

Campus Porto Velho Zona Norte
Coordenação do Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Docência da
Educação Profissional e Tecnológica

LUCIENE BARBOSA JACINTO

**GAMIFICAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA: DESAFIOS, POTENCIALIDADES E CONTRIBUIÇÕES**

PORTO VELHO/RO

2026

LUCIENE BARBOSA JACINTO

GAMIFICAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: DESAFIOS, POTENCIALIDADES E CONTRIBUIÇÕES

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Porto Velho Zona Norte, como requisito parcial para obtenção do título de especialista, junto ao Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Docência da Educação Profissional e Tecnológica sob a orientação do professor Me. Douglas Moro Piffer.

PORTO VELHO/RO
2026

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Jacinto, Luciene Barbosa.

Gamificação e letramento digital na educação profissional e tecnológica: desafios, potencialidades e contribuições / Luciene Barbosa Jacinto. - Porto Velho, 2026.
20 f.

Orientador(a): Prof. Me. Douglas Moro Piffer.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação Lato Sensu em Docência na Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Porto Velho, 2026.

1. letramento digital. 2. equidade educacional. 3. gamificação. 4. tecnologias educacionais. 5. aprendizagem ativa. I. Piffer, Douglas Moro (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Gizele de Melo Viana, CRB-11/914

LUCIENE BARBOSA JACINTO

GAMIFICAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: DESAFIOS, POTENCIALIDADES E CONTRIBUIÇÕES

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Porto Velho Zona Norte, como requisito parcial para obtenção do grau de especialista, junto ao Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Docência da Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em 12 de março de 2026 pela Banca de Defesa:

Documento assinado digitalmente



DOUGLAS MORO PIFFER

Data: 19/03/2026 14:35:37-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Douglas Moro Piffer

Orientador

Documento assinado digitalmente



ANA CLAUDIA DIAS RIBEIRO

Data: 23/03/2026 18:18:00-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dra. Ana Claudia Dias Ribeiro

Membro da Banca

Documento assinado digitalmente



PAULLA VIEIRA RODRIGUES

Data: 24/03/2026 14:53:51-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dra Paulla Vieira Rodrigues

Membro da Banca

PORTO VELHO/RO

2026

GAMIFICAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: DESAFIOS, POTENCIALIDADES E CONTRIBUIÇÕES

RESUMO: A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) tem sido atravessada por transformações relacionadas à incorporação das tecnologias digitais, ao mesmo tempo em que enfrenta desigualdades estruturais e desafios formativos que impactam os processos de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação tem sido apresentada como estratégia pedagógica capaz de promover engajamento discente, demandando, entretanto, mediação pedagógica qualificada e letramento digital crítico. Este estudo teve como objetivo analisar a relação entre o uso da gamificação e o desenvolvimento do letramento digital na EPT, considerando a intencionalidade pedagógica, as limitações de infraestrutura e a formação docente. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, fundamentada na análise de produções científicas e documentos normativos. Os resultados indicam que a gamificação não se consolida como prática inovadora de forma automática, estando condicionada à articulação entre fundamentos teóricos consistentes, condições materiais adequadas e processos contínuos de formação docente. Evidencia-se que o uso acrítico de estratégias gamificadas pode reforçar desigualdades e produzir efeitos limitados sobre a aprendizagem, enquanto sua aplicação intencional e contextualizada pode contribuir para a promoção do letramento digital crítico e da formação integral dos estudantes da EPT.

PALAVRAS-CHAVE: Letramento digital; Equidade educacional; Gamificação; Tecnologias educacionais; Aprendizagem ativa.

ABSTRACT: Professional and Technological Education (PTE) has been shaped by transformations related to the incorporation of digital technologies, while simultaneously facing structural inequalities and formative challenges that affect teaching and learning processes. In this context, gamification has been presented as a pedagogical strategy capable of promoting student engagement, although it requires qualified pedagogical mediation and critical digital literacy. This study aimed to analyze the relationship between the use of gamification and the development of digital literacy in PTE, considering pedagogical intentionality, infrastructure limitations, and teacher education. This is a bibliographic study with a qualitative approach, based on the analysis of scientific publications and normative documents. The results indicate that gamification does not consolidate itself as an innovative practice automatically, being conditioned by the articulation between consistent theoretical foundations, adequate material conditions, and continuous teacher education processes. It is evident that the uncritical use of gamified strategies may reinforce inequalities and produce limited learning outcomes, whereas their intentional and contextualized application can contribute to the promotion of critical digital literacy and the comprehensive education of students in Professional and Technological Education.

