídeos, imagens, animações e jogos educativos, incrementa as práticas pedagógicas, tornando-as mais atraentes e estimulantes. Esses recursos despertam o interesse dos discentes, fazendo o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Ao contrário do método tradicional, em que os discentes têm uma postura passiva de receber teorias, o método ativo busca a prática e dela se afasta para a teoria (Abreu, 2009, p. 15).

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa (MORÁN, 2015, p. 17).

As estratégias e recursos metodológicos devem estar alinhados com os objetivos pretendidos, visando o desenvolvimento de discentes proativos e preparados para os desafios da realidade que estão inseridos. Plataformas digitais, aplicativos educacionais e ferramentas interativas oferecem possibilidades de aprendizagem personalizadas e colaborativas. Dessa forma, os estudantes podem avançar no seu próprio ritmo, garantindo uma experiência de ensino individualizada e eficiente.

3.1.1 Metodologias ativas em relação ao ensino

A concepção de protagonismo discente representa um paradigma educacional que coloca o estudante no centro de seu próprio processo de aprendizagem. Esse modelo engloba estratégias pedagógicas centradas na participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, de forma flexível e interligada. Nessa abordagem, a responsabilidade pela aprendizagem é transferida para o discente, que assume uma postura mais participativa e crítica. Cortiano e Menezes (2020, p.7) explicam que o caráter inovador das metodologias ativas se configura na medida em que elas se contrapõem ao ensino tradicional.

O papel do docente, por sua vez, evolui para o de mediador, orientando as ações dos estudantes e estabelecendo a conexão vital entre ação e conhecimento. Essa mediação permite que os estudantes adotem posturas ativas em relação ao seu processo de ensino e aprendizagem, revelando suas experiências e vivências

anteriores. Desta forma, eles se tornam mais capazes de lidar com uma variedade de problemas e contextos sociais, fortalecendo sua autonomia e desenvolvendo habilidades essenciais para o mundo contemporâneo.

Segundo Dewey para a constituição das Metodologias Ativas, considera-se que, a partir de uma problemática, o sujeito que a reconheceu realize discussões e levantamentos de hipóteses para a solução da mesma (resolver um problema), convergindo com o modo como as pessoas normalmente aprendem. Também deve-se considerar a experiência do sujeito, reconstruindo-o, ampliando o conhecimento e enriquecendo o espírito, ao invés da transmissão de conteúdo (Martins, Et. Al., 2016; Lima, 2017; Oliveira; Faria, 2019).

É notável a contribuição de Dewey para a constituição de Metodologias Ativas, destacando-se pela ênfase na resolução de problemas como catalisador de aprendizagens significativas. Pois, propõe que, com base em um problema identificado, o aprendiz se envolva ativamente em discussões e na formulação de hipóteses para encontrar soluções. Esse método reflete a forma orgânica como as pessoas aprendem naturalmente, promovendo uma abordagem mais participativa e engajada.

Além disso, Dewey defende considerar a experiência do sujeito como parte intrínseca do processo educativo. Assim, a aprendizagem ocorre não apenas por meio da transmissão de conteúdos, mas também por meio da reconstrução da experiência, ampliando o conhecimento e enriquecendo o espírito do aprendiz. Essa perspectiva dinâmica e participativa se alinha perfeitamente às premissas das Metodologias Ativas, proporcionando um ambiente educacional mais envolvente e propício ao desenvolvimento holístico do indivíduo.

Por isso podemos citar também a teoria de aprendizagem significativa de Ausubel para construir uma definição de Metodologias Ativas, destacando que existem duas formas distintas de aprendizagem. Uma aprendizagem é pautada na memorização, sem que ocorra a hierarquização de importância, e a outra que se considera como verdadeira aprendizagem significativa, em que um dado conhecimento adquirido pelos estudantes passa a fazer parte do repertório deles.

Ainda com relação ao termo assimilação, o próprio Ausubel procura distinguir entre a maneira como ele o utiliza e como ele é usado na teoria Gestalt. Entre outras diferenças, Ausubel aponta as seguintes: a assimilação, no que concerne à perda de dissociabilidade de novas informações aprendida, é um

fenômeno progressivo, em vez de um processo de substituição do tipo “tudo ou nada”, no qual a disponibilidade de informação é perdida, completa e instantaneamente. O esquecimento é visto com uma continuação do mesmo processo internacional (assimilação) que ocorre na aprendizagem significativa, e não como uma substituição abrupta de um traço por outro mais estável. O novo material é dito assimilado por um sistema ideacional já estabelecido, não por ser similar a ele, mas por não ser, suficientemente, discriminável desse sistema. (MOREIRA, 2006, p. 32).

Conforme explicado acima, Ausubel propôs o princípio da assimilação, que é o resultado da interação entre o novo material a ser aprendido e a estrutura cognitiva pré-existente no aprendiz. É uma assimilação de conceitos novos e antigos que alterará essa estrutura cognitiva. De acordo com a Teoria, o estudante não chega à sala de aula sem conhecimento, mas com um conjunto de conhecimentos prévios adquiridos anteriormente, sendo necessário que o docente baseie os mesmos para que a aprendizagem seja significativa.

Segundo Novak, a aprendizagem significativa leva o estudante a um desenvolvimento completo, sua teoria vai além de Ausubel, pois propõe um aprendizado que humaniza e proporciona um desenvolvimento integral da pessoa.

O conceito principal da teoria de Ausubel é o de aprendizagem significativa, em oposição ao de aprendizagem memorística. Para aprender significativamente, o indivíduo deve optar por relacionar os novos conhecimentos com as proposições e conceitos relevantes que já conhece. Pelo contrário, na aprendizagem memorística, o novo conhecimento pode adquirir-se simplesmente mediante a memorização verbal e pode incorporar-se arbitrariamente na estrutura de conhecimentos de uma pessoa, sem interagir com o que já lá existe. (Novak, 1999, p.23).

Como mencionado acima, a teoria de Ausubel baseia-se no conceito central de aprendizagem significativa, em oposição à aprendizagem memorística. Segundo Ausubel, a aprendizagem significativa ocorre quando o indivíduo opta por conectar novos conhecimentos a proposições e conceitos já familiares em sua estrutura cognitiva. Em contrapartida, a aprendizagem memorizada envolve a simples aquisição de conhecimento decorando verbalmente e pode ser incorporada de forma desajustada à estrutura de conhecimento sem interagir com o conhecimento prévio já presente. Em essência, Ausubel destaca a importância de estabelecer conexões lógicas entre novos e antigos conhecimentos para que a aprendizagem seja mais profunda, duradoura e, sobretudo, significativa.

3.1.2 Metodologias ativas em relação ao docente como facilitador

As metodologias de ensino-aprendizagem propõem desafios a serem superados pelos estudantes, possibilitando-os de ocupar o lugar de sujeitos na construção do conhecimento, participando da análise do processo assistencial, e colocando o docente como facilitador e orientador desse processo. Conforme Masetto (2003) o docente é visto como um parceiro, sendo corresponsável com os estudantes, planejando o curso juntos e utilizando técnicas que favoreçam a participação.

No contexto das novas tendências pedagógicas, a Metodologia Ativa (MA) é uma das possíveis estratégias, para qual o estudante é o protagonista central, ou seja, corresponsável pela sua trajetória educacional e o docente apresenta-se como coadjuvante, um facilitador das experiências relacionadas ao processo de aprendizagem. O docente e o livro didático não são mais os meios exclusivos do saber em sala de aula (Pereira, 2012, p.4).

No cenário contemporâneo da educação, a figura do docente transcende a tradicional abordagem de transmissor de conhecimento. A MA sugere que o educador não deve ser um mero facilitador passivo, mas sim um profissional norteador, desempenhando papéis multifacetados. A ênfase recai sobre a concepção de aprendizagem ativa, na qual o docente não é simplesmente o detentor exclusivo do conhecimento já sistematizado. Pelo contrário, ele assume papéis de orientador, supervisor e facilitador do processo educacional.

Nesse contexto, o docente atua como um guia, incentivando a participação ativa dos estudantes, promovendo a descoberta, o questionamento e a construção do conhecimento. Essa abordagem pedagógica não apenas fortalece a autonomia dos estudantes, mas também reconhece que o aprendizado é um esforço colaborativo entre docente e discente, destacando a importância da interação dinâmica e do envolvimento mútuo no processo educacional.

Segundo Zabala e Nóvoa citam a necessidade de buscar-se novas metodologias de ensino por parte das escolas. Para a promoção da aprendizagem, a escola precisa considerar a importância do saber e as novas formas de pensar, uma vez que, quando o docente potencializa as habilidades cognitivas, conseqüentemente influencia em outras capacidades.

Conforme explicado acima, neste contexto educacional, salienta-se a importância do papel do docente como facilitador do processo de aprendizagem.

Longe da abordagem tradicional de simples transmissão de conhecimento, o educador atua como um guia, oferecendo suporte e modelando os processos de raciocínio. A ênfase está em encorajar a participação ativa dos estudantes, sondando seus conhecimentos prévios e incentivando a reflexão crítica.

Ao adotar essa postura, o docente busca não apenas transmitir informações, mas também promover o desenvolvimento autônomo e a construção de entendimento pelos próprios estudantes. A recusa em fornecer respostas diretas às questões estimula a investigação, o debate e o pensamento independente, criando um ambiente educacional que valoriza a descoberta e o engajamento ativo dos estudantes no processo de aprendizagem.

Segundo Vygotsky, traz como referência o papel da linguagem no desenvolvimento do sujeito, considerando o contexto histórico-social que está imerso, centralizando a teoria nas interações estabelecidas pelo sujeito em suas relações sociais e em relação ao meio que o cerca, podendo ser essa interação intra ou interpessoal, de modo que, a partir delas, se estabelece o contato com os indivíduos e seus contextos, apropriando-se do conhecimento e significando o mundo (Oliveira; Faria, 2019; Marquesi; Aguiar, 2021).

No contexto educacional, a compreensão do papel da linguagem no desenvolvimento do sujeito é essencial para orientar práticas pedagógicas eficazes. Ao considerar a teoria que centraliza as interações sociais como elemento-chave, percebe-se que o sujeito constrói significados e se apropria do conhecimento por meio das relações que estabelece com seu entorno, seja ele social ou físico. Essas interações, sejam elas intra ou interpessoais, são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e social do indivíduo.

