



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À
EDUCAÇÃO - TECDAE

INSERÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): UMA REVISÃO INTEGRATIVA

Sertânia
2024

JOSIVAN SOARES FERREIRA

**INSERÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E
ADULTOS (EJA): UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Sertânia do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Cristiane Moares Marinho

Linha de Pesquisa: Jogos Digitais Educacionais

Sertânia

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F383 Ferreira, Josivan Soares.

INSERÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): : uma revisão integrativa / Josivan Soares Ferreira. - Petrolina, 2024.
30 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2024.
Orientação: Prof. Dr. Cristiane Moares Marinho.

1. Tecnologia educacional. 2. Jogos digitais. 3. Tecnologias digitais. 4. EJA. 5. Revisão integrativa. I. Título.

CDD 371.334



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

JOSIVAN SOARES FERREIRA

**INSERÇÃO E JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA):
UMA REVIÇÃO INTEGRATIVA**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 04 de outubro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Cristiane Moraes Marinho – Orientador (a)
IFSertãoPE – Campus Santa Maria da Boa Vista

Prof. Dra. Danielle Juliana Silva Martins – Avaliador (a) Interno
IFSertãoPE – Campus Petrolina

Profa. Dr. Moisés Felix de Carvalho Neto – Avaliador (a) Externo
Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

Aos meus pais, João José Ferreira e
Josefa Soares Ferreira
Dedico.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me conceder a dádiva de encontrar professores e amigos dedicados em melhorar e transformar a sociedade, elegendo e fazendo da educação um mecanismo de mudança.

Obrigado, Meu Deus!

Aos meus pais, Josefa Soares Ferreira e João José Ferreira, que sempre me incentivaram na minha formação com cidadão e pessoa de bem;

À minha esposa Adriana Valdivino da Silva, pelo amor, incentivo e paciência.

À Professora Dra. Cristiane Moraes Marinho, que acreditou no meu potencial em permitir construir reflexões profícuas e salutares na reta final do curso.

Ao professor e tutor Emanuel Natalino dos Santos, do polo Sertânia, por sempre ajudar todos os alunos em qualquer dia e hora, inclusive sábado, domingos e feriados! Obrigado pelo grande exemplo de educador e ser humano!

Aos amigos da turma, pelos aplausos, pelos elogios, pelas críticas e pelas palavras de incentivo

Muito obrigado a todos os professores que passaram pela Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação e que sempre me apoiaram.

A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate. A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa. (Paulo Freire, 1987)

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar um mapeamento sobre a inserção dos jogos digitais na Educação de Jovens e Adultos (EJA). A problemática surgiu a partir do questionamento sobre o uso dos jogos digitais na sala de aula enquanto contributo para o letramento digital e integração dos educandos da EJA na Sociedade Digital. Utilizou-se como metodologia a revisão integrativa da literatura para analisar a produção científica em artigos completos publicados no período de 2019 a 2024, sendo este último até o mês de setembro. A base de dados selecionada e que disponibilizou as pesquisas na íntegra foi o portal de periódicos da CAPES. Utilizou-se como aporte teórico as reflexões sobre letramento digital percorridos por Soares (2002) e Ramal (2002), a importância dos jogos digitais na educação de jovens e adultos apregoados por Oliveira (2022) e a utilização da revisão integrativa como metodologia de pesquisa elencadas por Mendes, Silveira e Galvão (2008) e Arnais e Vitorino (2021). Como resultados foram identificados uma tendência do uso de tecnologias na EJA de maneira pontual e escasso, limitando a iniciativas dos pesquisadores/professores enquanto atividades em suas disciplinas de ensino, e que não se consolidou enquanto metodologia de ensino e prática de letramento digital, demonstrando, assim, de reflexões sobre a importância da instrumentalização e capacitação de educadores para a formação de educandos letrados na sociedade digital da informação e comunicação.

Palavras-Chave: Jogos digitais. Tecnologias digitais. EJA. Revisão integrativa.

ABSTRACT

This article aims to present a mapping on the insertion of digital games in Youth and Adult Education (EJA). The problem arose from the question about the use of digital games in the classroom as a contribution to digital literacy and integration of EJA students into the Digital Society. The integrative literature review was used as a methodology to analyze scientific production in complete articles published between 2019 and 2024, the latter being until the month of September. The database selected and which made the research available in full was the CAPES journal portal. The reflections on digital literacy discussed by Soares (2002) and Ramal (2002), the importance of digital games in the education of young people and adults proclaimed by Oliveira (2022) and the use of integrative review as a research methodology were used as a theoretical contribution. listed by Mendes, Silveira and Galvão (2008) and Arnais and Vitorino (2021). As results, a trend was identified in the use of technologies in EJA in a punctual and scarce manner, limiting the initiatives of researchers/teachers as activities in their teaching disciplines, and which has not been consolidated as a teaching methodology and practice of digital literacy, demonstrating, thus, reflections on the urgency of instrumentalization and training of educators for the training of literate students in the digital society of information and communication.