KEYWORDS: Digital literacy; Educational equity; Gamification; Educational technologies; Active learning.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT), por sua natureza formativa e integradora, desempenha um papel fundamental na preparação de estudantes para os desafios do mundo do trabalho contemporâneo. Em um cenário cada vez mais mediado por tecnologias digitais, o domínio técnico já não é suficiente: é necessário desenvolver uma compreensão crítica sobre como essas tecnologias operam e influenciam a vida social e profissional. Nesse contexto, o letramento digital ganha centralidade como uma competência indispensável à formação integral dos sujeitos (Freitas, 2010; Moreira, 2012).

Apesar da relevância atribuída a esse tipo de letramento, ainda se observa uma lacuna significativa entre as metas formativas estabelecidas nas diretrizes da EPT e as condições efetivas de infraestrutura e acesso às tecnologias digitais nas instituições, especialmente nas redes públicas. Esse descompasso tem implicações sérias para a equidade educacional, limitando o potencial formativo de estudantes que já se encontram em situação de vulnerabilidade (Araújo, 2013; Kleiman; Marques, 2018).

Nesse cenário de desafios, a gamificação desponta como uma estratégia pedagógica promissora. Ao utilizar elementos dos jogos em contextos educacionais, essa abordagem tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento, da motivação e da aprendizagem significativa, principalmente quando articulada a metodologias ativas e ao uso crítico da tecnologia (Dos Santos et al., 2021; Rebouças; Marques; Bezerra, 2023). O potencial da gamificação vai além do simples uso de jogos: trata-se de uma possibilidade de reconfigurar práticas pedagógicas tradicionais, promovendo ambientes mais colaborativos, criativos e alinhados às necessidades das novas gerações de aprendizes.

Contudo, como destacam Moraes e Nakamoto (2024), a aplicação da gamificação no contexto educacional requer atenção às realidades socioculturais dos estudantes. O uso descontextualizado ou tecnicamente exigente pode, em vez de promover inclusão, reforçar barreiras ao aprendizado, favorecendo apenas aqueles que já têm familiaridade com ambientes digitais. Por isso, é essencial que essa estratégia seja pensada de forma intencional, considerando as desigualdades

de acesso, as múltiplas formas de aprender dos estudantes da EPT e a necessidade de formação continuada de docentes.

O estudo justifica-se, na dimensão social, pela necessidade de superar práticas pedagógicas tradicionais na EPT, promovendo maior engajamento discente e o desenvolvimento de competências críticas e digitais essenciais ao mundo do trabalho contemporâneo. Do ponto de vista científico, contribui para o aprofundamento do debate sobre metodologias ativas, especialmente a gamificação articulada ao letramento digital, ampliando a produção de conhecimento sobre práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e contextualizadas. Na dimensão estratégica e gerencial, oferece subsídios para gestores e equipes pedagógicas no planejamento curricular e na tomada de decisão, apoiando a implementação de estratégias que favoreçam a permanência escolar, a participação ativa dos estudantes e a qualidade da formação profissional.

O estudo tem como objetivo investigar as potencialidades e os desafios da gamificação para o desenvolvimento do letramento digital (EPT), considerando aspectos pedagógicos, limitações de infraestrutura e a formação docente. Como objetivos específicos, busca compreender os conceitos de gamificação e letramento digital, identificar abordagens teórico-metodológicas para sua aplicação, analisar experiências documentadas na EPT, mapear recursos digitais de baixo custo e examinar o papel da formação docente nesse processo. A metodologia adotada consiste em uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, baseada na análise de produções científicas e documentos normativos. Espera-se evidenciar a gamificação como estratégia pedagógica capaz de promover o engajamento discente, fortalecer o letramento digital e contribuir para o aprimoramento das práticas educativas na EPT. A pesquisa é orientada pela seguinte pergunta norteadora: **de que forma a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento do letramento digital na EPT, considerando os desafios estruturais e pedagógicos desse contexto?**

2 METODOLOGIA

O percurso metodológico deste estudo fundamenta-se na estratificação da pesquisa proposta por Creswell e Clark (2015), classificando-se como uma investigação de abordagem qualitativa, de caráter explicativo e delineamento transversal quanto à linha do tempo.

A escolha da abordagem qualitativa justifica-se pela necessidade de compreender, de forma aprofundada, os sentidos, significados, concepções pedagógicas e práticas educacionais relacionadas ao uso da gamificação para o desenvolvimento do letramento digital na EPT. Quanto à natureza, a pesquisa apresenta caráter descritivo ao sistematizar concepções teóricas, práticas pedagógicas e diretrizes normativas associadas à gamificação e ao letramento digital na EPT, e caráter explicativo ao buscar identificar os fatores que influenciam sua adoção, bem como seus desafios e potencialidades, especialmente diante das limitações de infraestrutura e das demandas de formação docente, conforme Gil (2010).