Em resumo, quando aplicamos essa perspectiva no papel do docente como facilitador em metodologias ativas, como destaque nas interações em sala de aula, ele atua como mediador no processo de apropriação do conhecimento. Ao promover ambientes de aprendizagem que incentivam a expressão, a comunicação e a construção coletiva de significados, o docente potencializa a capacidade dos estudantes de dar sentido ao mundo que os cerca, alinhando-se, assim, com uma abordagem que reconhece a centralidade da linguagem no desenvolvimento integral do sujeito.

3.1.3 Metodologias ativas em relação ao estudante como aprendiz

Conforme o pensamento pedagógico de Dewey (1979, p.8) concebe a educação como um processo de busca ativa de conhecimento por parte do estudante, exercendo sua liberdade. O objetivo da educação é visto como a qualificação de discentes com competência e criatividade, capazes de gerenciar sua própria liberdade.

Isto é, Dewey critica a cultura de obediência e submissão, enfatizando o seu desgosto mediante a memorização de conteúdos pelos educandos presente nas escolas, a qual para ele era na verdade um obstáculo à verdadeira educação. A verdadeira essência da educação reside na capacidade do estudante em exercer sua liberdade, envolvendo-se ativamente no processo de aprendizado.

Além disso, a menção à recompensa ao espírito do estudante como aprendiz sugere que a verdadeira gratificação vem não apenas da memorização passiva, mas do engajamento ativo e da aplicação prática do conhecimento adquirido.

O entendimento proposto por Morán (2015) acerca das metodologias ativas destaca-as como pontos de partida fundamentais para a evolução em direção a processos mais avançados de reflexão e integração cognitiva. Enfatiza-se que essas abordagens não se limitam a simplesmente transmitir informações, mas, ao contrário, promovem um aprendizado significativo.

Além disso, Morán (2015) argumenta que nas metodologias ativas, o conhecimento é construído a partir de problemas e situações reais. Esta abordagem não apenas prepara o estudante que deve ser um aprendiz para desafios futuros em suas vidas profissionais, e proporciona uma experiência nesses cenários. Dessa forma, destaca-se a importância de alinhar o processo de aprendizado com a prática real, promovendo uma aprendizagem mais contextualizada e aplicável no contexto profissional dos estudantes.

É interessante enfatizar que, o único caminho direto para o aperfeiçoamento duradouro dos métodos de ensinagem e aprendizagem consiste em centralizá-los nas condições que estimulam, promovem e põem em prova a reflexão e o pensamento. Pensar é o método de se aprender inteligentemente, de aprender aquilo que se utiliza e recompensa o espírito. (Dewey, 1959, p.167).

A abordagem mencionada remete ao comprometimento do aprendiz com o aprendizado, colocando-o no epicentro do processo de ensinagem e aprendizagem.

As Metodologias Ativas (MAs) representam estratégias pedagógicas que priorizam a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, de maneira flexível e interconectada.

Nos tempos atuais, a educação é o resultado de um processo que passa por diversos pensadores, os quais discutem os modelos de ensino e destacam a necessidade de autonomia do estudante que no campo das MAs é chamado de aprendiz.

Além disso, a responsabilidade pela aquisição do conhecimento é transferida para o próprio aprendiz, fomentando uma postura mais participativa e crítica. Essa abordagem inovadora se afasta do modelo tradicional centrado no docente, proporcionando um ambiente educacional que estimula a autonomia, a colaboração e o pensamento crítico, capacitando o aprendiz como protagonista ativo do seu processo de aprendizagem.

Em resumo, nessa perspectiva o pensamento e ação são indissociáveis, pois o facilitador e o aprendiz são convidados a questionar sua própria prática, trazendo para a comunidade em que estão inseridas as questões éticas, sociais e políticas do sistema educacional, contribuindo para a construção da cidadania.

No entanto, é importante lembrar que a concepção central por trás do protagonismo do estudante nas metodologias ativas redefine o papel tradicional do aprendiz, colocando-o no centro do processo educacional. Ao adotar essas abordagens, a ênfase recai sobre a participação ativa e autônoma do estudante em sua própria aprendizagem. Isso implica que os estudantes não são meros receptores passivos de conhecimento, mas sim agentes ativos que exploram, questionam e constroem significados de maneira colaborativa.

A metodologia ativa estimula o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e comunicação, capacitando os estudantes a assumirem responsabilidade pelo seu percurso educacional. Essa mudança de paradigma reconhece a diversidade de estilos de aprendizagem e promove um ambiente onde os estudantes são incentivados a explorar suas próprias abordagens, tornando-se protagonistas no desenvolvimento do conhecimento.

3.2 Gamificação

A gamificação é uma estratégia inovadora e promissora na área da educação, que utiliza elementos de jogos para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e motivador para os estudantes. Na sociedade conectada, a grande quantidade de informação disponível exige a busca por novas formas de superar os métodos convencionais de ensino, bem como outras maneiras de cativar e estimular os estudantes nas atividades educacionais (Castells, 2007, p. 25).

Nesse contexto fica claro que ao incorporar mecânicas de jogos, como recompensas, desafios e competições, a gamificação busca despertar o interesse, a motivação e o engajamento dos discentes, transforma a sala de aula em um ambiente lúdico e estimulante. Os jogos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em seus estágios adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Pois eles ensinam, inspiram e se envolvem de uma maneira que a sociedade não pode fazer isso.

Saber aprender (e rapidamente), trabalhar em grupo, colaborar, compartilhar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, saber resolver problemas, tomar decisões (rápidas e baseadas em informações geralmente incompletas), lidar com a tecnologia, ser capaz de filtrar a informação etc. são habilidades que, em geral, não são ensinadas nas escolas. Pelo contrário: as escolas de hoje parecem planejadas para matar a criatividade (MATTAR, 2010, p. 14).

Além disso, a gamificação não pode ser limitada à inserção de elementos soltos de jogos, esta deve considerar toda a experiência do indivíduo desde uma sistemática até a resolução de problemas. Pois, como mencionado acima, o jogo deve ser estruturado por um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback*, que resulta em uma saída quantificável e muitas vezes provoca uma reação emocional.

Em todos os jogos é possível notar características comuns: 1) o jogo possui Metas; 2) o jogo possui Regras; 3) é necessário que a participação dele seja voluntária e 4) o jogo possui um sistema de *feedback*, mostrando quase que instantaneamente as consequências de suas ações (McGonigal, 2012, p. 30).

Basicamente, é evidente que as ferramentas utilizadas nas iniciativas gamificadas são: pontos; níveis; rankings; desafios e missões; medalhas e conquistas; integração; loops de engajamento; personalização; reforço e *feedback*; regras; e narrativas.

Ressalta-se que o *feedback* claro, justo e imediato seria a principal característica a ser destacada no ambiente educacional, pois permite que o aprendiz compreenda seus erros e faça novas tentativas.

3.2.1 Gamificação na educação de jovens e adultos

Na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, o uso dessas ferramentas ativas pelos docentes merece atenção na promoção do engajamento e motivação necessários para levar o discente a participar das aulas.

É necessário que [...] ofereça ao aprendiz a oportunidade de aplicar, em uma situação real, o conhecimento adquirido para que possa ver o que aprendeu colocado em prática. Ofereça *feedback* e reforço, a satisfação é baseada em motivação tanto intrínseca quanto extrínseca. (ALVES, 2015, p. 95).

Destaca-se a importância de uma abordagem prática do processo de aprendizagem, ressaltando que é fundamental proporcionar ao aprendiz a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos em situações reais. Ao colocar em prática o que foi aprendido, o discente não apenas consolida sua compreensão, mas também desenvolve habilidades práticas e a capacidade de resolver problemas do mundo real.

É fundamental procurar estabelecer, desde o início, uma relação empática com os alunos, procurando conhecê-los, fazendo um mapeamento dos seus interesses, formação e perspectivas futuras. [...] Vale a pena descobrir as competências dos alunos que temos em cada classe, que contribuições podem dar ao nosso curso. [...] É importante mostrar aos alunos o que vamos ganhar ao longo do semestre, por que vale a pena estarmos juntos. Procurar motivá-los para aprender, para avançar, para a importância da sua participação, para o processo de aula-pesquisa e para as tecnologias que iremos utilizar, entre elas a Internet. (MORAN, 2006, p. 44e 45).

Além disso, ressalta-se a necessidade de fornecer *feedback* construtivo e reforço positivo, reconhecendo que a satisfação do estudante é influenciada pela motivação. Isso destaca a importância de criar um ambiente de aprendizagem que incentive à autodeterminação e o interesse intrínseco, reconhecendo e recompensando o desempenho bem-sucedido, promovendo assim um ciclo contínuo de motivação e aprendizagem eficaz.

A incorporação de jogos em sala de aula representa uma estratégia eficaz para aprimorar o processo de aprendizagem, proporcionando aos estudantes uma abordagem mais envolvente e dinâmica em contraste com os métodos tradicionais de transmissão de conteúdo pelo docente. Ao introduzir a gamificação na experiência de

ensino-aprendizagem, ela se torna mais atraente, estimulando a participação ativa dos estudantes no papel de aprendiz.

Esse método transcende a simples absorção de conhecimento, permitindo a simulação de situações reais que fomentam a reflexão e a tomada de decisões práticas relacionadas a possíveis situações reais. Nesse contexto, as bases tecnológicas e programáticas não são mais meros conceitos abstratos, materializando-se em experiências aplicáveis, significativas e prazerosas para o estudante.

Brito e Loureiro (2021, p.123) reafirmam que o educador deva realizar certas combinações de métodos, alinhados com a realidade e contexto de seus educandos, repensando sua prática docente, saindo do centro das atenções e trazendo para o foco seu educando como aprendiz, tornando-o protagonista, o fascínio em participar de forma ativa a partir de inovadoras propostas de ensinagem-aprendizagem.

Além disso destaca-se a necessidade de uma revisão na prática docente tradicional, encorajando os educadores a deixarem de ser o centro das atenções e, em vez disso, concentrarem-se em colocar o estudante no papel de protagonista.

A incorporação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) associadas às Metodologias Ativas e aos jogos no ambiente educacional representa um avanço significativo na promoção de um ensino mais dinâmico e participativo.

Enfatiza-se a importância crucial de unir ferramentas tecnológicas e abordagens pedagógicas inovadoras, mostrando que a introdução das TICs permite que o cotidiano educacional seja rompido, dando espaço para um processo de ensino-aprendizagem mais fluido e envolvente.

