

## USE OF THE EDUCAPLAY PLATFORM IN THE CONTEXT OF PROFESSIONAL EDUCATION

### USO DA PLATAFORMA EDUCAPLAY NA MODALIDADE DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

NAHUAN ALAFF VIRGINO SOARES

<https://orcid.org/0000-0003-2566-3217/nahuan.soares@gmail.com>  
Universidade Federal da Paraíba - João Pessoa, Paraíba



Recebido em: 24/01/2025  
Aprovado em: 02/05/2025  
Publicado em: 02/05/2025

#### RESUMO

Este relato de experiência explorou a utilização da plataforma Educaplay como ferramenta pedagógica em turmas da educação profissional na área de gestão. Inicialmente, foi apresentada a importância das tecnologias digitais na mediação do ensino e aprendizado. O método envolveu a aplicação de jogos educativos em salas de aula tradicionais, utilizando dispositivos móveis para acessar as atividades. A execução das dinâmicas seguiu o ciclo PDCA, permitindo um planejamento cuidadoso, acompanhamento contínuo e adaptação conforme os desafios enfrentados, como problemas de conectividade e dificuldades operacionais com dispositivos. Os resultados indicaram que a integração dos jogos às estratégias de ensino não apenas ampliou o engajamento, mas também contribuiu para a aprendizagem, destacando o papel do instrutor como mediador no uso de tecnologias. Apesar dos desafios, o estudo reforça o potencial das ferramentas digitais para enriquecer o processo educativo, tornando-o mais dinâmico e acessível, especialmente quando alinhado às características e necessidades dos estudantes.

**Palavras-chave:** competências; engajamento; estratégia pedagógica; jogos

#### ABSTRACT

*This experience report explored the use of the Educaplay platform as a pedagogical tool in professional education classes in the management field. Initially, the importance of digital technologies in mediating teaching and learning was presented. The method involved the application of educational games in traditional classrooms, using mobile devices to access the activities. The implementation of the activities followed the PDCA cycle, allowing for careful planning, continuous monitoring, and adaptation to challenges encountered, such as connectivity issues and operational difficulties with devices. The results indicated that integrating games into teaching strategies not only increased student engagement but also contributed to learning, highlighting the instructor's role as a mediator in the use of technology. Despite the challenges, the study reinforces the potential of digital tools to enhance the educational process, making it more dynamic and accessible, especially when aligned with students' characteristics and needs.*

**Keywords:** competencies; engagement; pedagogical strategy; games

## 1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) têm se consolidado como tendências no ensino presencial, contribuindo para transformar práticas pedagógicas tradicionais. Para Sales, Moreira e Ragel (2019, p. 95) “em um ambiente educacional qualificado, as tecnologias podem contribuir para que os estudantes se tornem, por exemplo, comunicadores, colaboradores, editores, produtores e, sobretudo, cidadãos informados e responsáveis”. No ensino presencial, as TDICs podem ser utilizadas para diversificar as metodologias, promover a interatividade e ampliar os recursos de ensino, permitindo que os alunos participem ativamente do processo de aprendizagem. Visto que, as tecnologias digitais, especialmente os games e as técnicas de gamificação, apresentam contribuições significativas para o ensino de alunos nativos digitais, pois estão alinhadas ao seu perfil tecnológico, despertam interesse e motivação no processo de aprendizagem e favorecem um maior envolvimento por meio da experimentação e da contextualização de novos cenários educacionais (Souza *et al.*, 2017)

As TDICs ampliam as possibilidades de comunicação, interação e criação coletiva, envolvendo diferentes dispositivos e ferramentas, como computadores, tablets, smartphones, aplicativos e recursos interativos. Essas tecnologias não apenas permitem o compartilhamento e edição de conteúdos, mas também oferecem novos horizontes para a personalização e inovação no ensino (Kenski; Medeiros; Ordéas, 2019). No entanto, para que essas ferramentas sejam efetivas no contexto educacional, é necessário ressignificar suas potencialidades, promovendo uma integração significativa que considere os aspectos sociais e culturais da aprendizagem (Blanco; Conte; Habowski, 2020).