O delineamento transversal, fundamentado em Lakatos e Marconi (2003), possibilita a análise do fenômeno em um recorte temporal específico, considerando o estado atual da produção científica e normativa sobre a temática. Como método de investigação, adota-se a pesquisa bibliográfica de caráter integrativo, conforme Mendes et al. (2008), permitindo reunir, analisar e sintetizar criticamente estudos científicos, documentos oficiais e marcos legais pertinentes ao objeto de estudo, de modo a construir uma visão ampla e sistematizada do conhecimento produzido.

A seleção dos estudos foi realizada por meio de buscas nas bases Portal de Periódicos CAPES, SciELO e Google Scholar. Foram considerados trabalhos publicados entre 2010 e 2025, em português, que abordassem gamificação, letramento digital, educação a distância e ETP. Como critérios de inclusão, selecionaram-se artigos científicos, capítulos de livros e documentos institucionais pertinentes ao tema, sendo excluídas produções que não apresentavam relação direta com o objeto da pesquisa. A análise dos dados é realizada por meio da técnica de análise de conteúdo, segundo Bardin (2016), possibilitando a categorização temática, a identificação de recorrências, convergências e lacunas na

literatura, bem como a indicação de direções para futuras investigações e aprofundamentos teóricos no campo da EPT.

Figura 1: Diagrama dos Procedimentos Metodológicos



Fonte: Leite et al., 2025.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Dimensão conceitual e teórica: letramento digital e gamificação na EPT

Para fundamentar a análise dos dados e estabelecer as bases desta revisão, apresenta-se, no Quadro 1, uma síntese dos principais conceitos, definições e pressupostos teóricos que sustentam a interseção entre o letramento digital e a gamificação no contexto da EPT.

Quadro 1: Síntese das bases teóricas e conceituais sobre letramento digital e gamificação na EPT

Categorias temáticas	Síntese dos achados na literatura	Principais autores
Concepção de letramento digital	O letramento digital é compreendido como uma prática social que vai além do domínio técnico de ferramentas. Envolve o desenvolvimento de um conhecimento crítico sobre a tecnologia e a capacidade de agir conscientemente em ambientes digitais.	Freitas (2010); Bueno e Rosenau (2025)
Letramento digital como elemento estruturante na EPT	Na EPT, não é apenas uma habilidade acessória, mas um componente essencial para a formação humana integral, articulando trabalho, ciência e tecnologia.	Bueno e Rosenau (2025)
Definição de gamificação	É o uso intencional de elementos e lógicas de jogos para engajar sujeitos na resolução de problemas reais de aprendizagem. É classificada como uma metodologia ativa que estimula o protagonismo discente.	Rebouças, Marques e Bezerra (2023)
Articulação pedagógica e mediação	A gamificação atua como mediadora do letramento digital ao promover experiências situadas que exigem colaboração e enfrentamento de desafios em ambientes digitais. A inovação depende da articulação entre a estratégia e fundamentos pedagógicos críticos.	Amorim et al. (2023); Moraes e Nakamoto (2024)

Fonte: Elaborado pela autora, 2026.

Para compreender como a gamificação se estabelece na (EPT, é necessário, inicialmente, situar o conceito de letramento digital que sustenta essa discussão. Ao tratar do tema, Freitas (2010) contribui ao afirmar que o letramento digital ultrapassa o domínio técnico de ferramentas, configurando-se como uma prática social

marcada por valores, usos e significados culturalmente situados. Nessa perspectiva, ser letrado digitalmente implica desenvolver um conhecimento crítico sobre a tecnologia, semelhante à apropriação de um novo tipo de linguagem, capaz de orientar a ação consciente dos sujeitos nos ambientes digitais.

Essa compreensão torna-se ainda mais significativa quando analisada no contexto específico da EPT. Bueno e Rosenau (2025) ampliam esse debate ao evidenciar que o letramento digital, nas instituições de ensino técnico, não pode ser tratado como uma habilidade acessória. Segundo os autores, trata-se de um elemento estruturante da formação, diretamente relacionado à preparação do estudante para a vida, o trabalho, a ciência e a tecnologia. Essa leitura desloca o letramento digital de uma lógica linear de aquisição de competências para uma concepção mais ampla, entendida como um conjunto de conhecimentos articulados que envolve, de forma integrada, docentes, técnicos administrativos e discentes, com impactos diretos na prática pedagógica institucional.

É a partir dessa base conceitual que a gamificação passa a ser compreendida como uma estratégia pedagógica relevante na EPT. Rebouças, Marques e Bezerra (2023) definem a gamificação como o uso intencional de elementos e lógicas dos jogos com o objetivo de envolver os sujeitos na resolução de problemas reais de aprendizagem. Essa abordagem insere a gamificação no campo das metodologias ativas, nas quais o estudante assume papel central no processo educativo, sendo estimulado à autonomia, ao protagonismo e à tomada de decisões.