3.3 EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DE JOVENS E ADULTOS

O PROEJA foi instituído no Brasil em 2005, com o objetivo de oferecer uma formação integral aos jovens e adultos que não concluíram o ensino fundamental e médio na idade adequada. O programa propõe a articulação entre o desenvolvimento de habilidades técnicas e a formação geral, possibilitando aos estudantes adquirirem competências necessárias para o mercado de trabalho e para o exercício pleno da cidadania

Outro aspecto relevante do PROEJA é a sua preocupação com a valorização das experiências e saberes prévios dos estudantes adultos. Muitos deles trazem

consigo conhecimentos adquiridos ao longo da vida, seja no âmbito profissional, seja no contexto familiar e comunitário. O programa reconhece e valoriza esses saberes, promovendo a sua articulação com os conteúdos curriculares.

Como bem nos assegura, a Constituição Federal (BRASIL, 1988) diz que a educação é direito de todos e deve ser oferecida gratuitamente, com qualidade e equidade para lutar por nossos direitos. E reforça como princípio que toda e qualquer educação visa ao pleno desenvolvimento da pessoa, sua preparação para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Art. 37. A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudo no ensino fundamental e ensino médio na idade própria e constituirá instrumento para a educação e a aprendizagem ao longo da vida.

Art. 38°. Os sistemas de ensino manterão cursos e exames supletivos, que compreenderão a base nacional comum do currículo, habilitando ao prosseguimento de estudos em caráter regular (BRASIL, 1996, p. 66).

A LDBEN (1996, p. 27) enfatiza que a educação de jovens e adultos será voltada para aqueles que não tiveram acesso ou oportunidade para estudos no ensino fundamental e médio em sua própria idade.

A importância da educação de jovens e adultos (EJA) [...] como uma atividade sistemática de interação entre seres sociais, ocorrendo essa interação no nível intrapessoal como no nível da influência do meio, interação essa que se configura numa ação exercida sobre sujeitos ou grupos de sujeitos visando provocar neles mudanças tão eficazes que os tornem elementos ativos desta em vista esta função, a educação deve voltar-se a uma formação na qual os educando possam: aprender permanentemente; refletir própria ação exercida (ARANHA, 1997, p. 50).

Fica evidente que, a educação escolar deve estar vinculada ao mundo do trabalho e da prática social e os conteúdos devem estar mais próximos da realidade do discente. Pois a educação profissional de jovens e adultos desempenha um papel crucial na promoção da igualdade de oportunidades e no combate à exclusão educativa.

Diante dos desafios enfrentados pela EJA, o PROEJA se apresenta como uma importante estratégia para a superação das desigualdades educacionais e a promoção da cidadania. Ao integrar a qualificação epistemológica e profissional, o programa oferece aos discentes jovens e adultos a oportunidade de desenvolverem-se integralmente, adquirindo competências e habilidades técnicas profissionais essenciais para a sua inserção no mercado de trabalho.

É preciso ressaltar que, um dos colaboradores da EJA (educação de jovens e adultos) foi Paulo Freire, educador, escritor e filósofo pernambucano, que defende a educação democrática e libertadora. Freire (2009, p.13), afirma que o mundo do trabalho é um ensino emancipador para contribuir com a formação de sujeitos que identifiquem seus próprios interesses e leiam o mundo e atuem, transformando-o.

Dessa forma, enfatiza-se que a metodologia do educador Paulo Freire (1996, p. 99), afirma que a educação é um ato político. Não há finalmente, educação neutra, nem qualidade por que lutar, no sentido de reorientar a educação, que não implique uma opção política e não demande uma decisão, também política de materializá-la.

3.3.1 Visão da educação libertadora

Segundo Freire (2001, p. 21-22), ninguém educa ninguém e ninguém se educa sozinho. A educação, que deve ser um ato coletivo, solidário, um ato de amor. A educação é concebida como uma prática coletiva e solidária, enraizada no amor. Nessa perspectiva, a educação é percebida como uma interação de conhecimentos entre docente e estudante, e ambos dependem um do outro para que a aquisição de conhecimentos e aprendizagens ocorra.

Esse processo não ocorre de forma isolada, mas como um conjunto de fatores interconectados, todos orientados para o mesmo propósito. Esse propósito engloba o crescimento intelectual e profissional, a busca por ideais e a transformação da convivência social. A educação, portanto, transcende a simples transmissão de informações, representando um compromisso conjunto com a construção de um ambiente propício ao desenvolvimento integral dos indivíduos.

Segundo Tonet (2007) é função da educação propiciar ao indivíduo conhecimentos, habilidades e valores necessários para a formação do gênero humano. É evidente que a formação integral, sem o questionamento das raízes da desigualdade social, não tem como atender as necessidades humanas.

A Educação de Jovens e Adultos é uma modalidade de ensino com características distintas, centrada em seus participantes e práticas educativas. A maioria dos indivíduos envolvidos nessa abordagem pertence a grupos sociais historicamente marginalizados, como a população rural, habitantes de áreas urbanas periféricas, pessoas em situação de rua ou privadas de liberdade. Apesar da

diversidade desses grupos, todos compartilham uma característica comum: a falta do direito de acesso e permanência na escola, seja na infância ou na juventude.

Considerando a diversidade presente nos participantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), é crucial desenvolver propostas pedagógicas e curriculares que estejam alinhadas com visões direcionadas para a formação integral do ser humano, incorporando suas subjetividades e considerando seus contextos histórico-sociais de desenvolvimento.

Isso visa atender e adaptar-se às necessidades específicas desse público. Nesse contexto, torna-se fundamental reavaliar estruturas, metodologias e práticas educacionais, ao mesmo tempo em que se assegura uma formação sólida e contínua para os profissionais envolvidos nesse cenário.

Ressalta-se que o público-alvo da EJA é composto por jovens e adultos que enfrentam desafios no processo educacional. Muitos acreditam erroneamente que a EJA deve seguir o modelo tradicional de escolas de anos anteriores, o que resulta em obstáculos educacionais significativos para os estudantes.

Muitos desses estudantes entram e saem do sistema educacional repetidas vezes. À noite, os estudantes enfrentam dificuldades em permanecer no ambiente escolar devido às condições físicas, uma vez que são trabalhadores que, ao frequentar as aulas, estão exaustos devido à extensa jornada diária de trabalho. Esses desafios contribuem para a complexidade da EJA e destacam a importância de abordagens flexíveis adaptadas às realidades específicas desses aprendizes.

Ao se falar de sujeito tratamos de um ser Humano, aberto a um mundo, portador de desejos, movido por esses desejos, em relação com outros seres humanos (também sujeitos); um ser social que nasce e cresce em uma família (ou em um substituto de família), que ocupa uma posição em um espaço social, que está inscrito em relações sociais; e ainda um ser singular, exemplar único da espécie humana, que tem uma história, e que interpreta o mundo, dá um sentido a esse mundo, à posição que ocupa nele, às relações com os outros, à sua própria história e à sua singularidade. (CHARLOT, 2011, p. 33, apud DURAND et. al., 2011, p. 167).

Esses indivíduos estão situados dentro de um cenário histórico, político e econômico, onde traçam suas trajetórias de vida. Ao mesmo tempo, empreendem uma jornada única para interpretar este mundo e adaptá-lo à sua própria realidade, reconhecendo-se como membros de um ou mais grupos. Analisar jovens, adultos e idosos envolvidos na Educação de Jovens e Adultos (EJA) nessa perspectiva implica considerá-los para além do aspecto cognitivo comumente associado ao processo histórico da educação formal.

Em síntese, as demandas da sociedade contemporânea no âmbito da educação libertadora freireana têm como principal objetivo a formação de indivíduos responsáveis, autônomos e solidários que tenham conhecimento e pratiquem seus direitos e deveres por meio do diálogo e do respeito ao próximo, adotando um espírito democrático, crítico e criativo.

Além disso, essa abordagem implica na desconstrução de uma visão homogênea dos estudantes, superando as categorias abstratas de jovens e adultos, nas quais características e posições sociais específicas são pactuadas. No entanto, desta forma, os estudantes passam a ser interpretados a partir de conceitos abstratos derivados de experiências ao longo de suas vidas, que geram subjetividades, conhecimentos e formas diversas de existir.

3.3.2 Perspectiva da autonomia na ensinagem-aprendizagem

Segundo Gambim (2000, p.16), o ser humano, precisa tornar a filosofia necessária como uma exigência interna da própria vida humana, que se interroga e busca legitimar-se e encontrar suas “razões de ser”.

Destaca-se, assim, a relevância da filosofia no currículo escolar, não tanto pela solução imediata que ela pode oferecer aos problemas, mas sim pelas questões intrínsecas que ela pode suscitar durante o processo de ensinagem-aprendizagem.

A presença da filosofia na educação não só fornece respostas diretas, mas estimula a reflexão crítica e a análise profunda, promovendo o desenvolvimento intelectual dos estudantes. Ao enfrentar questões filosóficas, os estudantes são desafiados a pensar de forma mais ampla, a questionar preconceitos e a desenvolver habilidades argumentativas, contribuindo para uma educação mais abrangente e enriquecedora.

A prática pedagógica freiriana é indispensável quando se trabalha com jovens e adultos, possibilita a autonomia dos estudantes, incentivando-os a avaliar constantemente seu progresso e suas deficiências, ajudando-os a tomar consciência de como a aprendizagem é eficaz.

Portanto, a ensinagem-aprendizagem nessa modalidade de ensino deve evidenciar as diferentes abordagens que pessoas por ela assistidas têm, a fim de favorecer a construção de um conhecimento baseado no compartilhamento de

experiências e diferentes visões de mundo, com a perspectiva de buscar conjuntamente resoluções para os desafios a serem enfrentados.

O professor, que pensa certo deixa transparecer aos educandos que uma das bonitezas de nossa maneira de estar no mundo e com o mundo, como seres históricos, é a capacidade de intervirmos no mundo, conhecer o mundo. Mas, histórico como nós, o nosso conhecimento do mundo tem historicidade. Ao ser produzido, o conhecimento novo supera outro que antes foi novo e se fez velho e se “dispõe” a ser ultrapassado por outro amanhã. (Freire, 1996. p.31).

O processo de ensinagem-aprendizagem com metodologias ativas na educação de jovens e adultos assume uma abordagem dinâmica e participativa, em consonância com os princípios pedagógicos de Paulo Freire. Ao incorporar metodologias ativas, os educadores buscam proporcionar um ambiente de aprendizagem que vá além da mera transmissão de informações, incentivando os estudantes a se tornarem sujeitos críticos e ativos em sua própria formação.