Keywords: Digital games. Digital technologies. EJA. Integrative review.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Protocolo de construção da pesquisa no Portal de Periódicos da CAPES.....	20
Quadro 1 – Revisão Integrativa sobre a inserção de jogos digitais na EJA.....	18
Quadro 2 – Descrição das pesquisas sobre a inserção de jogos digitais na EJA.....	23

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EJA – Educação de Jovens e Adultos

PNED – Política Nacional de Educação Digital

TDE – Tecnologias Digitais da Educação

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO	16
3 MATERIAL E MÉTODOS	18
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	23
4. 1 Dois artigos, duas perspectivas!.....	27
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS.....	31

1 INTRODUÇÃO

Os educadores são constantemente incentivados a elaborar suas aulas e planos de ensino que privilegiem e incentivem o uso das Tecnologias Digitais Educacionais (TDE). Tal premissa justifica-se pelo uso das chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (Tdic) nas diversas áreas, espaços e setores sociais, no ambiente escolar/acadêmico entre outros.

Assim, proporcionar um letramento digital mostra-se importante não apenas para instrumentalizar os estudantes na inserção na Era da Informação no que diz respeito aos espaços de comunicação, como as redes sociais, mas habilitá-los para o concorrido mercado de trabalho.

Como tal, a educação escolar apresenta múltiplas realidades a partir de contextos regionais, étnico, etário entre outros. Essa afirmação encontra congruência ao refletirmos sobre a premência do letramento digital na modalidade de ensino de Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Sabe-se que o governo federal através da lei nº. 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), orienta que os sistemas de ensino programem uma educação digital na educação básica e ensino superior.

Assim, para que uma política de letramento digital seja implementada, faz-se necessário garantir acesso a computadores, internet de qualidade e capacitação de educadores e educadoras para desenvolver atividades pedagógicas que proporcionem a utilização da tecnologia na sala de aula.

Nessa perspectiva, a utilização de jogos digitais no processo ensino-aprendizagem mostra-se salutar ao proporcionar um letramento digital a partir de metodologias de gamificação que tornam as aulas mais dinâmicas e interativas, sobretudo, para jovens e adultos.

Nesse contexto, este artigo tem como objetivo apresentar uma revisão integrativa sobre a inserção de jogos digitais na sala de aula da EJA enquanto metodologia ativa de aprendizagem em uma base de dados.

Espera-se que este trabalho possa contribuir para reflexões futuras sobre a importância em aplicar metodologias e atividades que estimulem a utilização de jogos digitais enquanto ação pedagógica de letramento e prática de ensino, a partir dos diversos contextos escolas, com o fito de possibilitar o contato com tecnologias digitais de ensino tendo como mote o jogo digital.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A atual sociedade está cada vez mais interligada à rapidez de informações que a internet produz e proporciona no nosso dia a dia. As comunicações mediadas pelas tecnologias abrangem todos os formatos de informação refletindo e modificando questões relacionadas a linguagem. Emergem assim, gêneros de mídia virtual tais como: aulas virtuais, videoconferências, *chats*, jogos digitais educacionais, plataformas, *streaming*, entre outros.

A velocidade com que as informações são produzidas e acessadas, se aliam a revolução linguística que também se faz presente através da escrita digital. A necessidade de escrever e ler cada vez mais rápido nos meios digitais faz com que os educandos busquem não apenas o letramento linguístico, como também o chamado letramentodigital.

Segundo Ramal (2002, p.14)

Os suportes digitais, as redes, os hipertextos são a partir de agora, as tecnologias intelectuais que a humanidade passará a utilizar para aprender, gerar informação, ler, interpretar a realidade e transformá-la.

Dessa forma, o letramento digital surge através das novas tecnologias digitais de comunicação e vem difundindo o uso intenso da escrita e leitura nos meios eletrônicos ou virtuais.

Segundo Soares (2002, p. 148)

Considerando que o letramento designa o estado ou condição em que vivem e interagem indivíduos ou grupos sociais letrados, pode-se supor que as tecnologias de escrita, instrumentos das práticas sociais de leitura e de escrita, desempenham um papel de organização e reorganização desse estado ou condição.

Por meio da informação contida nesses suportes digitais, novos leitores e novas formas de leitura, bem como novos escritores e formas de escrita vão sendo despertadas, pois cada um tem seu espaço efeito na sociedade.

Assim, o letramento digital visa operacionalizar os alunos para utilização de ferramentas, aplicativos e sistemas computacionais que contribuam para a produção de novos saberes e conhecimentos.

Para tal, o educando precisa conhecer os gêneros discursivos digitais, como *blog*, *chat*, *podcast* entre outros para construir seus textos de acordo com o espaço digital de produção e sua circulação para e efetiva de comunicação e troca de informações em suas atividades cotidianas.