A análise articulada dessas contribuições teóricas evidencia que a gamificação, por si só, não se sustenta como proposta inovadora se desvinculada de fundamentos pedagógicos críticos. Nesse sentido, Amorim et al. (2023) demonstram que a gamificação pode atuar como um elemento mediador do letramento digital, ao promover experiências de aprendizagem que exigem do estudante a navegação em ambientes digitais, a colaboração com pares e o enfrentamento de desafios progressivos. Essas experiências favorecem um aprendizado situado e experiencial, no qual o desenvolvimento do letramento digital ocorre de forma integrada às práticas pedagógicas, e não como um conteúdo isolado.

Dessa forma, o diálogo entre os autores analisados permite compreender que a inovação na EPT não reside na adoção isolada de tecnologias ou metodologias, mas na capacidade de articulação entre fundamentos teóricos e práticas pedagógicas. Quando o letramento digital é assumido como base crítica e a

gamificação como estratégia mediadora, cria-se a possibilidade de superar uma formação estritamente funcional. Essa articulação favorece uma proposta formativa mais coerente com os princípios da EPT, voltada ao desenvolvimento de sujeitos capazes de compreender, intervir e se posicionar criticamente diante das exigências do mundo do trabalho contemporâneo.

3.2 Dimensão Prática e Tecnológica: entre as diretrizes e a realidade das escolas

Para compreender como os pressupostos teóricos discutidos anteriormente se materializam no cotidiano das instituições de EPT, apresenta-se, no Quadro 2, uma síntese das produções que abordam as experiências práticas, os limites estruturais e os desafios tecnológicos relacionados à implementação da gamificação e de metodologias ativas na EPT. O quadro evidencia as tensões entre as diretrizes institucionais, as reformas educacionais recentes e as condições concretas de ensino, destacando os impactos dessas variáveis na efetivação das práticas pedagógicas mediadas por tecnologias.

Quadro 2: Síntese das produções analisadas na Dimensão Prática e Tecnológica da EPT

Categorias temáticas	Síntese dos achados na literatura	Principais autores
Potencialidades e Metodologias Ativas	A gamificação e as metodologias ativas, quando orientadas por intencionalidade pedagógica, favorecem o engajamento e o protagonismo discente, promovendo aprendizagens significativas mesmo em contextos com restrições estruturais. Ao serem adaptadas às condições reais das instituições, essas estratégias permitem a articulação entre tecnologias, práticas pedagógicas e formação humana e profissional na EPT.	Inocente, Tommasini e Castaman (2018); Sousa e Stefanuto (2023)
Desafios Estruturais e de Reforma	Persistem limitações físicas e tecnológicas nas instituições de EPT que comprometem a articulação entre formação profissional, práticas pedagógicas mediadas por tecnologias e as demandas do mundo do trabalho. As reformas recentes, orientadas pelo discurso da Indústria 4.0, ampliam expectativas sobre	Lorenzet, Andreolla e Paludo (2020); Pereira e Teixeira (2025)

	inovação e modernização, mas revelam incertezas e contradições quando não acompanhadas por investimentos contínuos em infraestrutura, conectividade e políticas públicas de longo prazo.	
Desafios Formativos e Prática Pedagógica	A efetividade do uso de tecnologias e metodologias ativas na EPT depende da formação docente e da intencionalidade pedagógica que orienta sua aplicação. Estratégias híbridas e de baixo custo, quando articuladas às condições reais das instituições, favorecem o protagonismo discente, a autonomia e a aprendizagem significativa, contribuindo para uma formação humana e profissional integrada.	Sousa e Stefanuto (2023); Inocente, Tommasini e Castaman (2018)
Riscos Pedagógicos e Exclusão	A precariedade da infraestrutura e o descompasso entre diretrizes e condições materiais da EPT favorecem a adoção improvisada da gamificação. Nessas condições, o uso acrítico da estratégia pode intensificar práticas competitivas, gerar ansiedade e promover processos de exclusão discente, comprometendo os objetivos formativos da EPT.	Moraes e Nakamoto (2024); Lorenzet, Andreolla e Paludo (2020)

Fonte: Elaborado pela autora, 2026.

Ao deslocar a análise do campo conceitual para o cotidiano das escolas públicas de EPT, evidencia-se um descompasso persistente entre as diretrizes formuladas em nível macro e as condições concretas de implementação das práticas pedagógicas. Embora as reformas recentes da EPT busquem alinhar a formação profissional às transformações tecnológicas e às demandas associadas à Indústria 4.0, Pereira e Teixeira (2025) demonstram que tais orientações esbarram em obstáculos estruturais, como desigualdades regionais, carência de infraestrutura e limitações no acesso às tecnologias digitais. Esse cenário reforça a compreensão de que a inovação pedagógica não se consolida apenas por meio de normativas ou currículos prescritos, mas exige políticas públicas de longo prazo e investimentos contínuos que sustentem a prática docente no interior das instituições.