Conforme explicado acima, a ensinagem-aprendizagem com abordagem ativa reconhece que os estudantes não são meros receptores passivos, mas agentes capazes de intervir no mundo, produzindo conhecimento de forma colaborativa. O ciclo gnosiológico descrito por Freire, que envolve o ensino e aprendizado do conhecimento já existente e a constante busca pela produção do conhecimento inexistente, encontra eco nas metodologias ativas, que promovem a reflexão, a pesquisa e a construção coletiva do saber. Assim, a prática educativa ativa não apenas aborda o conhecimento consolidado, mas também incentiva a disposição para a produção do conhecimento futuro, refletindo a essência da educação como um processo contínuo e transformador.

Segundo Prado (1991, p.27), por esse caminho, a educação tem por fim a conquista da liberdade interior. Portanto o processo de ensinagem-aprendizagem, especialmente no contexto da educação de jovens e adultos, é enriquecido através da implementação de metodologias ativas. Ao adotar abordagens que incentivam a participação ativa dos estudantes, como aprendizagem baseada em projetos, discussões em grupo e atividades práticas, os educadores criam um ambiente que promove a conquista da liberdade interior.

Nesse cenário, estudantes são incentivados a assumir a responsabilidade por sua própria aprendizagem, desenvolvendo habilidades críticas, autonomia e pensamento reflexivo. As metodologias ativas não só capacitam os estudantes a absorver conhecimentos de forma mais significativa, como também os desafiam a

questionar, analisar e aplicar conceitos de forma prática, contribuindo assim para a formação integral e emancipação dos estudantes, em consonância com o objetivo de alcançar a liberdade interior. Esse processo não apenas prepara os estudantes para enfrentar os desafios epistemológicos, mas também aprimora as habilidades essenciais para a vida, promovendo uma educação mais significativa.

3.3.3 Andragogia e heutagogia como métodos educacionais

O adulto caracteriza-se como uma pessoa madura o suficiente para assumir responsabilidades perante a sociedade, demonstrando consciência de suas ações e capacidade de tomar decisões responsáveis em sua vida. Seus desejos de aprendizagem estão diretamente ligados às suas necessidades e experiências, à medida que você busca aplicar imediatamente o conhecimento adquirido em sua rotina diária. Portanto, Oliveira (2011) supõe que esse indivíduo, diferente daquele em que a Pedagogia tem seu foco, é capaz de fazer escolhas que afetem sua linha produtiva e seu convívio com as experiências profissionais, por possuir bagagem cultural.

A Andragogia, cunhada por Malcon Knowles com a publicação de seu livro “A Prática Moderna da Educação de Adultos”, refere-se à arte e à ciência de orientar os adultos no processo de aprendizagem (GIL, 2011, p.12). Além disso, representa um conjunto de princípios de aprendizagem voltados para adultos, aplicáveis em todas as situações que envolvam esse grupo de estudantes.

Conforme explicado acima, a Andragogia é uma ciência que se dedica ao estudo da educação destinada a adultos, visando facilitar uma aprendizagem genuína para o desenvolvimento de habilidades e conhecimento nesse público. Este campo reconhece que adultos têm maior propensão a aprender em ambientes informais, confortáveis, flexíveis e isentos de ameaças.

Seu propósito fundamental é auxiliar no crescimento e apresenta características específicas que a distinguem. Trata-se de um campo educacional que procura compreender o adulto considerando todos os elementos humanos, ou seja, sua natureza tanto biológica quanto social.

A palavra “Andragogia” vem do grego *andros* que significa adulto, e *agogôs*, que significa educar, ou seja, a arte de ensinar jovens e adultos. Dessa forma, a Andragogia pode ser compreendida como uma contraposição ao modelo pedagógico

tradicional, concentrando-se em uma fase de vida na qual os interesses e motivações divergem, o que demanda uma alteração no papel do docente. Nesse contexto, o docente deixa de ocupar a posição de detentor do conhecimento e organizador da informação, assumindo a responsabilidade pela tomada de decisões em vários aspectos do ensino, como planejamento, conteúdo, avaliação e metodologia.

Ao conduzir o processo de aprendizagem, os estudantes percebem a educação como uma forma de aprimorar suas habilidades e alcançar todo o seu potencial na vida. Conseqüentemente, as experiências educacionais devem ser estruturadas usando métodos voltados para o desenvolvimento de competências, uma vez que os adultos estão focados em melhorar suas habilidades a partir de uma perspectiva de aprendizagem.

A andragogia é baseada em seis princípios essenciais: necessidade, autoconhecimento, experiência, orientação, prontidão e motivação.

- Necessidade de conhecer: Os estudantes adultos conhecem sua necessidade de conhecimento, assim como para colocar em prática o conhecimento adquirido, precisam saber por que aprender algo.
- Autoconceito de aprendiz: Os estudantes adultos precisam entender como podem ser independentes e estudantes ao mesmo tempo e, como são responsáveis por si mesmos, têm muitas dificuldades em que os outros lhes digam o que têm e o que não têm que fazer.
- Papel da experiência: Os estudantes adultos têm uma bagagem muito maior e mais variada de experiências, que conseqüentemente se tornam a base de sua aprendizagem, bem como também podem causar preconceitos e hábitos habituais que dificultam e interferem em sua aprendizagem.
- Orientação para aprendizagem: Os estudantes adultos têm a orientação da aprendizagem voltada para a vida, para os problemas que vivenciam, as visões do adulto sobre o futuro e o tempo os levam a favorecer a aprendizagem do que pode ter aplicação imediata e centrada em áreas do conhecimento já vistas.
- Prontidão para aprender: Os estudantes adultos estão prontos para aprender as coisas que precisam saber para enfrentar em seu dia a dia,

ou seja, esse estudante está muito mais interessado em aprender assuntos relacionados às situações reais de sua vida.

- **Motivação:** Os estudantes adultos respondem melhor aos fatores motivacionais internos, como o desejo de ter maior satisfação no trabalho, autoestima e qualidade de vida, do que aos externos como melhores.

Acredito ser importante também destacar que, em um ambiente caracterizado pela grande diversidade, é fundamental levar em consideração as semelhanças e disparidades entre a educação de adultos (Andragogia) e a de grupos com necessidades mais particulares, defendidas pela Heutagogia, conforme destaca Almeida (2003, p. 105):

O conceito de heutagogia (heuta – auto, próprio – e agogus – guiar) surge com o estudo da autoaprendizagem na perspectiva do conhecimento compartilhado. Trata-se de um conceito que expande a concepção de andragogia ao reconhecer as experiências cotidianas como fonte de saber e incorpora a autodireção da aprendizagem com foco nas experiências.

Conforme explicado acima, a Heutagogia envolve o estudo da autoaprendizagem; valoriza as experiências cotidianas como fonte de saber e incorpora a aprendizagem autodirigida, com foco nas experiências; tenta explicar esses fenômenos, na perspectiva do conhecimento compartilhado.

Este conceito surge no contexto em que a informação acessível requer processamento e seleção, resultando na sua transformação em conhecimento. Em sua essência, a Heutagogia refere-se à capacidade do estudante de gerenciar seu próprio processo de aprendizagem, exercendo flexibilidade na definição das formas e padrões comportamentais que facilitam sua busca pelo conhecimento.

Enfatiza-se que a aprendizagem autônoma se refere a um processo educacional em que o estudante está no centro, utilizando suas próprias experiências como um mecanismo que transforma o docente (mediador) em um recurso de apoio. Na abordagem heutagógica e autodirigida, é fundamental flexibilizar o processo de ensinagem-aprendizagem. Nesse contexto, o docente desempenha o papel de fornecer recursos, enquanto o aprendiz é responsável por planejar e traçar seu próprio curso, seguindo um sistema de negociações.

4 METODOLOGIAS

De acordo com Marconi e Lakatos (2007, p. 157) trazem uma reflexão quanto à importância de direcionar a pesquisa científica para o conhecimento da realidade. A pesquisa, portanto, é um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer um tratamento científico e se constitui no caminho para conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais.

A pesquisa aplicada concentra-se em torno dos problemas presentes nas atividades das instituições, organizações, grupos ou atores sociais. Está empenhada na elaboração de diagnósticos, identificação de problemas e busca de soluções. Respondem a uma demanda formulada por clientes, atores sociais ou instituições. (Thiollent, 2009, p.36).

Para uma melhor exploração desta pesquisa, observou-se que ela é classificada como pesquisa exploratória e descritiva. Isso se deve ao fato de proporcionar ao pesquisador maior conhecimento sobre o tema ou problema da pesquisa prospectiva.

A pesquisa exploratória é o contato inicial com o tema a ser analisado, com os sujeitos a serem investigados e com as fontes secundárias disponíveis. A pesquisa exploratória procura conhecer as características de um fenômeno para procurar explicações das causas e consequências de dito fenômeno.

Para alcançar os objetivos estabelecidos e proporcionar uma compreensão mais abrangente deste trabalho, foi adotada uma abordagem qualitativa, que descreve uma situação real com ênfase no processo, interpretação e análise indutiva dos dados (Bogdan; Biklen, 1994).

Segundo o raciocínio de Vidich e Lyman (2006, p. 40) destacam que todos os métodos de pesquisa são, no fundo, qualitativos; o emprego de dados quantitativos não elimina o elemento intersubjetivo que representa a base da pesquisa social. Dessa forma busca-se entender a realidade assim como é observada pelos atores de um sistema social e pelos pesquisadores.

O método de análise utilizado é o dedutivo que surge como sistema alternativo e, verdadeiramente, inverso ao da lógica indutiva. Aqui o processo mental, ou seja, o caminho lógico percorrido parte de princípios reconhecidos como verdadeiros e

indiscutíveis e possibilita chegar a conclusões de maneira puramente formal, isto é, em virtude unicamente de sua lógica (GIL, 2008, p. 9).

Segundo Medeiros (2019), a pesquisa de levantamento é um tipo de pesquisa que se realiza para a obtenção de dados ou informações sobre características ou opiniões de um grupo de pessoas, selecionado como representante de uma população.

A escolha de utilizar técnicas de levantamento de pesquisa para obter dados e informações sobre as características e opiniões de um grupo representativo é fundamentada na necessidade de obter percepções abrangentes e generalizáveis. Ao selecionar uma amostra representativa da população, buscou-se capturar a diversidade de perspectivas e experiências que podem existir dentro do grupo em estudo. Dessa forma, ao adotar essas técnicas assegura uma base representativa para a compreensão aprofundada do comportamento ou opiniões da população em questão.