Dessa forma, a utilização do letramento digital faz-se presente nas atividades do dia a dia em sala de aula do professor, como também a sua utilização como ferramenta de verificação da aprendizagem.

De acordo com Hoffmann (2014, p.53), “o processo avaliativo destina-se a observar os alunos e refletir sobre como orientá-los na sucessão de etapas que constituem a dinâmica de sua aprendizagem”.

Já Libâneo (1994), vê a avaliação escolar

como um componente do processo de ensino que visa, através da verificação e qualificação dos resultados obtidos, determinar a correspondência destes com objetivos propostos e, daí, orientar a tomada de decisões em relação às atividades didáticas seguintes. (LIBÂNEO, 1994, p.196.)

Dessa forma, com o fito de proporcionar um letramento digital e o contato dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) com as tecnologias, vislumbra-se utilizar os jogos digitais educacionais na sala de aula.

De acordo com Santos *et al* (2021)

O letramento digital no contexto da EJA só pontenciliará o estudante para novas aprendizagens e socialização de saberes se as tecnologias, compreendidas enquanto processo criativos do ser humano, estiverem imbricados com os contextos sociais desses estudantes. (p. 5).

Assim, os jogos digitais educacionais têm sido uma importante ferramenta para a aprendizagem de diversos conteúdos. No entanto, de acordo com Pinheiro e Oliveira (2022) na Educação de Jovens e Adultos (EJA), são escassos os jogos educacionais criados para este público.

Por fim, mostra-se urgente proporcionar aos educandos da educação básica e suas modalidades de ensino, a exemplo da Educação de Jovens e Adultos (EJA), (re) reconhecer e se sentir pertencente à sociedade digital enquanto instrumento de garantia ao acesso irrestrito à educação digital.

3 MATERIAL E MÉTODOS

Em termos metodológicos, esse trabalho foi realizado a partir da Revisão Integrativa (RI) da literatura, uma metodologia que, segundo Mendes, Silveira e Galvão (2008, p. 759)

[...] tem a finalidade de reunir e sistematizar resultados de pesquisas sobre um determinado tema ou questão, de maneira sistemática e ordenada, contribuindo para o aprofundamento do conhecimento do tema investigado.

Para Souza, Silva e Carvalho (2010), a revisão integrativa, por ser um método de pesquisa mais abrangente, permite analisar estudos experimentais e não-experimentais para uma melhor análise do objeto ou fenômeno estudado, pois “Combina dados da literatura teórica e empírica, além de incorporar um vasto leque de propósitos: definição de conceitos, revisão de teorias e evidências, e a análise de problemas metodológicos de um tópico particular (p.102)”.

Para que a revisão integrativa da literatura sobre a inserção de jogos digitais na Educação de Jovens e Adultos pudesse se constituir de forma científica, que contribuísse para a produção de novos saberes e conhecimentos sobre os rumos, lacunas e caminhos seguros sobre a temática estudada, fez-se necessário delimitar os procedimentos metodológicos – protocolos – para a delimitação e filtragem de dados e informações pertinentes à pesquisa.

Assim, de acordo com Arnais e Vitorino (2021), as etapas para a revisão integrativa segue 4 (quatro) etapas, a saber: a) pesquisa em banco de dados com descritores combinados; b) mapeamento estatístico sobre a produção acadêmica relacionado à temática na área de educação; c) seleção do material empírico e d) análise objetivando conhecer as principais concepções e tendências do trabalho pesquisado e mapeado para a análise, como vemos sintetizados no quadro a seguir.

Quadro 1 – Revisão Integrativa sobre a inserção de jogos digitais na EJA

Primeira Etapa	Questão norteadora para a revisão integrativa sobre a inserção de jogos digitais na EJA	Escolha dos descritores relacionados ao objeto de estudo e seleção de banco de dados de pesquisa (Método Booleano)	Pesquisa no mecanismo de busca (Portal de Periódicos CAPES) com os descritores combinados
Segunda Etapa	Seleção de critérios de	Extração de informações e	Mapeamento quantitativo sobre a

	exclusão e inclusão	formação de acervo do pesquisador	produção acadêmica relacionada à temática na área da EJA
Terceira Etapa	Exclusão e Inclusão da produção Acadêmica	Seleção do material empírico	Elaboração de uma ficha escopo final
Quarta Etapa	Aprofundar esta etapa nos resultados e discussão	Seleção de categorias de análise objetivando conhecer as principais concepções apresentadas no estudo	Apresentação das principais tendências na produção acadêmica em artigos de revistas científicas com editorial para a temática de jogos digitais na EJA

Fonte: Arnais e Vitorino (2021), adaptado.