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT), conforme estabelecido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), desempenha um papel estratégico na formação de indivíduos capacitados para responder às demandas do mundo do trabalho em constante transformação. Ao articular teoria e prática, essa modalidade de ensino prepara os estudantes para os desafios do mercado, contribuindo para o desenvolvimento econômico e social do país.

Nesse contexto, a demanda por práticas educativas inovadoras se apresenta como uma necessidade iminente, especialmente na EPT. A gamificação surge como uma abordagem promissora, pois, ao incorporar princípios lúdicos, estimula o estudante a se tornar um sujeito ativo no processo de construção do conhecimento (Minuzi *et al.*, 2018). Para os autores, essa estratégia pedagógica não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também potencializa o processo de ensino-aprendizagem, promovendo maior interatividade e engajamento.

A experiência relatada neste trabalho alinha-se a esses princípios, ao utilizar a plataforma Educaplay como ferramenta de gamificação e inovação pedagógica no contexto presencial da EPT. A seguir, são apresentados os detalhes da implementação dessa metodologia, destacando os resultados obtidos e os desafios enfrentados.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

A escrita deste relato de experiência seguiu o roteiro proposto por Mussi, Flores e Almeida (2021), que definem quatro tipos de descrição para relatos de experiência: informativa, referenciada, dialogada e crítica. Este relato adota uma abordagem que integra esses tipos para apresentar de forma estruturada a experiência pedagógica desenvolvida.

A experiência foi realizada em uma instituição de ensino profissionalizante localizada em Bayeux, na Paraíba, Brasil, que oferece cursos de formação profissional nas áreas de gestão, construção civil e segurança do trabalho. No período de fevereiro a dezembro de 2023, as aulas presenciais foram conduzidas em turmas da área de gestão, onde a experiência foi aplicada em disciplinas específicas.

**Quadro 1** – Distribuição das Disciplinas por Modalidade e Perfil da Turma no Curso de Assistente Administrativo

| Nome do Curso                    | Modalidade                   | Perfil da Turma                                                                       | Disciplinas e Carga Horária                     |
|----------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Assistente Administrativo</b> | Aprendizagem Industrial      | Jovens aprendizes em formação profissional (faixa etária entre 16 e 23 anos de idade) | Fundamentos Contábil Financeiro (40h)           |
|                                  |                              |                                                                                       | Fundamentos de Operações Logísticas (40h)       |
|                                  |                              |                                                                                       | Transformação Digital no Setor Industrial (20h) |
|                                  |                              |                                                                                       | Gestão Organizacional (70h)                     |
|                                  |                              |                                                                                       | Organização e Arquivamento (40h)                |
|                                  |                              |                                                                                       | Fundamentos da Administração e RH (40h)         |
|                                  | Aperfeiçoamento Profissional | Estudantes de diferentes faixas etárias                                               | Rotinas Administrativas (50h)                   |
|                                  |                              |                                                                                       | Comunicação Oral e Escrita (20h)                |
|                                  |                              |                                                                                       | Organização e Controle de Documentos (50h)      |
|                                  |                              |                                                                                       | Fundamentos de Informática (30h)                |

Fonte: elaborado pelo autor (2025)

As aulas tinham duração total de 240 minutos, sendo que os primeiros 30 minutos eram dedicados aos jogos, com o objetivo de revisar os temas previamente abordados. A experiência foi desenvolvida no curso de assistente administrativo, tanto na modalidade de aprendizagem industrial (400 horas), quanto em cursos de aperfeiçoamento (160 horas). O tipo de intervenção visava desenvolver competências e habilidades previstas no plano de curso, com ênfase no uso de TDICs, buscando alinhar o perfil dos estudantes às exigências do mercado de trabalho.

As atividades foram realizadas com base na utilização da plataforma Educaplay, escolhida por sua versatilidade e pela disponibilidade de uma versão gratuita com recursos amplos e eficientes. Essa ferramenta permite a criação de jogos educativos personalizados, como caça-palavras, palavras-cruzadas, questionários e quizzes interativos, que foram adaptados às necessidades pedagógicas da disciplina. A escolha da Educaplay foi motivada tanto pela sua interface intuitiva quanto pela variedade de opções que estimulam a participação ativa dos alunos, contribuindo para um ambiente de aprendizagem dinâmico e engajador.