Dado que a pesquisa é um esforço colaborativo entre o pesquisador e os participantes, é essencial destacar que eles foram devidamente informados sobre os propósitos e métodos da pesquisa. Além disso, foi solicitada permissão para divulgação científica, e esse consentimento foi obtido por meio da assinatura de um termo de consentimento livre e esclarecido. Este documento, por sua vez, garante ao participante o compromisso de confidencialidade em relação às informações prestadas.

4.1 Aplicação de metodologias ativas

Na realização desta pesquisa, foram aplicadas metodologias ativas, gamificação e recursos tecnológicos no componente curricular de Filosofia II, integrado ao 3º módulo do Curso Técnico em Segurança do Trabalho do PROEJA. O objetivo foi ampliar a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento filosófico e proporcionar um ambiente educacional mais dinâmico e condizente com as características específicas desse público.

A adoção de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas e a gamificação, aliada ao uso de recursos tecnológicos, buscou promover uma aprendizagem mais significativa alinhada às demandas contemporâneas. A filosofia, nesse contexto, foi explorada como ferramenta reflexiva e crítica, integrada

de forma coerente ao currículo do curso técnico em Segurança do Trabalho do PROEJA no Campus Macapá - IFAP.

A seguir (Quadro 1), apresenta-se o relato de atividades com metodologias ativas utilizando a plataforma digital *Wordwall*:

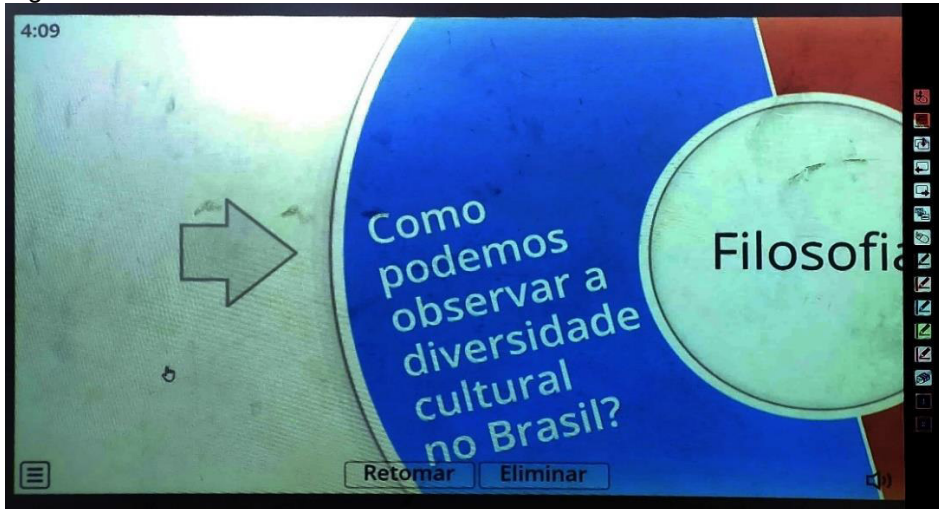
Quadro 1 – Relatório de atividade sobre diversidade cultural

Componente Curricular	Curso	Módulo/Turno
Filosofia II	Tec. em Segurança do Trabalho	3° / Noturno
Tema		
Cultura e Linguagem: Diversidade Cultural		
Objetivo		
Explorar a riqueza e complexidade das diferentes expressões culturais, promovendo compreensão, respeito e diálogo entre grupos diversos. Busca-se fomentar a apreciação das particularidades culturais, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e plural.		
Descrição das atividades		
Foi realizada uma introdução conceitual sobre a diversidade cultural, logo após foi aplicada uma abordagem de metodologias ativas com uma ferramenta inovadora: uma roleta de perguntas elaborada na plataforma digital <i>Wordwall</i> . Essa estratégia permitiu uma abordagem dinâmica e interativa, oferecendo perguntas reflexivas sobre a complexidade da diversidade cultural. Os participantes foram desafiados a responder e discutir tópicos que abrangem perspectivas culturais, promovendo uma construção coletiva de conhecimento. A roleta de perguntas no ambiente digital revelou-se não apenas uma ferramenta eficaz para explorar o tema, mas também uma maneira envolvente de estimular reflexões críticas e diálogos enriquecedores sobre a diversidade cultural.		
Recursos necessários		
Ferramental digital <i>Wordwall</i> , Quadro magnético, pincel, <i>Datashow</i> , <i>notebook</i> , acesso a internet.		

Fonte: Autor (2023)

A aplicação de metodologias ativas, por meio da ferramenta digital *Wordwall*, no PROEJA, revela vantagens no ensino sobre diversidade cultural. O uso de uma roleta de perguntas proporciona interação reflexiva entre os estudantes, fomentando o diálogo e a compreensão mútua. A dinâmica promovida pelo *Wordwall* (Figura 1) não só envolve os estudantes, mas também permite uma abordagem prática e contextualizada da diversidade cultural, contribuindo para uma aprendizagem significativa e alinhada com as peculiaridades do público de jovens e adultos.

Figura 1 – Quiz de roleta através da ferramenta *Wordwall*.



Fonte: Autor (2023)

A seguir (Quadro 2), apresenta-se o relato de atividades com metodologias ativas utilizando a plataforma digital *Slido*:

Quadro 2 – Relatório de atividade sobre Linguagem e pensamento

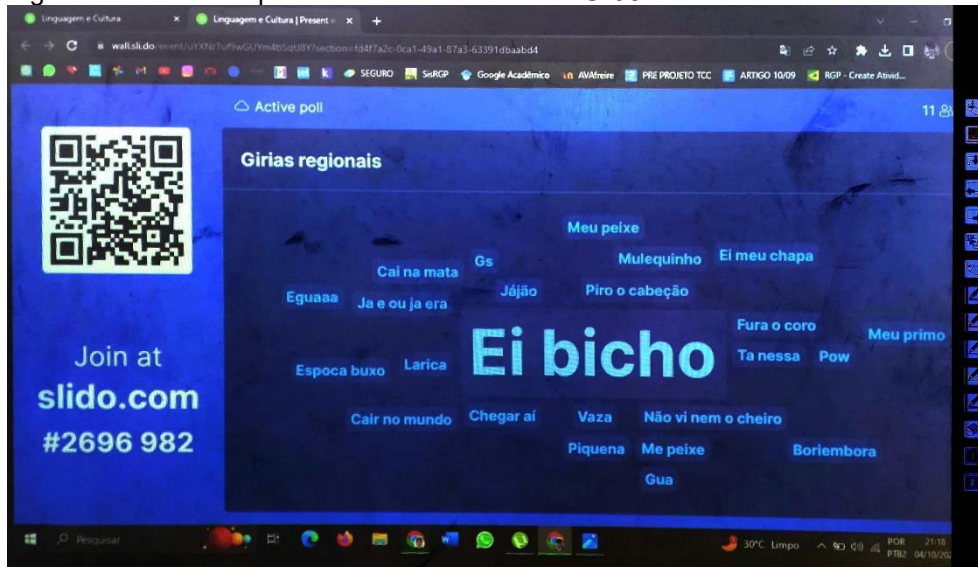
Componente Curricular	Curso	Módulo/Turno
Filosofia II	Tec. em Segurança do Trabalho	3º / Noturno
Tema		
Cultura e Linguagem: Linguagem e pensamento.		
Objetivo		
Compreender a interação intrínseca entre a linguagem, enquanto sistema simbólico, e os processos cognitivos do pensamento humano. Analisar como a linguagem influencia e é influenciada pelos processos mentais é essencial para decifrar os mecanismos fundamentais da cognição humana.		
Descrição das atividades		
Iniciou-se com uma introdução conceitual sobre a linguagem e pensamento, logo após foi aplicada uma atividade, no qual os estudantes conectaram seus dispositivos móveis na ferramenta digital <i>Slido.com</i> por meio do código disponibilizado. Essa abordagem proporcionou uma participação ativa e instantânea, permitindo aos estudantes a contribuir com palavras do vocabulário da região norte de forma colaborativa. A dinâmica interativa da nuvem de palavras no ambiente digital não apenas facilitou a expressão individual, mas também promoveu a síntese coletiva de ideias, enriquecendo a discussão e a compreensão conjunta		
Recursos necessários		
Ferramental <i>Slido</i> , Quadro branco, pincel, <i>Datashow</i> , <i>notebook</i> , acesso à internet.		

Fonte: Autor (2023)

A atividade aplicada por meio da plataforma digital *Slido* no PROEJA (Figura 2), explorou a participação dos estudantes dentro do conteúdo da

linguística regional. Pois, a dinâmica permitiu interações em tempo real, na construção colaborativa da nuvem de palavras (vocabulário) da região norte.

Figura 2 - Nuvem de palavras com a ferramenta *Slido*.



Fonte: Autor (2023)

Além disso, o Slido facilita a personalização do conteúdo, adaptando-se às peculiaridades necessária de qualquer conteúdo que seja pretendido aplicar, o que torna o aprendizado mais relevante para esse público diversificado. Esta abordagem inovadora reforça a eficácia das metodologias ativas na promoção de uma educação contextualizada e envolvente.

4.1 Obtenção de dados

A obtenção de dados foi realizada após a aplicação das atividades, por meio do formulário *Google Forms*, escolhido devido à sua facilidade de criação, *layout* personalizado, à sua gratuidade e à capacidade de acompanhar e copilar os resultados em tempo real. Essa escolha proporcionou ao pesquisador acesso praticamente imediato às respostas coletadas, com um investimento financeiro mínimo.

Vala (2003, p. 104), assim conceitua que se trata da desmontagem de um discurso e da produção de um novo discurso através de um processo de localização-atribuição de traços de significação, resultado de uma relação dinâmica entre as condições de produção do discurso a analisar e as condições de produção da análise.

Para realização desta pesquisa utilizou-se as fontes primárias, visto que temos em posse dados que ainda não sofreram estudo e análise. Para coletá-los utilizamos técnicas de questionários através de um formulário *web*.

Esta pesquisa foi realizada na Instituição Federal do Amapá, Campus Macapá, localizada na Rodovia BR 210 KM 3, s/n – bairro Brasil Novo, CEP: 68.909-398, Macapá/AP, que atua como instituição de ensino superior, básico e profissional, multicurricular, multicampi e descentralizado, e desde 2010, seguindo a política da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, vem oferecendo gradativamente cursos em diferentes níveis e modalidades de educação técnica e tecnológica, com o compromisso de viabilizar o desenvolvimento integral do cidadão trabalhador.

Em relação à qualificação dos entrevistados, são discentes que concluíram o ensino fundamental, ou com ensino médio completo que ingressaram na modalidade do PROEJA em função da oportunidade de acessar e avançar em sua formação de forma articulada com a profissional, em cursos de qualificação ou técnicos.