2.1 PRIMEIRA ETAPA: Pesquisa em base de dados com descritores combinados

Como em qualquer pesquisa, iniciou-se a investigação científica através de um problema ou questão norteadora: Como se dá a inserção dos jogos digitais na EJA a partir dos trabalhos acadêmicos? Como o uso de jogos digitais em sala de aula da EJA contribui para o letramento digital na atual sociedade da informação? Dito isto, a pesquisa tem como objetivo mapear e analisar o uso dos jogos digitais na EJA.

Assim, com o objetivo de delimitar e refinar a pesquisa com a determinação dos descritores que revocassem com maior precisão os trabalhos que versam sobre a inserção de jogos digitais na EJA, utilizou-se o método de busca denominado Operadores Booleanos, na base de dados do portal de periódicos da CAPES.

Segundo Freitas *et al* (2023), os operadores booleanos consistem em uma técnica de pesquisa que são utilizados os operadores AND, OR e NOT, em uma combinação de palavras-chave. Assim, essa técnica objetiva afinar a busca para evocar com maior precisão os artigos pesquisados.

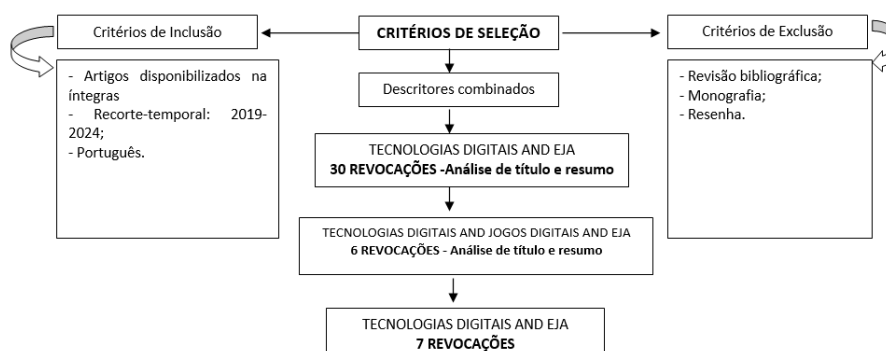
2.2 SEGUNDA ETAPA: mapeamento estatístico da produção acadêmica

Para a segunda etapa, inicialmente, pensou-se na utilização dos termos: TECNOLOGIAS DIGITAIS AND EJA e TECNOLOGIAS DIGITAIS AND JOGOS DIGITAIS AND EJA.

Por conseguinte, devido à impressão de trabalhos que versassem sobre o uso de jogos digitais na educação, optou-se pela combinação dos termos JOGOS DIGITAIS AND EJA.

Em seguida, utilizou-se critérios de inclusão e exclusão, como mostra o fluxograma a seguir:

Fluxograma 1: Protocolo de construção da pesquisa no Portal da CAPES



Fontes: Elaborado pelo autor, 2024.

Essa nova combinação possibilitou uma precisão mais contundente para a discussão lançada na pesquisa ao invés de discorrer apenas sobre o uso das tecnologias digitais na EJA.

Assim, para o descritor TECNOLOGIAS DIGITAIS AND EJA, foram revocadas 30 pesquisas, sendo que 1 (uma) não estava disponível na íntegra e os outros 29 artigos estavam disponíveis. Aplicando-se o recorte temporal, identificaram-se trabalhos compreendendo o período entre 2010 a 2024, constatação esta que diminuía ainda mais o universo da pesquisa que se limitava ao período de 2019 a 2024, restando apenas 24 pesquisas.

Desse universo de investigação, a partir da análise do título e resumo, foi identificado que os artigos científicos versavam sobre a importância e implementação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na educação e na EJA, além de pesquisa de revisão bibliográfica, letramento digital, uso de plataformas digitais de ensino na EJA, revisão da literatura, formação continuada de professores, inclusão digital dos educandos do EJA, estado da arte e uso de *softwares* entre outros.

Ou seja, o uso combinado desses descritores não revocou nenhuma pesquisa relevante sobre experiências da inserção de jogos digitais na EJA.

Após a aplicação de um segundo filtro, TECNOLOGIAS DIGITAIS AND JOGOS DIGITAIS AND EJA, foram evocados 6 trabalhos, compreendendo os anos de 2020, 2021 e 2023, que trabalhavam ensino remoto e híbrido, utilização de jogos e brincadeiras na EJA, letramento digital, importância das TIC na EJA e o uso de plataformas digitais de ensino na EJA.

Seguindo o mesmo critério de leitura e análise do título e resumo, foi identificado apenas 2 artigos, dos anos de 2020 e 2023, respectivamente, que discorriam sobre o uso dos jogos digitais na EJA.

Diante do exposto, aplicou-se o terceiro filtro usando os descritores JOGOS DIGITAIS AND EJA, para uma possível filtragem de mais pesquisas alvos do estudo que pudessem ser contempladas na busca. Tal combinação direcionou o cerne da pesquisa, possibilitou a recuperação de 7 artigos para análise.