Essa fragilidade estrutural torna-se ainda mais evidente quando se observa o processo de expansão da rede de EPT no Brasil. Lorenzet, Andreolla e Paludo (2020) apontam que, apesar da ampliação significativa da oferta educacional,

persistem distanciamentos entre os princípios assegurados legalmente e as condições reais de funcionamento das escolas. Nessa conjuntura, a ausência de conectividade estável, a escassez de equipamentos e a limitação de recursos tecnológicos acabam por transformar o trabalho pedagógico em um exercício constante de adaptação e improvisação. Esse paradoxo é aprofundado pelo que Sousa e Stefanuto (2023) identificam como uma contradição central do uso de tecnologias na educação brasileira: ao mesmo tempo em que se amplia o discurso da inovação digital, mantêm-se condições desiguais de acesso e baixos níveis de letramento digital, o que impacta diretamente a experiência concreta dos estudantes da rede pública.

Apesar dessas limitações, as experiências analisadas indicam que a gamificação e as metodologias ativas não se restringem a contextos de alta tecnologia. Inocente, Tommasini e Castaman (2018) defendem que tais abordagens podem ser ressignificadas a partir de estratégias pedagógicas de baixo custo, do uso de recursos híbridos e da valorização de tecnologias analógicas, como jogos de tabuleiro, dinâmicas presenciais, murais e atividades colaborativas. Nessa perspectiva, a tecnologia digital deixa de ocupar um lugar central e passa a atuar como um suporte facilitador, preservando o foco na articulação entre teoria e prática e no desenvolvimento de aprendizagens significativas, aspecto essencial da formação na EPT.

Entretanto, a literatura também aponta para a necessidade de uma leitura crítica quanto ao uso indiscriminado da gamificação. Moraes e Nakamoto (2024) evidenciam que determinadas práticas gamificadas, especialmente aquelas baseadas em rankings, competição excessiva e recompensas descontextualizadas, podem produzir efeitos adversos, como aumento da ansiedade, frustração, perda de desempenho e exclusão de estudantes com menor letramento digital prévio. Esses riscos tornam-se ainda mais sensíveis em cenários marcados por desigualdades educacionais, nos quais a gamificação, se aplicada sem mediação adequada, tende a reforçar assimetrias já presentes no interior das instituições.

Diante desse conjunto de achados, a dimensão prática e tecnológica da EPT evidencia que a efetividade da gamificação está diretamente associada à mediação pedagógica e à intencionalidade docente. Conforme argumentam Sousa e Stefanuto (2023), o caráter inovador das práticas educativas não reside na tecnologia em si,

mas na consciência pedagógica que orienta seu uso. Assim, quando a gamificação é planejada de forma crítica, priorizando a colaboração em detrimento da competição e articulando-se aos objetivos formativos do curso, ela pode contribuir para aprendizagens mais significativas. Por outro lado, quando aplicada de maneira acrítica e descolada da realidade institucional, tende a perder seu potencial formativo e a reproduzir limitações já existentes no contexto da EPT.

3.3 Dimensão Formativa e Docente: O Papel da Mediação e o Desafio da Atualização

Diante dos limites estruturais e pedagógicos evidenciados na dimensão prática e tecnológica, torna-se necessário examinar o papel da formação docente na mediação do letramento digital e da gamificação na EPT. Nesse sentido, apresenta-se, no Quadro 3, uma síntese das produções que discutem a formação inicial e continuada dos professores, a intencionalidade pedagógica no uso das tecnologias e a sustentabilidade das práticas educativas. O quadro destaca a centralidade do docente na promoção do engajamento discente e no fortalecimento de aprendizagens críticas e contextualizadas no âmbito da EPT.

Quadro 3: Síntese das produções analisadas na Dimensão Formativa e Docente da EPT

Categorias temáticas	Síntese dos achados na literatura	Principais autores
Formação docente e letramento digital	O letramento digital docente é compreendido como um processo contínuo de formação, que ultrapassa o domínio técnico de ferramentas e envolve a capacidade crítica de mediar práticas pedagógicas no contexto da cultura digital. Na EPT, essa formação é condição estruturante para que tecnologias e metodologias inovadoras contribuam efetivamente para a formação profissional e humana dos estudantes.	Bueno e Rosenau (2025); Andrade (2024)
Integração de Tecnologias à Prática	A adoção de metodologias e tecnologias educacionais na EPT deve ocorrer de forma situada, respeitando a prática pedagógica e os objetivos específicos do ensino técnico.	Sousa e Stefanuto (2023)
Lacunas na formação inicial e necessidade de capacitação continuada	A formação inicial de professores apresenta fragilidades no que se refere ao letramento digital crítico, o que impõe ao docente	Andrade (2024); Bueno e Rosenau (2025)