A atividade foi desenvolvida utilizando os celulares dos estudantes e os computadores de mesa disponíveis no laboratório de informática, com acesso à conexão *Wi-Fi*. Os games eram acessados por meio de links ou *QR codes* projetados em sala de aula. Alguns jogos estabeleciam tempo limite, enquanto outros apresentavam desafios competitivos, sendo finalizados com a apresentação de um ranking dos dez melhores resultados.

A coleta de informações foi realizada por meio da técnica de observação participante, conduzida pelo instrutor das disciplinas. Essa técnica, conforme Marques (2016), envolve a participação ativa do pesquisador nas situações cotidianas do ambiente investigado, permitindo a compreensão do fenômeno estudado. Durante o processo, o instrutor assumiu o papel de pesquisador, observando e registrando interações, comportamentos e dinâmicas emergentes no contexto das aulas, garantindo, assim, uma visão integral e contextualizada da realidade analisada. Os cuidados éticos foram assegurados pelo anonimato dos participantes, utilizando-se códigos alfanuméricos para proteger suas identidades.

### 3 RESULTADOS E DISCURSÕES

A seção de resultados foi estruturada com base nas fases do ciclo PDCA (Plan, Do, Check, Act), destacando a aplicação dessa metodologia como um processo de melhoria contínua no planejamento e execução das atividades educacionais.

### 3.1. Planejamento (*Plan*)

Na fase de planejamento, foram selecionados os jogos a serem utilizados, explorando-se a interface da plataforma Educaplay e verificando, por meio de simulações, a compatibilidade dos jogos disponíveis com smartphones e computadores. Esse teste foi realizado exclusivamente pelo instrutor, com o objetivo de compreender as funcionalidades de cada jogo e garantir sua aplicabilidade durante as aulas. A partir dessa análise prévia, foi possível identificar quais jogos poderiam ser melhor aproveitados no contexto educacional, considerando aspectos como acessibilidade, usabilidade e engajamento dos estudantes. Inicialmente, os jogos que mais chamaram a atenção do instrutor foram o caça-palavras, as palavras cruzadas e o Saltos do Sapo, devido ao fato de suas regras serem amplamente conhecidas pelos participantes, facilitando a adaptação à dinâmica proposta. No Quadro 2, são apresentados os jogos disponíveis na plataforma, suas respectivas descrições e a lista daqueles que foram escolhidos para as atividades em sala de aula.

**Quadro 2** – Lista de jogos disponíveis para personalização na plataforma Educaplay

| Nome do Jogo          | Descrição                                                                                                       | Uso em sala? |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Caça-palavras         | Jogo em que os jogadores encontram palavras escondidas em uma grade de letras.                                  | SIM          |
| Palavras cruzadas     | Jogo em que os jogadores preenchem palavras que se cruzam com base em pistas.                                   | SIM          |
| Pares correspondentes | Jogo em que os jogadores combinam os elementos relacionados de cada coluna.                                     | SIM          |
| Saltos do sapo        | Jogo em que os jogadores guiam o personagem até a praia, pulando nas vitórias-régias com as respostas corretas. | SIM          |
| Questionário (Quiz)   | Jogo em que os jogadores respondem a perguntas escolhendo ou digitando as respostas corretas.                   | SIM          |
| Preencha os espaços   | Jogo em que os jogadores completam as palavras que faltam nas frases ou parágrafos fornecidos.                  | SIM          |
| Alfabeto              | Jogo em que os jogadores interagem com letras do alfabeto para completar atividades específicas.                | NÃO          |
| Quiz do mapa          | Jogo em que os jogadores localizam e identificam pontos em uma imagem interativa.                               | NÃO          |
| Correspondência       | Jogo em que os jogadores selecionam as cartas relacionadas a cada grupo.                                        | SIM          |
| Memória               | Jogo em que os jogadores viram duas cartas por vez, tentando formar pares.                                      | SIM          |
| Desembaralhar letras  | Jogo em que os jogadores reorganizam letras embaralhadas para formar palavras.                                  | NÃO          |