Dos artigos recuperados, mais uma vez, apenas duas pesquisas discorriam sobre o uso de jogos digitais na EJA, as mesmas pesquisas destacadas quando utilizando no segundo filtro. Reforçando, assim, a escassez de trabalhos alvo da pesquisa.

2.3 TERCEIRA ETAPA: seleção do material empírico

Na terceira etapa, busca-se a seleção do material para análise, excluindo pesquisas que não trabalhavam com o uso e inserção de jogos digitais na EJA, que não compreendiam o período entre 2019 e 2024 e que não apresentavam experiências práticas e discussões metodológicas sobre o uso efetivo de jogos digitais.

Por fim, a partir do mapeamento das pesquisas utilizando os descritores “JOGOS DIGITAIS AND EJA”, objetivou-se obter um *corpus* mais preciso para a análise a partir da leitura e compreensão dos artigos na íntegra encontrados na seção resultados e discussão.

2.4 QUARTA ETAPA: Caracterização das produções acadêmicas selecionadas

Na quarta etapa, buscou-se caracterizar e depurar as 7 produções acadêmicas selecionadas no que se refere aos seguintes pontos norteadores, a saber: 1) uso de jogos digitais nas turmas da EJA e 2) experiência do uso do jogo digital como instrumento de letramento digital e metodologia de ensino.

A escolha desses pontos norteadores objetivou responder à questão da pesquisa sobre a inserção de jogos digitais na EJA. Nessa etapa, determinou-se a análise na íntegra dos artigos, como também destacar as tendências, lacunas e uma agenda de pesquisa, ou seja, delinear como as futuras pesquisas podem contribuir para a construção de saberes e conhecimentos sobre a prática do uso de jogos digitais nas turmas da EJA como contributo para o letramento digital e inserção de jovens e adultos na Sociedade Digital da Informação e Comunicação.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de jogos digitais na EJA tem como objetivo possibilitar engajamento e experiência na utilização de recursos tecnológicos que permitem a inserção da gamificação no processo de aprendizagem, capacitando, assim, o educando para dialogar em sociedade em rede (CASTELLS, 2013).

Dessa forma, desenvolver pesquisas que reflitam sobre a utilização e inserção de jogos digitais na EJA mostra-se urgente à medida que tais experiências proporcionam, em segunda instância, um letramento digital.

Assim, após a filtragem na busca na base de dados de periódicos da CAPES, utilizando os descritores “Jogos Digitais AND EJA”, foram selecionados 7 artigos. Deste pequeno, mas significativo universo, analisando título e resumo, ano de produção, editorial em pares, acesso na íntegra e o recorte temporal, chegou-se a 2 artigos que empreendiam um estudo da inserção dos jogos digitais na sala de aula das turmas da EJA, a saber:

Quadro 2 – Descrição das pesquisas sobre inserção de jogos digitais na EJA

Título	Autores	Periódico	Ano	Objetivo
<i>A utilização de jogos digitais educacionais na educação de jovens e adultos</i>	PINHEIRO, Regina Cláudia; OLIVEIRA, José Rogério de.	Texto Line	2020	Utilização de um jogo digital construído a partir da demanda apresentada em uma escola estadual para as aulas nas turmas da EJA.
<i>A contribuição da plataforma Kahoot! no ensino de matemática na educação de jovens e adultos.</i>	OLIVEIRA, Eduardo de; SILVA, Marcos Antônio; FREITAS, Victor Gonçalves Glória.	Revista Contemporânea	2023	Utilização da plataforma <i>Kahoot!</i> nas aulas de matemática da EJA.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Um dado relevante é o lapso temporal entre as duas publicações que discorrem sobre a inserção dos jogos digitais na educação de jovens e adultos, considerando os critérios de seleção das pesquisas na presente investigação. Tal informação mostra-se relevante ao se pensar a premência de pesquisas práticas, estudos de casos e experiências exitosas que demandam da área de estudo.

Ao analisar cada um dos artigos, destacam-se perspectivas e abordagens distintas, mas que tecem um posicionamento crítico e prático sobre a premência da utilização de jogos digitais nas turmas da EJA.

Na primeira pesquisa, tem-se um artigo robusto, composto por seções que fundamentam sobre a importância da alfabetização e letramentos, distinguindo e caracterizando cada um deles; uma seção que discorre sobre a importância e premência dos jogos digitais educacionais; uma seção sobre a metodologia da pesquisa dividida entre tipo da pesquisa, campo de estudos e participantes da pesquisa e instrumentos de coleta de dados.

A seção *Jogo digital educacional Xote da Preservação*, o foco de investigação da pesquisa ora apresentada, é discorrido como foi pensando a construção do jogo a partir das demandas da turma e, sobretudo, o recorte social ao quais os alunos estão envolvidos.