	da EPT a necessidade de buscar processos formativos em serviço. A ausência dessa preparação compromete a mediação pedagógica e dificulta a integração intencional das tecnologias às práticas de ensino.	
Mediação pedagógica e intencionalidade docente	A efetividade das tecnologias educacionais e da gamificação não reside na ferramenta em si, mas na intencionalidade pedagógica que orienta seu uso. O professor assume o papel de mediador e planejador de experiências de aprendizagem, articulando recursos digitais às condições reais da instituição e às necessidades formativas dos estudantes.	Sousa e Stefanuto (2023); Rebouças, Marques e Bezerra (2023)
Gamificação, Mediação Docente e Sustentabilidade das Práticas Educativas	A gamificação, quando sustentada por formação docente adequada, mediação pedagógica consciente e planejamento intencional, favorece o engajamento, o protagonismo e a aprendizagem crítica dos estudantes da EPT. A efetividade e a continuidade dessas práticas dependem da articulação entre suporte institucional, autonomia docente e familiaridade discente com as ferramentas digitais, evitando abordagens superficiais, tecnicistas ou meramente recreativas.	Rebouças, Marques e Bezerra (2023); Sousa e Stefanuto (2023); Bueno e Rosenau (2025); Moraes e Nakamoto (2024)

Fonte: Elaborado pela autora, 2026.

Os limites observados na implementação da gamificação e das tecnologias educacionais na EPT evidenciam que, para além da infraestrutura disponível, o sucesso dessas estratégias depende fundamentalmente do fator humano. Bueno e Rosenau (2025) apontam que o letramento digital docente não se constitui como uma competência estática, adquirida de forma pontual, mas como um processo contínuo que exige tempo, prática e inserção no cotidiano do trabalho pedagógico. Na EPT, essa condição torna-se ainda mais sensível, pois muitos professores dominam os saberes técnicos de suas áreas, mas encontram dificuldades na transposição didática desses conhecimentos por meio de estratégias pedagógicas mediadas por tecnologias digitais.

Essa dificuldade está diretamente relacionada às lacunas presentes na formação inicial docente. Andrade (2024) evidencia que os currículos de licenciatura,

em grande parte das instituições, ainda oferecem pouco espaço para o desenvolvimento do letramento digital crítico. Como consequência, muitos professores ingressam na carreira sem preparo suficiente para integrar tecnologias ao ensino de forma intencional, o que pode gerar insegurança, resistência ou uso limitado desses recursos. No contexto da EPT, essa fragilidade impõe ao docente o desafio de buscar processos formativos em serviço que o auxiliem a mediar práticas pedagógicas voltadas a estudantes já imersos na cibercultura, mas que necessitam de orientação para utilizar as tecnologias de modo crítico e produtivo no mundo do trabalho.

A adoção de metodologias ativas, como a gamificação, aprofunda esse desafio ao exigir uma reconfiguração da identidade profissional docente. Sousa e Stefanuto (2023) defendem que o caráter inovador da prática pedagógica não reside no recurso tecnológico utilizado, mas na consciência pedagógica que orienta a ação educativa. Nesse movimento, o professor deixa de ocupar o lugar de transmissor exclusivo do conhecimento e passa a atuar como mediador e planejador de experiências de aprendizagem, capaz de articular teoria, prática e reflexão crítica. Essa mudança demanda intencionalidade, tempo de planejamento e compreensão dos limites e possibilidades das tecnologias no contexto educacional.

Essa mediação torna-se ainda mais relevante diante dos riscos associados ao uso acrítico da gamificação. Moraes e Nakamoto (2024) demonstram que práticas baseadas exclusivamente em rankings, competição exacerbada e recompensas descontextualizadas podem gerar ansiedade, frustração e exclusão, especialmente entre estudantes com menor nível de letramento digital. Rebouças, Marques e Bezerra (2023) complementam essa análise ao afirmarem que a gamificação só assume caráter formativo quando coloca o estudante no centro do processo e está alinhada a objetivos pedagógicos claros, superando a lógica do “jogar por jogar”.

Dessa forma, os resultados desta dimensão indicam que investimentos restritos à aquisição de equipamentos e plataformas tendem à subutilização quando não acompanhados por políticas consistentes de formação docente. A articulação entre os fundamentos teóricos discutidos na dimensão conceitual, as condições práticas analisadas na dimensão tecnológica e a formação continuada do professor constitui a base necessária para que o letramento digital e a gamificação deixem de ser iniciativas pontuais e se consolidem como instrumentos efetivos de democratização do conhecimento e qualificação profissional na EPT.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar a relação entre gamificação e letramento digital na EPT, buscando compreender em que medida essas estratégias podem contribuir para os processos de ensino e aprendizagem nesse contexto. A análise da literatura evidenciou que, embora amplamente associadas à inovação pedagógica, a incorporação de recursos digitais e metodologias gamificadas não produz, por si só, transformações significativas nas práticas educativas.