|                        |                                                                                                             |     |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Quiz em vídeo          | Jogo em que os jogadores respondem a perguntas intercaladas em um vídeo.                                    | NÃO |
| Desembaralhar palavras | Jogo em que os jogadores reorganizam palavras embaralhadas para formar frases corretas.                     | NÃO |
| Enigma                 | Jogo em que os jogadores encontram a solução pedindo o mínimo de dicas possível.                            | NÃO |
| Sim ou não             | Jogo em que os jogadores respondem deslizando a carta para um lado ou pressionando botões correspondentes.  | SIM |
| Apresentação de slides | Jogo em que o conteúdo é mostrado de forma organizada, permitindo a interação com informações apresentadas. | NÃO |
| Ditado                 | Jogo em que os jogadores escrevem exatamente o que ouvem nos áudios.                                        | NÃO |
| Diálogo                | Jogo em que os jogadores ouvem e leem um diálogo entre dois ou mais personagens.                            | NÃO |

Fonte: com base na plataforma Educaplay (2024)

Embora a plataforma ofereça uma ampla variedade de jogos educativos, o instrutor demonstrou atenção ao selecionar cuidadosamente aqueles que mais se alinhavam aos objetivos educacionais das disciplinas. Essa abordagem foi fundamental para garantir que as atividades planejadas não apenas estimulassem o engajamento dos estudantes, mas também contribuíssem para o desenvolvimento de competências técnicas, digitais e socioemocionais, integrando o aprendizado lúdico às necessidades formativas específicas de cada disciplina e atividade a ser ministrada.

Outro ponto relevante, foi a necessidade de alinhar os jogos selecionados ao perfil gerencial das turmas, considerando as diferentes características das gerações X, Y e Z. Essas gerações apresentam estilos de vida e expectativas distintos, que impactam diretamente na forma como interagem com o aprendizado e a tecnologia. De acordo com Tridapalli et al. (2017), a Geração X (1960-1980) valoriza a estabilidade no emprego, o equilíbrio entre a vida pessoal e profissional, e tende a se adaptar melhor a hierarquias mais claras no ambiente de trabalho (Comazzeto et al., 2016). Já a Geração Y (1980-1995) é mais flexível e colaborativa, buscando assumir riscos e encontrar propósito em suas carreiras (Marques; Matos, 2021). Por fim, a Geração Z (1995-2010), nativa digital, é altamente independente e autodirigida no aprendizado, fazendo uso constante da tecnologia para aprimorar suas habilidades (Colet; Mozzato, 2019).

Para analisar o desempenho dos estudantes, foram adotados fatores qualitativos, com ênfase na observação participante. O instrutor acompanhou a interação dos alunos com os jogos, registrando aspectos como engajamento, nível de dificuldade enfrentado, tempo médio de resposta

e participação ativa nas atividades. Além disso, foram considerados critérios como a frequência de acertos e erros, a capacidade de aplicar os conceitos trabalhados nos jogos em discussões posteriores e a evolução no desempenho ao longo do tempo. A observação também permitiu identificar dificuldades operacionais, como manuseio da plataforma e compatibilidade dos dispositivos, bem como analisar o impacto dos jogos na retenção do conteúdo.

### 3.2. Execução (Do)

A fase de execução foi realizada em salas de aula tradicionais, equipadas com ar-condicionado, quadro-branco, retroprojeto, computador de mesa, armários e cadeiras em fileiras. Cada turma era composta por cerca de 20 estudantes, com uma faixa etária diversificada, abrangendo jovens e adultos. As aulas começavam nos turnos da manhã, às 7h, ou da tarde, às 13h. Desde o início, o instrutor dedicava atenção ao acolhimento dos estudantes, buscando criar um ambiente receptivo e confortável. Frases como “Bom dia, pessoal, espero que estejam bem! Hoje temos uma atividade especial, e quero que vocês se sintam à vontade para explorar e se divertir aprendendo!” eram utilizadas para promover a aproximação e engajamento dos alunos.

Para contextualizar os estudantes sobre as atividades, o instrutor explicava a dinâmica dos jogos de forma clara e motivadora. O mesmo destacava como os jogos estavam relacionados aos objetivos das disciplinas, afirmando: “O que vamos fazer agora não é só um jogo; é uma forma de aprender e desenvolver habilidades importantes para o futuro de vocês. Vocês vão perceber como o conteúdo faz mais sentido quando está conectado com algo que a gente pratica na hora.” Além disso, pequenos textos introdutórios eram apresentados para ambientar os estudantes no tema do jogo, ajudando a alinhar a expectativa e o foco da atividade.