Na seção análise de dados, Pinheiro e Oliveira (2020), constroem sua análise a partir de duas categorias analíticas, a saber:

- 1) A relação aluno-máquina: que constituiu em uma investigação sobre o contato dos educandos com o computador na escola e em suas casas, se têm destreza ao utilizar o *mouse* e o *touchpad* e a interação facial, sonora e gráfica para a interação do jogo durante o experimento e;
- 2) Jogo digital educacional: realizado mediante a coleta de dados após o uso do jogo para ouvir os educandos após o uso do jogo e identificar a sua importância e uso enquanto instrumento de letramento em sala de aula, e não apenas sua utilização como diversão, mas como metodologia pedagógica de ensino-aprendizagem.

Nas considerações finais, os autores salientam que

o jogo digital educacional *Xote da Preservação* demonstrou potencial pedagógico com a turma investigada, tanto para alfabetizar letrando os alunos que estão aprendendo a ler, quanto para ampliar os processos de letramentos daqueles que já dominam o código escrito. (PINHEIRO E OLIVEIRA, 2020, p. 221).

Destacamos que os autores iniciam sua pesquisa levantando uma hipótese para a escassez de ações pedagógicas sobre o uso de jogos digitais na EJA: os jogos digitais seriam mais atrativos para crianças por seu viés lúdico. Tal perspectiva, ao longo da pesquisa, é posta xeque ao constatar as respostas positivas dos alunos que experienciaram o jogo em sala de aula.

Com isso, a partir da identificação pelos autores de um conteúdo que poderia ser utilizado como temática na turma da EJA escolhido para o experimento, optou-se em trabalhar com a preservação do meio ambiente em função do conteúdo abordar um assunto que circulavam nos meios de comunicação devido a queimada e o desmatamento que ocorria da Amazônia, no ano de 2020.

E, como o professor da turma era da área das ciências, a temática pungente no momento traria uma contextualização que proporcionaria, segundo os autores, um contributo para aprendizagem por meio de práticas de letramentos que dialogam com o uso de jogos digitais.

Segundo Pinheiro e Oliveira (2020), uma iniciativa de uso de tecnologias digitais, não avaliativa, menos rígida, apresentada de maneira lúdica, poderá trazer resultados positivo, como por exemplo, um jogo digital nas aulas da EJA. Tal reflexão encontra terreno fértil ao identificarmos muitos adultos não tiveram contato com as tecnologias, diferentemente dos chamados nato-digitais.

Assim, o jogo digital mostra-se mais uma metodologia de ensino que dialoga com as premissas empreendidas pelos usos das tecnologias digitais nos mais variados espaços sociais. Ademais, as características típicas do jogo digital – desenvolver autonomia, concentração, engajamento, ludicidade entre outros – é mantida e adicionada às funções de contribuição para escrita, letramento oral e visual.

Os autores destacam que há significativas pesquisas sobre a importância da utilização de jogos educacionais digitais enquanto metodologia de letramento digital e inserção no universo digital, mas carece ações pedagógicas em sala de aula da EJA.

Para Pinheiro e Oliveira (2020, p. 205)

No entanto, muitas vezes, a escola está tão preocupada em ensinar a escrita que desconsideram essas outras modalidades tão presentes na sociedade e cada vez mais exigidas quando lidamos com tecnologias digitais.

Essa reflexão nos põe a refletir a partir de duas óticas antagônicas: 1) Há uma aversão ao uso das tecnologias ou um privilégio de metodologias tradicionais 2) As questões de acesso às tecnologias digitais em relação as questões de ordem econômica e social.

Este último aspecto é detectado na análise dos dados dos autores, pois a escola-campo é localizada é uma área periférica do sertão cearense, em que o contato com computadores, por exemplo, não é uma realidade dos adultos que retornam à sala de aula após um hiato por diversos motivos como a necessidade de trabalhar, ser mãe ou por machismo do companheiro. (PINHEIRO E OLIVEIRA, 2020).

Os autores sugerem que “o professor deva procurar jogos digitais educacionais para tornar suas aulas mais lúdicas, atrativas e desafiadoras (...)”. (p. 206).

Assim, os autores, neste artigo, apresentam uma experiência com o uso de um jogo educacional digital, tendo como público-alvo uma turma da EJA do ensino fundamental, ou seja, dos ciclos I e II. O campo de estudo foi uma escola localizada na cidade de Tauá-CE.

O jogo digital foi desenvolvido no programa *PowerPoint*, utilizado para criação de apresentações gráficas. Os autores tiveram a preocupação de explicar a dinâmica do jogo com os educandos, em seção denominada *Jogo digital educacional Xote da Preservação*.