Os resultados indicam que a dimensão conceitual desempenha papel fundamental na compreensão da gamificação no campo educacional. Quando reduzida ao uso de jogos, recompensas ou plataformas digitais, essa estratégia tende a assumir caráter superficial, com impactos limitados sobre a aprendizagem. Por outro lado, quando fundamentada em princípios pedagógicos críticos e articulada aos objetivos formativos da EPT, a gamificação pode favorecer processos de aprendizagem mais participativos e contextualizados, contribuindo para o desenvolvimento do letramento digital.

No que se refere à dimensão prática e tecnológica, os estudos analisados demonstram que a disponibilidade de recursos digitais e infraestrutura institucional constitui condição importante, mas não suficiente para a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras. A literatura aponta que a introdução de tecnologias no ambiente educacional precisa estar vinculada a propostas pedagógicas consistentes, capazes de integrar tais recursos aos processos formativos da educação profissional.

Outro aspecto recorrente refere-se à dimensão formativa docente. Os trabalhos analisados indicam que o desenvolvimento do letramento digital na EPT está diretamente relacionado às condições de formação dos professores, tanto na formação inicial quanto na continuada. Nesse sentido, a atuação docente assume papel estratégico na organização de experiências de aprendizagem que utilizem a gamificação de forma pedagogicamente orientada e alinhada aos objetivos educacionais.

Diante desses resultados, conclui-se que a gamificação e o letramento digital apresentam potencial relevante para o fortalecimento das práticas pedagógicas na EPT, desde que integrados de forma coerente aos fundamentos educacionais, às

condições institucionais e às práticas docentes. Sem essa articulação, propostas inovadoras tendem a se limitar a aplicações pontuais, com baixo impacto na formação dos estudantes.

Por fim, destaca-se a necessidade de que políticas educacionais voltadas à EPT considerem de forma integrada aspectos relacionados à infraestrutura tecnológica, à formação docente e à reflexão pedagógica sobre o uso das tecnologias educacionais. A convergência desses elementos pode contribuir para que estratégias como a gamificação e o letramento digital sejam incorporadas de forma mais consistente às práticas educativas, favorecendo processos formativos alinhados às demandas contemporâneas da educação profissional.

5 REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE JUNIOR, A. B. de; BRASILEIRO FILHO, S.; BORGES, M. C.; UCHÔA ARAÚJO, A. C.; ROCHA, S. S. D. A educação a distância (EaD) na educação profissional e tecnológica (EPT): lacunas e proposições contemporâneas. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo*, [S. l.], v. 7, p. e15133, 2025. DOI: 10.47149/pemo.v7.e15133. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/15133>. Acesso em: 17 fev. 2026.
- AMORIM, R.; DA SILVA, A. M. A.; ARAGÃO, M. DO S. S.; DE ANDRADE, E. H. A. Letramento Digital: a gamificação como estratégia lúdica para o ensino e aprendizagem. *Revista Foco*, 16(11), e3386, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-116>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- ANDRADE, Maisa Pereira de. Letramento Digital e Formação de Professores. *Anais CIET:Horizonte*, São Carlos-SP, v. 5, n. 1, 2024. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/857>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- ARAÚJO, Maria Elizabete de. **Gestão do letramento digital em escolas estaduais de educação profissional**. Mestrado em Gestão e Avaliação em Educação Pública. Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Juiz de Fora/SP, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/1229>. Acesso em: 23 abr. 2025.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016. 3. reimpressão da 1. edição de 2016. Título original: L'analyse de contenu. ISBN 978-85-62938-04-7. Disponível em: <https://madmunifacs.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/08/anc3a1lise-de-contec3bado-laurence-bardin.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2026.
- BUENO, Loeide de Jesus Bezerra; ROSENAU, Luciana Dos Santos. Letramento digital na educação profissional e tecnológica: uma revisão integrativa. *Revista Transmutare*, v. 10, 2025. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3895/rtr.v10n0.19890>. Acesso em: 17 fev. 2026.
- CRESWELL, J. W.; CLARK, V. L. **Pesquisa de Métodos Mistos**: série métodos de pesquisa. Porto Alegre: Penso Editora, 2015.
- DA PENHA, Jonas Marques; DE ALMEIDA, Larissa Germana Martins. Cibercultura e educação profissional e tecnológica: letramento digital como potencialidade no ensino médio integrado. *Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, v. 4, n. 2, p. 80-97, 2020. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/download/542/538>. Acesso em: 23 abr. 2025.
- DOS SANTOS, Nayara Teixeira; DOS SANTOS JÚNIOR, Ismael Mendes; PEREIRA, Gerson Avelino Fernandes. Metodologias ativas na educação profissional e tecnológica: breve teorização. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 10, p. e354101018880-e354101018880, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/18880>. Acesso em: 23 abr. 2025.