Os sujeitos que participaram da pesquisa são discentes do 3º módulo do Curso Técnico em Segurança do Trabalho na modalidade do Programa de Educação de Jovens e Adultos. Quanto à aplicação do questionário, a turma é composta por 22 discentes matriculados no sistema da instituição, mas apenas 13 destes participaram da pesquisa, devido a alguns obstáculos, como a dificuldade de assiduidade por fatores financeiros, distância, transporte e trabalho.

Para a conclusão deste trabalho, as informações de maneira sensata foram obtidas através de um questionário de perguntas aplicado aos discentes do 3º módulo do Proeja do IFAP. A pesquisa foi realizada em novembro de 2023, período este de melhor disponibilidade da turma.

Amostragem por acessibilidade ou por conveniência

Constitui o menos rigoroso de todos os tipos de amostragem. Por isso mesmo é destituída de qualquer rigor estatístico. O pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam, de alguma forma, representar o universo. Aplica-se este tipo de amostragem em estudos exploratórios ou qualitativos, onde não é requerido elevado nível de precisão (Gil, 2008, p. 94).

Participaram da pesquisa 13 estudantes do total de 22 matriculados do 3º módulo do Proeja do período noturno. Com relação aos dados demográficos, 61,50% da amostra pertenciam ao sexo feminino e 38,5% ao sexo masculino, com estado civil

na condição de solteiro (a) em 61,50%, em união estável 23,1% e casado (a) apenas 15,40%, e com renda média familiar de até 1 salário mínimo.

Para entender os benefícios das metodologias ativas com a gamificação e o uso de ferramentas tecnológicas, no ensino profissional para jovens e adultos (PROEJA) no Campus Macapá do IFAP, um levantamento de pesquisa por questionário foi realizado. Este método permite a coleta de dados quantitativos e qualitativos sobre a percepção, aceitação e eficácia dessas abordagens inovadoras no processo de ensino-aprendizagem.

O questionário aborda aspectos como o engajamento dos discentes, a eficácia percebida das metodologias ativas, os desafios encontrados e as sugestões para melhorias. Ao analisar as respostas, será possível identificar padrões e tendências que ajudaram a orientar a implementação e o aprimoramento contínuo dessas práticas inovadoras no contexto do PROEJA no Campus Macapá - IFAP.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O capítulo Resultados e Discussões destaca a relevância do questionário expandido, cujas bases são construídas em observações detalhadas feitas durante a aplicação prática da metodologia de gamificação ativa, combinada com o uso de ferramentas tecnológicas, durante as aulas.

Essa abordagem metodológica inovadora visou não apenas analisar o desempenho dos discentes, mas também compreender as nuances da interação entre os estudantes e as tecnologias educacionais, fornecendo dados significativos para análise sobre a eficácia da abordagem.

A pesquisa foi realizada por meio de questionário virtual, disponibilizado em *link* (através de formulário *web* elaborado a partir do *Google Forms*, aplicativo do *Google* que permite a criação, compartilhamento e disponibilização de dados) e enviado aos discentes do Proeja do IFAP - Campus Macapá, e respondido em 17 de novembro de 2023, sob minha supervisão durante a aplicação em sala.

O universo da pesquisa foi composto por 13 respostas obtidas pelos estudantes. Esse questionário foi a ferramenta metodológica que norteou a pesquisa, e sua elaboração teve como objetivo discutir questões relacionadas à percepção dos estudantes sobre a importância das metodologias ativas e da gamificação na educação profissional de jovens e adultos.

O universo da pesquisa, centrado no questionário como ferramenta metodológica, teve papel crucial na investigação das percepções dos estudantes sobre a relevância das metodologias ativas e da gamificação na educação profissional de jovens e adultos. A elaboração cuidadosa do questionário teve como objetivo explorar em profundidade das percepções, fornecendo uma visão abrangente.

As respostas dos estudantes fornecem uma visão geral detalhada, permitindo uma compreensão da dinâmica educacional. Ao analisar esses dados, é possível não apenas identificar padrões e tendências, mas também formular hipóteses substanciais sobre o impacto dessas abordagens pedagógicas. A importância desse processo transcende a simples coleta de informações, constituindo-se em uma ferramenta estratégica para orientar futuras práticas educativas, alinhando-as mais precisamente às expectativas e necessidades desse público específico.

A primeira questão abordada (Gráfico 1) refere-se ao levantamento realizado com o intuito de determinar se os estudantes já haviam frequentado algum curso anteriormente, conforme evidenciado.

Gráfico 1 – Busca por cursos antes do ingresso ao PROEJA.



Fonte: Autor (2023)

Esse levantamento é essencial para compreender o histórico educacional dos participantes e proporciona entender a experiência prévia deles em relação ao contexto educacional.

Na análise desses dados, observou-se um panorama diverso na história educacional dos participantes em questão. Cerca de 27,27% dos participantes já cursaram informática, destacando a relevância dessa área no contexto educacional contemporâneo. Destaca-se que 4,55% dos estudantes buscaram alfabetização fora do ambiente escolar, evidenciando a busca ativa pelo conhecimento. Além disso, 18,18% optaram pelo trajeto dos cursos profissionalizantes, demonstrando um interesse crescente pela qualificação.

O curso supletivo, por sua vez, foi a escolha de 18,18% dos participantes, apontando para uma busca pela conclusão do ensino fundamental ou médio de forma flexível. Curiosamente, apenas 4,55% fizeram cursos de idiomas, indicando uma menor preferência nesse aspecto. Um percentual expressivo, 18,18%, frequentou uma variedade de outros cursos, evidenciando uma busca constante pelo aprendizado em diversas áreas.

Por fim, 9,09% dos estudantes não frequentaram nenhum curso, sinalizando a existência de uma parcela que, por diferentes motivos, optou por diferentes trajetórias

educacionais. Essa análise revela a diversidade de caminhos educacionais percorridos pelos estudantes, refletindo as diferentes escolhas e prioridades dentro do amplo âmbito educacional disponível.

O segundo questionamento ao Proeja (Gráfico 2) indaga se houve componentes curriculares anteriormente cursados que utilizaram metodologias ativas e/ou gamificação durante as aulas.

Gráfico 2 – Metodologias ativas em componentes curriculares anteriores.



Fonte: Autor (2023)

Este questionamento revela a busca por compreender a abordagem pedagógica adotada no contexto educacional, destacando a importância atribuída à participação ativa dos discentes no processo de aprendizagem.

A análise dos dados revela que, no que diz respeito à afirmação sobre o uso de metodologias ativas e/ou gamificação em componentes curriculares anteriores, a opinião dos estudantes é diversa.

A pesquisa reflete que 46,20% dos estudantes expressaram concordância parcial, indicando que reconhecem, em alguma medida, o uso dessas abordagens em suas aulas anteriores. Por outro lado, 53,80% dos estudantes discordaram em parte, sugerindo que uma parcela significativa não identifica ou não concorda plenamente que houve a aplicação de metodologias ativas e/ou gamificação em contextos de aprendizagem anteriores.

O terceiro questionamento (Gráfico 3), aborda a influência do uso de vídeos, imagens e jogos no processo de ensino e a contribuição na aprendizagem e assimilação de conteúdo.

Gráfico 3 – Uso de ferramentas e mídias tecnológicas na aprendizagem.



Fonte: Autor (2023)

Na análise dos dados, ressalta-se que todos os estudantes, ou seja, 100%, manifestaram total concordância com a afirmação relacionada ao uso de vídeos, imagens e jogos como elementos que tornam as aulas mais envolventes e interessantes. Esse consenso unânime sugere não apenas uma aceitação, mas um entusiasmo generalizado entre os estudantes em relação a esses recursos multimídia como ferramentas pedagógicas.

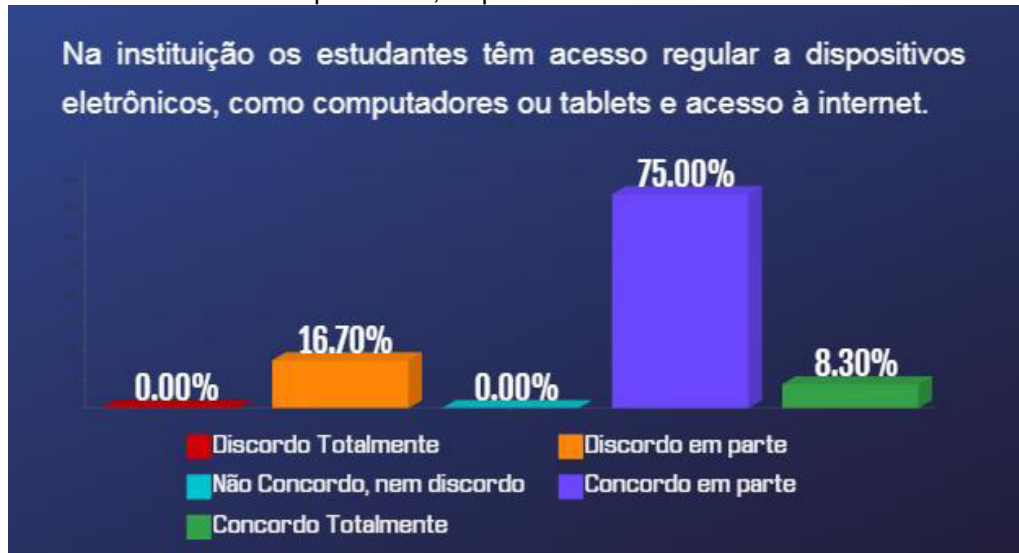
O achado corrobora a importância da utilização de abordagens visuais e interativas no ambiente educacional, evidenciando não apenas a aceitação, mas a preferência dos discentes por métodos que transcendam os tradicionais, contribuindo significativamente para o engajamento e efetividade do processo de aprendizagem.

A crescente integração desses recursos multimídia no ambiente educacional tem sido reconhecida como uma estratégia eficaz para aprimorar a aprendizagem e a assimilação de conteúdo. A incorporação de elementos visuais e interativos nas aulas não apenas cativa a atenção dos discentes, mas também proporciona uma abordagem mais dinâmica e envolvente, tornando o processo de aprendizado mais interessante e eficaz.

A combinação dessas mídias permite uma apresentação mais vívida e contextualizada dos conceitos, facilitando a compreensão e a retenção de informações, além de estimular a participação ativa dos estudantes no processo educativo.