Após cada aluno jogar, em notebook levado para sala de aula pelos pesquisadores, foi realizado uma coleta de dados sobre a impressão dos educandos ao utilizar o jogo através de uma entrevista semiestruturada. Em seção denominada *análise dos dados*, Pinheiro e Oliveira (2020), dividem em dois blocos:

- 1) Relação aluno-máquina: Após levantamento na faixa etária dos alunos participantes (entre 34 e 61 anos), e mediante relato da turma que não possuam computador em casa, os autores realizaram um “treinamento” com a utilização do *mouse* e da função *touchpad*¹ e;

¹ Painel tátil, sensível ao toque, que permite realizar ações através do toque na tela do dispositivo.

- 2) Jogo digital educacional: Esta seção investiga as impressões que os alunos tiveram com o jogo digital enquanto metodologia de aprendizagem e não apenas com o objetivo de diversão com era vista pela maioria dos educandos da turma.

Os autores, destacando as principais falas dos educandos e do professor da turma, constataram a aceitação do uso do jogo enquanto atividade pedagógica para o ensino dos conteúdos planejados pelos professores e uma importante ferramenta para o letramento digital e inserção dos alunos no mundo digital.

Com esta pesquisa, atestamos que o jogo digital educacional *Xote da Preservação* demonstrou potencial pedagógico com a turma investigada, tanto para alfabetizar letrando os alunos que estão aprendendo a ler, quanto para ampliar os processos de letramentos daqueles que já dominam o código escrito. (PINHEIRO E OLIVEIRA, P.221)

Já no segundo artigo, Oliveira, Silva e Freitas (2023), desenvolvem a pesquisa com o objetivo de demonstrar, de maneira abreviada, como a plataforma *Kahoot!* pode auxiliar o professor de matemática com as atividades em sala de aula.

Nesta pesquisa foi discorrido sobre os obstáculos dos estudantes em relação a aprendizagem de matemática e as dificuldades dos professores em criar aulas mais atrativas para os alunos.

Oliveira, Silva e Freitas (2023), asseveram que

Assim, este trabalho não é um tutorial de como usar a plataforma Kahoot. Ele tem como objetivo, mostrar aos professores de matemática da EJA, que o aplicativo pode ser utilizado de forma consciente e desafiadora, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas. (p. 17064).

Os autores estruturam a pesquisa a partir do mote do ensino de matemática, como uma seção que discorre sobre as dificuldades do ensino de matemática na EJA; uma seção que contextualiza as tecnologias digitais na educação com um percurso histórico significativo.

Em outra seção, intitulada *Kahoot*, apresenta o surgimento da plataforma, seus diversos usos por estudante, professores, no ambiente de trabalho, com acessá-lo e utilizar os principais recursos. Por fim, apresentam alguns poucos e descontextualizadas atividades, de maneira bem simples, do uso da plataforma nas aulas de matemática.

4.1 Dois artigos, duas perspectivas

Construindo uma reflexão crítica a partir da análise dos dois artigos, têm uma gradação, um complementando o outro. No primeiro artigo, Pinheiro e Oliveira

(2020), constroem uma narrativa argumentativo-reflexiva que perpassa um olhar atento não apenas da urgência em proporcionar um letramento e inserção dos jogos digitais no cotidiano dos alunos, mas, criteriosamente analisa em que contexto social, econômico, histórico e interacional desses educandos desde os espaços sociais de convívio e contato ou não que eles têm com as tecnologias; suas dúvidas e interação, como também se preocupam em construir um jogo como temáticas urgentes de uma maneira geral, ou seja, o jogo pode ser pensado para qualquer área do conhecimento.

Sem contar, é claro, com uma fundamentação robusta, metodologias dialogáveis e instrumentos de coleta de dados que proporciono o contato para individual com cada educando ao utilizar o jogo em sala. Assim, a abordagem dos autores, possibilita reflexões mais significativas e profundas sobre a transformação nas formas de ensino-aprendizagem, sem deixar de lado a ludicidade, a criatividade, o engajamento.

Ou seja, atingiu vários pontos positivos de uma só vez: 1) letramento digital com um uso de tecnologia acessível a qualquer contexto social e econômico; 2) autonomia e protagonismo dos educandos, com destaque àqueles que voltaram à escola depois de alguns anos e já se depararam com a premência e ser ao mesmo tempo alfabetizado e letrado digitalmente; 3) proporcionar engajamento através de uma temática comum ao dia a dia de todos, não fugindo de seus contextos reais e 4) reflexão crítica com os alunos sobre o uso adequado e pedagógico dos jogos digitais na educação, quebrando o paradigma de jogo apenas como distração e deseducação.

Já na segunda pesquisa, Oliveira, Silva e Freitas (2023), constroem uma pesquisa a partir das dificuldades do ensino de matemática de forma atrativa e participativas pelos educandos. Assim, a abordagem é direcionada ao ensino de matemática utilizando a plataforma Kahoot!.

A sua estruturação, diferentemente do primeiro artigo, limita-se a uma contextualização das dificuldades dos alunos em aprender e apreender matemáticas e utilizá-los em seus contextos sociais, a busca dos educadores em elaborar aulas mais dinâmicas e interativas, tendo, assim, o jogo digital um caminho atrativo para a quebra de paradigmas e mitigar os dados estatísticos nacionais sobre os problemas dos alunos com cálculo.