FREITAS, Maria Teresa. Letramento digital e formação de professores. **Educação em Revista**, v. 26, p. 335-352, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/N5RryXJcsTcm8wK56d3tM3t/?lang=pt>. Acesso em: 23 abr. 2025.

FREITAS, Tatiana Lira de et al. **As percepções de estudantes da Educação de Jovens e Adultos Integrada à Educação Profissional e Tecnológica (PROEJA) sobre a inclusão digital ao longo da formação**. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifpe.edu.br/xmlui/handle/123456789/754>. Acesso em: 17 fev. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

INOCENTE, L., TOMMASINI, A., & CASTAMAN, A. S. (2018). Metodologias Ativas Na Educação Profissional E Tecnológica. **Redin - Revista Educacional Interdisciplinar**, 7(1). Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1082>

KLEIMAN, Angela; MARQUES, Ivoneide Bezerra de Araújo Santos. Letramentos e tecnologias digitais na educação profissional e tecnológica. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, Vol 2, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/69046527/pdf.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2025.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEITE, Cristiane; CORREIA, Joana. Utilização de Objetos Digitais de Aprendizagem na Educação Profissional: desafios e possibilidades. Capítulo do livro: **Tecnologias e educação aberta e digital**, v. 2, p. 270. Disponível em: <https://l1nq.com/XS8Kq>

LEMOS, C. C. dos S., & Repolês, M. C. P. (2026). Desafios da docência na educação profissional e tecnológica no Brasil: mudanças históricas e demandas atuais. **Contribuciones a Las Ciencias Sociales**, 19(1), e23353. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/revconv.19n.1-073>. Acesso em: 17 fev. 2026.

LOPES, Tiago Cássio Monteiro. **Jornal escolar: Desenvolvendo o letramento digital na educação profissional e tecnológica por meio do ensino híbrido**. 2022. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Pós Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2497>. Acesso em: 17 fev. 2026.

LORENZET, Deloíze; ANDREOLLA, Felipe; PALUDO, Conceição. Educação Profissional e Tecnológica (EPT): os desafios da relação trabalho-educação. **Trabalho & Educação**, v. 29, n. 2, p. 15-28, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.35699/2238-037X.2020.13522>. Acesso em: 17 fev. 2026.

MOREIRA, Carla. Letramento digital: do conceito à prática. **Anais do SIELP**, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2012. Disponível em: http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/06/volume_2_artigo_051.pdf. Acesso em: 23 abr. 2025.

MOREIRA, Silvia Alves **A importância e os desafios da tecnologia para a educação de jovens e adultos profissional** - PROEJA / Silvia Moreira Alves. -

2023. 83 f. : il. ; 30 cm. Disponível em:
<https://repositorio.ifes.edu.br/server/api/core/bitstreams/cdeb4d94-65ea-4e85-baf0-49f3d3465e5c/content>. Acesso em: 17 fev. 2026.

MORAES, Tatiane Netto; NAKAMOTO, Paula Teixeira. Educação em Jogo: Os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica. **Educação UFSM**, v. 49, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/70598>. Acesso em: 23 abr. 2025.

PEREIRA, W. F. A., & TEIXEIRA, A. Z. A. (2025). A Reforma da Educação Profissional e Tecnológica No Brasil: avanços, desafios e perspectivas. **Revista Contemporânea**, 5(8), e8945. <https://doi.org/10.56083/RCV5N8-107>. Acesso em: 17 fev. 2026.

REBOUÇAS, Marcos Sergio Carvalho; DE MONTEIRO MARQUES, Carla Katarina; BEZERRA, Diogo Pereira. Gamificação na educação profissional e tecnológica. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 9, n. 29, 2023. Disponível em: <http://homologacaoperiodicos.apps.uern.br/index.php/RECEI/article/view/4402>. Acesso em: 23 abr. 2025.

ROSA MOREIRA, J.; NASCIMENTO, C. P.; BRUNO PEREIRA RIBEIRO, J. A. Gamificação na Educação Profissional e Tecnológica: Estratégias e Impactos nas Metodologias Ativas. **Tecnologias em Projeção**, 15(1), e1524TE05, 2024. Disponível em: <https://www.projecaociencia.com.br/index.php/Projecao4/article/view/2451>. Acesso em: 17 fev. 2026.

SOUSA, Benara Modesto de; STEFANUTO, Vanderlei Antonio. **Metodologias e tecnologias educacionais: possíveis abordagens para a prática pedagógica na EPT**. 2023. 51 p. Produto educacional (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Campus Manaus Centro, Manaus, 2023. Disponível em: <http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/handle/4321/1311>. Acesso em: 17 fev. 2026.