Na quarta afirmativa, conforme ilustrado (Gráfico 4), questiona se na instituição os discentes têm acesso regular a dispositivos eletrônicos, como computadores ou tablets e acesso à internet.

Gráfico 4 – Acesso a computadores, dispositivos eletrônicos e internet.



Fonte: Autor (2023)

Esse questionamento é fundamental para avaliar a infraestrutura tecnológica da instituição e compreender em que medida os discentes têm acesso às mídias digitais, uma vez que esta desempenha um papel crucial no apoio às práticas educativas e iniciativas de assistência para acesso a recursos tecnológicos.

As respostas deste questionamento fornecem uma visão abrangente e importante sobre o ambiente de aprendizagem, influenciando consideravelmente estratégias pedagógicas que podem ser implementadas de forma eficaz em um contexto em que a tecnologia desempenha um papel cada vez mais proeminente no processo educacional.

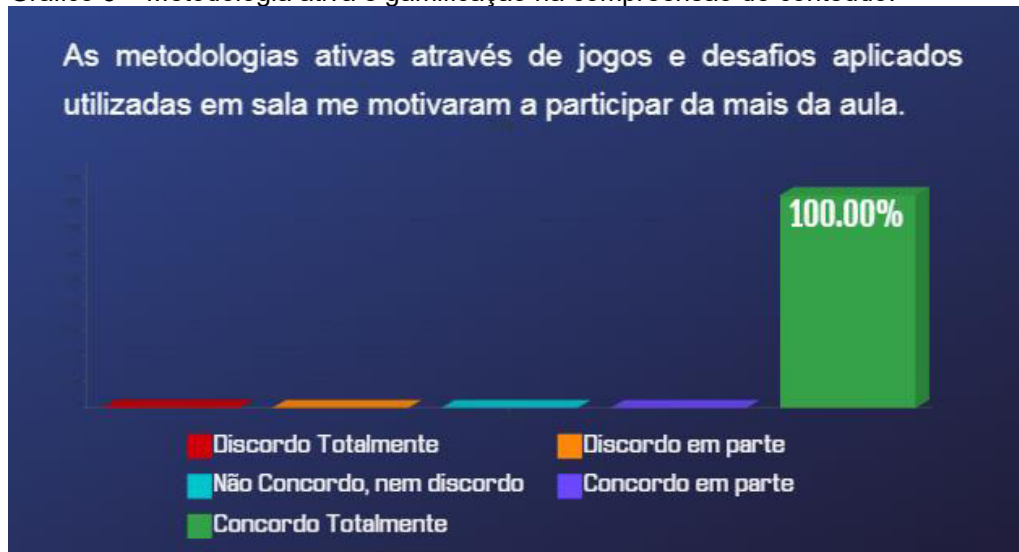
Analisando as respostas obtidas, destaca-se que 75,00% dos participantes concordam parcialmente com a afirmação, evidenciando que, embora haja algum nível de acesso, pode haver restrições ou limitações percebidas pelos respondentes. Por outro lado, 16,70% discordam em parte, indicando a presença de parcela significativa que percebe obstáculos ou insuficiências no acesso dos estudantes aos dispositivos eletrônicos e à internet na instituição.

Surpreendentemente, apenas 8,30% concordam plenamente, sugerindo que uma minoria expressiva percebe a existência de acesso pleno e irrestrito a esses recursos tecnológicos. Esta análise revela nuances importantes sobre a percepção

dos entrevistados sobre a disponibilidade de dispositivos eletrônicos e conectividade na instituição, elementos essenciais para o apoio efetivo do processo educacional na atualidade.

Na quinta afirmativa (Gráfico 5) indaga se as metodologias ativas através de jogos e desafios ajudam a melhor compreender os conteúdos das aulas.

Gráfico 5 – Metodologia ativa e gamificação na compreensão de conteúdo.



Fonte: Autor (2023)

Neste enunciado, surge acerca da efetividade das metodologias ativas, especificamente aquelas baseadas em jogos e desafios para melhoria da compreensão dos conteúdos ensinados em sala de aula. Esse questionamento evidencia a crescente relevância dessas abordagens pedagógicas, que introduzem elementos lúdicos e desafiadores no processo educativo.

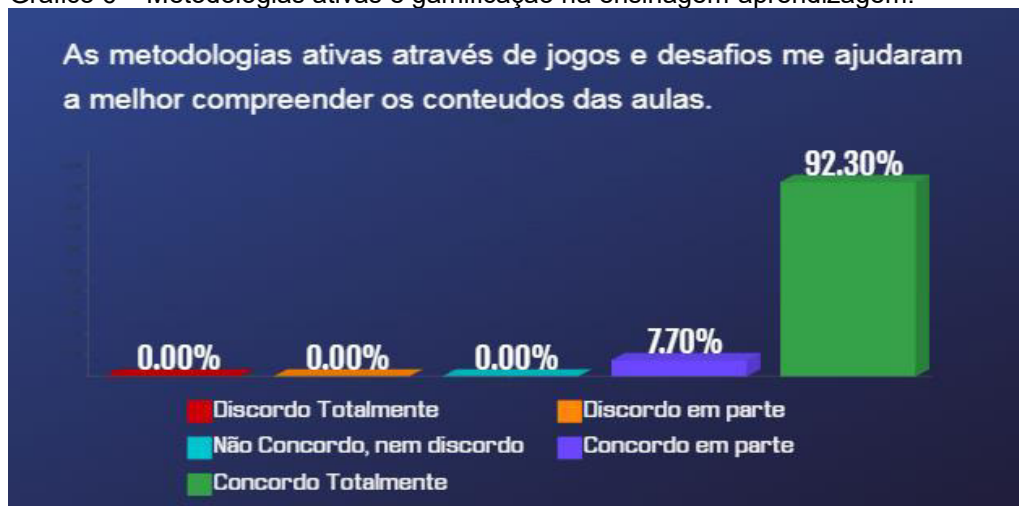
Ao analisar as respostas, fica evidente que, assim como no terceiro questionamento, a totalidade dos estudantes expressa uma concordância integral. O consenso de 100% dos participantes em afirmar que as metodologias ativas, notadamente aquelas que incorporam jogos e desafios, desempenharam um papel crucial em aprimorar a compreensão dos conteúdos das aulas é notável.

Este resultado sugere que as abordagens interativas, ao envolverem os discentes por meio de elementos lúdicos e desafios, não apenas capturaram sua atenção, mas também contribuíram de maneira substancial para a assimilação efetiva dos temas abordados em sala de aula. Esse alinhamento unânime destaca a eficácia dessas práticas pedagógicas em proporcionar um ambiente de aprendizado envolvente e impactante.

A possibilidade de aprendizagem por meio de experiências práticas e engajamento ativo tem sido objeto de considerável interesse no cenário educacional, levando a uma reflexão sobre como tais estratégias impactam na absorção e retenção do conhecimento pelos discentes. Esse questionamento estimula a reflexão sobre o papel central das metodologias ativas na promoção de um ambiente educacional dinâmico e envolvente.

No sexto questionamento (Gráfico 6), afirma-se a metodologia ativa, gamificação e as ferramentas tecnológicas utilizadas nas aulas contribuem para o seu processo de ensino-aprendizagem.

Gráfico 6 – Metodologias ativas e gamificação na ensinagem-aprendizagem.



Fonte: Autor (2023)

Na sexta afirmação, destaca-se a reflexão sobre a contribuição da metodologia ativa, gamificação e ferramentas tecnológicas para o processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem inovadora, caracterizada pelo envolvimento ativo dos estudantes, pelo uso de elementos lúdicos na aprendizagem e pela integração de tecnologias educacionais, visa potencializar a assimilação do conhecimento.

A pergunta enfatiza a importância de compreender como tais estratégias impactam diretamente na experiência de aprendizagem do estudante, questionando se elas promovem maior engajamento, participação ativa e, conseqüentemente, uma compreensão mais profunda dos conteúdos.

Ao analisar as respostas, torna-se evidente que uma maioria significativa, representando 92,30% dos participantes, concorda plenamente com a premissa de que a metodologia ativa, a gamificação e as ferramentas tecnológicas incorporadas

nas aulas têm um impacto positivo e relevante no seu processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, 7,70% dos entrevistados expressam concordância parcial, indicando que, embora reconheçam a influência positiva dessas abordagens, pode haver nuances ou áreas específicas em que percebem oportunidades de melhoria. Esses resultados enfatizam a ampla aceitação e percepção positiva dos benefícios proporcionados por práticas pedagógicas mais dinâmicas e tecnologicamente integradas.

Essa análise crítica permite uma avaliação ampla do ambiente educacional, incorporando as perspectivas dos discentes sobre a eficácia dessas abordagens inovadoras no processo educacional.

6 CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente estudo das metodologias ativas, gamificação e ferramentas tecnológicas possibilitou a observação no contexto da sala de aula. Durante essa investigação, foi possível refletir sobre os benefícios intrínsecos e as dificuldades enfrentadas ao implementar tais abordagens no ensino do PROEJA no Instituto Federal do Amapá (IFAP).

Este estudo não apenas lança luz sobre a aplicação prática dessas estratégias, mas também avalia de que maneira esses recursos inovadores podem aprimorar o processo de aprendizagem, oferecendo visão abrangente para a melhoria contínua do ensino no contexto específico do PROEJA no Instituto Federal do Amapá.

Diante disso, este trabalho não apenas oferece considerável concepção para a prática docente no contexto do PROEJA, mas também destaca a importância contínua da inovação pedagógica e do uso estratégico da tecnologia como ferramentas fundamentais para aperfeiçoar a qualidade da ensinagem-aprendizagem.

Os resultados obtidos revelam não apenas uma melhoria quantitativa nos índices de aprendizado, mas também uma transformação qualitativa na experiência de educação profissional, alinhando-se de maneira assertiva às demandas contemporâneas de engajamento e motivação dos estudantes.

Sendo assim, recomenda-se integrar simulações virtuais e ferramentas digitais como Kahoot, Wordwall e Quizizz para enriquecer as práticas de metodologias ativas e gamificação, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais envolvente. Além disso, o uso de gamificação desplugada, como enigmas, desafios e missões em grupo, como alternativa para transformar a sala de aula em um ambiente educacional mais interativo.

Conclui-se que, as metodologias ativas, com destaque para a gamificação e uso de ferramentas tecnológicas, desempenham um papel crucial na revitalização do ensino para jovens e adultos, proporcionando um ambiente educacional mais dinâmico, adaptável e condizente com os desafios e propósitos dos aprendizes.