Por fim, apresenta um resumo de como utilizar o Kahoot, mas peca ao não trazer dados sobre o uso na sala de aula de forma prática, ou seja, fica mais uma vez no plano da teorização. Ou seja, não aplicou e verificou seu uso *in loco*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escassez de atividades práticas que discorram sobre os usos das tecnologias digitais no ambiente escolar esbarra em fatores econômicos, geográficos, culturais sociais, históricos, de gênero e etário em diversos contextos escolares.

Além dessas observações, tem-se a ineficiência de políticas permanentes que incentivem e proporcionem o acesso e continuidade dos estudos independentemente da idade, sério ou ciclo em que o aluno abandonou a escola.

Com efeito, o uso das tecnologias no dia a dia dos estudantes, sobretudo os não letrados digitalmente, aumenta ainda mais o foço que se construiu numa sociedade em que cada vez se pauta e age a partir dos usos tecnologias e seu letramento, mostra-se essencial para a manutenção da cidadania.

Dessa forma, proporcionar um letramento digital que dialogue com as práticas cotidianos de uso da tecnologia, com escola, farmácia, supermercado é mister quando se trata das aulas para jovens e adultos.

Com isso, construir projetos e atividades de letramento através dos jogos digitais apresenta-se como um farol quando se tratar de inserção de jovens e adultos que abandonaram a escola cedo e retomam os estudos em uma Era Digital.

Para isso faz-se necessário o uso de jogos digitais que contribuam para o *Ser cidadão* dos jovens e adultos, ou seja, tais jogos precisam dialogar com as temáticas e premências desses “novos” alunos que retoma sua vida escolar.

Assim, a pesquisa a partir do mapeamento das práticas de inserção de jogos digitais na EJA objetivou apresentar um panorama do uso dessa metodologia na sala de aula desse público.

Dito isto, a pesquisa aporte como lacuna e uma agenda de pesquisa futuras o uso de jogos digitais em várias áreas do conhecimento, como também sua utilização dentro das disciplinas como atividade permanente, ou seja, conteúdos voltados para os usos de jogos no processo de letramento, e não apenas como uma única solução de aprendizagem a distância como foi utilizado no período da Pandemia da Covid-19 e deixado de lado.

Por fim, conclui-se que há uma carência de reflexões críticas e metodológica da inserção de jogos digitais na EJA e a exploração, por exemplo, do *smartphone* como recurso de utilização dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

ARNAIS, Magali Aparecida de Oliveira; VITORINO, Artur José Renda. **Revisão Integrativa da literatura sobre o atendimento educacional especializado no ensino superior**. SciELO Preprints,2021.Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/3321/5972> . Acesso em: 22 set 2024.

BRASIL. Lei Federal nº. 14.533, de 20 de abril de 2023. **instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED)**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14533.htm. Acesso em: 01 out 2024.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede**. Paz & Terra, 2013.

FREITAS, Bruna de. **O uso dos operadores como estratégia de busca em revisões de literatura científica**. BrazilianJournalofImplantologyand Health Sciences. v. 5, n. 3, p. 652-664, 2023.

HOFFMANN, Jussara. Tempo de reflexão: Corrigir tarefas ou interpretar manifestações de aprendizagem? In:**O jogo do contrário e na avaliação**.PortoAlegre: Mediação,2014.

LIBÂNEO, José Carlos. A avaliação escolar. In:**Didática**. São Paulo: Cortez, p.195-220, 1994.

OLIVEIRA, Eduardo de; SILVA, Marcos Antônio; FREITAS; Victor Gonçalves Glória. **A contribuição da plataforma Kahoot! no ensino de matemática na educação de jovens e adultos**. Revista Contemporânea, v.3, n.10, p.17060-17079, 2023.

PINHEIRO, Regina Cláudia; OLIVEIRA, José Rogério de. **A utilização de jogos digitais educacionais na educação de jovens e adultos**. BeloHorizonte,v.13, n. 3, p. 200-223, set.-dez., 2020.

RAMAL, Andrea Cecília. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Artmed,2002.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação & Sociedade, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

SANTOS, Jocenildes Zacarias. **Letramento digital no contexto da educação de jovens e adultos: tecendo redes de conhecimentos para o processo ensino-aprendizagem**. PERSPECTIVA, Florianópolis, v.39, n.1, p. 01-17, jan/mar, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/67798>. Acesso em: 08 out 2024.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. **Revisão integrativa: o que é e como fazer.** Einstein, São Paulo, 01/jan, 8 (1), p.102-106, 2010. Disponível em: <https://journal.einstein.br/pt-br/article/revisao-integrativa-o-que-e-e-como-fazer/>. Acesso em: 23 set 2024.