REFERÊNCIAS

- ABREU, J. R. P. de. **Contexto atual do ensino médico: metodologias tradicionais e ativas - Necessidades Pedagógicas dos Docentes e da Estrutura das Escolas**. 2011. 105f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ciências da Saúde) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009.
- ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática**.2. São Paulo, 2015. 238 p.
- ALMEIDA, M. E. B. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e pesquisa**, São Paulo, v. 29, n. 2, p.327-340, dez. 2003. Disponível em: Acesso em: 30 nov. 2023.
- ARANHA, A. V. S. O conhecimento tácito e a qualificação do trabalhador. **Revista Trabalho e Educação**, Belo Horizonte, n. 2, p. 12-30, 1997.
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 2020.
- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 27.833, 23 dez. 1996.
- BRITO, E. R. R. da S.; LOUREIRO, V. J. S. **O uso das metodologias ativas apoiadas em tecnologia: uma experiência da prática docente no IF baiano - campus Itapetinga**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2021. p. 123-143.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKELN, San Knopp. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teoria e aos métodos**. Portugal: Porto, 1994. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1119>. Acesso em: 06 nov. 2023.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- CHARLOT, Bernard (Org.). **Os Jovens e o Saber: perspectivas mundiais**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- CHRISTOFOLETTI, Gustavo et al. Grau de satisfação discente frente à utilização de métodos ativos de aprendizagem em uma disciplina de Ética em saúde. **Revista Eletrônica de Educação**,v. 8, n. 2, p.188–197, 2014.
- CORTIANO, Siomara A. M.; MENEZES, Glauco G. Metodologias ativas de ensino utilizadas nas diversas áreas do conhecimento: uma revisão sistemática da literatura.

Ensino e Tecnologia em Revista, v. 4, n. 1, p. 1-19, jan/jun, 2020. Disponível em: Acesso em: 04 nov. 2023.

DEWEY, J. **A Filosofia em Reconstrução**. São Paulo, 2016.

DEWEY, J. **Democracia e Educação**. São Paulo, 2016.

FREIRE, Paulo; Shor, Ira. **Medo e ousadia: o cotidiano do professor**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

FREIRE. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. **Paulo Freire: uma biobibliografia**. São Paulo. Cortez: instituto Paulo Freire, 1996. p.69-115.

GAMBIM, Pedro. **Mundo jovem: um jornal de ideias: o que é filosofia?**. Porto Alegre, PUCRS, 2000.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo. Atlas. 2010.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2007.

MARQUESI, Sueli C.; AGUIAR, Andréa P. S. A revisão de texto por pares como metodologia ativa para o aprimoramento da escrita acadêmica. **Linha D'Água**, v. 34, n. 1, p. 137-158, 2021.

MARTINS, Silvana N.; FORNECK, Kári L.; DIESEL, Aline; BUBLITZ, Grasiela K. Objetos digitais para a aprendizagem da leitura: uma metodologia ativa de ensino. **Calidoscópico**, v. 14, n. 3, p. 413-422, 2016.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

McGONICAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro, 2012.

MEDEIROS, João Bosco. **Redação Científica: prática de fichamentos, resumos, resenhas**. 13. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas: convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1-25.

MOREIRA, M.A. e Masini, E.A.F.S. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo, Moraes, 2006.

NOVAK, J.; Gowin D. Aprender a Aprender. 1999. 271– 278.

OLIVEIRA, R. M. **Problem Based Learning como estratégia de ensino: diagnóstico para a aplicabilidade no Curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal do Paraná** (162 f.). Dissertação de Mestrado, Contabilidade, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil, 2015.

OLIVEIRA, Ari Batista de. **A Essência Andragógica para Empresas**. 2011.

PRADO, Lourenço de Almeida. **Educação: ajudar a pensar, sim: conscientizar, não**. Rio de Janeiro: Agir, 1991.

PEREIRA, R. (2012) Método ativo: técnicas de problematização da realidade aplicada à educação básica e ao ensino superior. **Anais do VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**, São Cristóvão, 1-15.

ROSA JUNIOR, Luiz Carlos. **Metodologias ativas de aprendizagem para a educação a distância: uma análise didática para dinamizar sua aplicabilidade**. 2015. 100 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital)— Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

THIOLLENT, M. **Metodologia de Pesquisa-ação**. São Paulo: Saraiva, 2009.

TONET, Ivo. **Educação contra o capital**. Maceió: Edufal. 2007.

VIDICH, A; LYMAN, S. Métodos qualitativos: sua história na Sociologia e na Antropologia. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Davi Lobato de Souza, Matrícula 2019110160037, discente do Curso Superior de Licenciatura em Informática, convido você para participar da pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso intitulada “Metodologias Ativas: A utilização da gamificação nos processos de Ensino-Aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do Campus Macapá – IFAP”.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar os benefícios da metodologia ativa na educação profissional de jovens e adultos através da gamificação com uso de ferramentas tecnológicas educacionais para superação de desafios no processo de ensino-aprendizagem.

A coleta de dados acontecerá através de formulário impresso e/ou google forms enviado através de e-mail e caso necessário entrevistas no qual será solicitada a permissão de gravação.

Desde já esclarecemos que sua participação nesta pesquisa não é obrigatória e que a qualquer momento você poderá desistir de participar do estudo, retirando seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo na sua relação com os pesquisadores envolvidos, com a instituição (campus) você trabalha ou estuda.

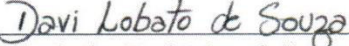
Cabe destacar que em caso de desconforto você estará livre para suspender sua participação, em qualquer tempo sem nenhum tipo de ônus, podendo ou não retornar posteriormente. A pesquisa não causará nenhum dano à integridade do participante ou da instituição (campus) a qual faz parte, asseguramos o sigilo do(a) participante.

Sua participação auxiliará na obtenção de dados que poderão ser utilizados somente para fins de divulgação científica, proporcionando maiores informações e discussões que podem trazer benefícios para a área de Educação Profissional de Jovens e Adultos. Vale destacar que a identidade do(a) participante será ocultada e que esta pesquisa não prevê nenhum gasto aos participantes.

As dúvidas que possam surgir antes, no decorrer ou depois da pesquisa em relação ao tema ou qualquer outra questão que envolva os procedimentos e etapas do estudo serão elucidadas pelo pesquisador.

Os dados coletados durante o estudo serão analisados e apresentados sob a forma de monografia e/ou artigo, podendo se desdobrar a capítulos de livros ou publicações em eventos científicos, como congressos, por exemplo.

Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone do pesquisador responsável, podendo esclarecer eventuais dúvidas sobre o estudo, seus respectivos procedimentos, bem como, a sua participação, agora ou a qualquer momento.


Pesquisador: Davi Lobato de Souza
Discente do Curso de Licenciatura em Informática
Instituto Federal do Amapá – Campus Macapá
Matrícula: 2019110160037

APÊNDICE B – AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO**AUTORIZAÇÃO**

Eu, Loediane dos Santos Duarte, portador(a) do RG _____, membro da Comunidade Estudantil (docente, técnico e discente) do Instituto Federal do Amapá Campus Macapá, autorizo minha participação na pesquisa “Metodologias Ativas: A utilização da gamificação nos processos de Ensino-Aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do Campus Macapá – IFAP” nos moldes descritos neste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Declaro estar ciente de que o trabalho será desenvolvido durante o período letivo do ano de 2023. Também declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de participação da instituição na pesquisa.

Macapá-AP, 17 de NOVEMBRO de 2023

Loediane dos Santos Duarte
Assinatura do Participante

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE PESQUISA**QUESTIONÁRIO DE PESQUISA**

Data do preenchimento do questionário ____/____/____ **Horário:** ____:____

1 - Sexo: (Marque apenas uma resposta)

- Masculino
- Feminino

2 - Estado Civil: (Marque apenas uma resposta)

- Casado(a)
- Divorciado(a)
- Em união estável
- Solteiro(a)
- Viúvo (a)

3 - Você tem filho(s)? (Marque apenas uma resposta)

- Sim, só tenho filho(s) menor(es) de 18 anos de idade
- Sim, só tenho filho(s) de 18 ou mais anos de idade
- Sim, tenho filho(s) menor(es) e filho(s) maiores de 18 anos de idade
- Não tenho filho(s)

4 - Você trabalha? (Marque apenas uma resposta)

- Sim, exerço um trabalho remunerado
- Sim, mas trabalho sem remuneração
- Não

5 - Qual a sua renda mensal, aproximadamente? (Marque apenas uma resposta)

- Nenhuma renda
- Até 1 salário mínimo (até R\$ 1.320,00)
- De 1 a 2 salários mínimos (de R\$ 1.320,01 até R\$ 3.960,00)
- Mais de 3 salários mínimos (mais de R\$ 3.960,01)

6 - Você já frequentou algum curso? (Você pode marcar mais de uma resposta)

- Sim, curso de informática
- Sim, de alfabetização fora da escola
- Sim, curso(s) profissionalizante(s)
- Sim, curso(s) supletivo(s)
- Sim, curso(s) de idiomas/línguas (inglês, espanhol ou outro)
- Sim, outros cursos
- Não frequentei nenhum curso

Responda utilizando a escala a seguir:

- (1) Discordo totalmente
- (2) Discordo em parte
- (3) Não concordo nem discordo
- (4) Concordo em parte
- (5) Concordo totalmente

No proeja, os componentes curriculares cursados anteriormente utilizaram metodologias ativas e/ou gamificação nas aulas.	
O uso de vídeos, imagens e jogos, nas aulas contribuem na aprendizagem e assimilação de conteúdos tornando a aula mais interessante.	
As metodologias ativas através de jogos e desafios aplicados em sala despertou meu interesse e foi diferente de uma aulas tradicional.	
Na instituição os estudantes têm acesso regular a dispositivos eletrônicos, como computadores ou tablets e acesso à internet.	
As metodologias ativas através de jogos e desafios aplicados utilizadas em sala me motivaram a participar da mais da aula.	
As metodologias ativas através de jogos e desafios me ajudaram a melhor compreender os conteúdos das aulas.	
As tecnologias aliadas e as metodologias ativas, oferecem uma aprendizagem interativa que provocou maior participação da turma na aula.	
As metodologias ativas, a gamificação e as ferramentas tecnológicas utilizadas nas aulas contribuíram no seu processo de ensino-aprendizagem	

Como foi sua experiência com uso metodologias ativas através de jogos e desafios nas aulas? Houve benefícios no seu aprendizado? Descreva:

Você gostaria que as metodologias ativas através de jogos e desafios fossem utilizadas com mais frequência nas aulas? Por quê?