Antes do início da atividade, o *link* era disponibilizado no grupo de Whatsapp da turma e o *QR code* projetado no quadro, garantindo que todos os estudantes tivessem acesso individual ao jogo por meio de seus smartphones. O instrutor reforçava a importância da participação ativa, afirmando: “Podem começar no seu ritmo. O importante é se envolver e pensar nas respostas com calma. Estou aqui para ajudar no que precisarem.” Esse cuidado na introdução da atividade ajudava a aliviar eventuais ansiedades iniciais e motivava os estudantes a se engajarem de forma confiante.

Essa estrutura inicial não apenas otimizava o tempo disponível enquanto aguardavam os demais colegas, mas também permitia que os estudantes se familiarizassem rapidamente com a plataforma. A inclusão de elementos acolhedores e textos contextualizados reforçava o vínculo



entre o conteúdo pedagógico e a prática, criando um ambiente dinâmico que favorecia a aprendizagem ativa.

### 3.3. Controle (*Check*)

A fase de controle foi essencial para avaliar os resultados das atividades realizadas e verificar se os objetivos educacionais planejados estavam sendo alcançados. Um dos principais recursos de avaliação foi a análise dos relatórios gerados pela plataforma Educaplay, que oferecia dados quantitativos sobre a participação dos estudantes, acertos, erros e tempo gasto em cada atividade. Esses relatórios permitiram ao instrutor identificar padrões de aprendizagem, como temas com maior índice de acertos e dificuldades comuns enfrentadas pelos alunos.

A análise do impacto dos jogos educacionais revelou contribuições para o processo de aprendizagem, especialmente no que diz respeito à revisão, fixação de conteúdos e desenvolvimento de habilidades críticas. O professor observou que jogos como caça-palavras, memorização e correspondência eram particularmente úteis para atividades de revisão. Por exemplo, o instrutor configurava o caça-palavras de forma que as palavras a serem encontradas não estivessem visíveis previamente, desafiando os estudantes a refletirem sobre os termos-chave dos conteúdos abordados na aula anterior. Durante os debates em sala, os estudantes foram incentivados a discutir os conceitos-chave abordados nos jogos, relacionando-os a situações práticas e desafios do contexto profissional. As discussões eram estruturadas a partir de perguntas norteadoras que levavam os alunos a refletirem sobre a aplicação dos conhecimentos adquiridos nos jogos em cenários reais. Questões como “Como esse conceito se aplica ao dia a dia do setor administrativo?” ou “De que forma a organização de documentos influencia a eficiência no trabalho?” estimulavam a análise crítica e a argumentação com base na experiência prévia do aluno.

Jogos como palavras cruzadas, desembaralhar letras, correspondência e memória foram destacados por sua capacidade de fixar o conteúdo de maneira rápida e eficaz. Esses pontos foram percebidos ao aplicar questionários com questões dissertativas ou textos reflexivos sobre determinados temas abordados em aula, os estudantes relataram que, ao lembrar das palavras-chave presentes nos jogos, conseguiam estabelecer conexões entre os conceitos e iniciar seus textos com maior facilidade. Essas atividades engajam diretamente os mecanismos de neuro aprendizagem, estimulando processos cognitivos como a associação, a repetição ativa e a recuperação da memória, que são fundamentais para consolidar conhecimentos. Resultados semelhantes também foram constatados em outras experiências pedagógicas, como é no caso do



uso de palavras-cruzadas no ensino de Bioquímica em escolas públicas, desenvolvido por Sérvulo *et al.* (2022). Os autores dessa experiência, relatam que por se tratar de uma atividade lúdica, esse recurso contribuiu para despertar a motivação dos estudantes, favorecendo o interesse por novos conhecimentos e permitindo a aprendizagem por meio da curiosidade na descoberta das palavras. Além disso, acrescentam que as palavras-cruzadas atuam como um excelente estímulo à memória e à ampliação do vocabulário, facilitando a fixação dos conteúdos de forma interativa e dinâmica. Esse achado reforça a eficácia do uso de jogos educativos na mediação do ensino, evidenciando que estratégias gamificadas podem ser aplicadas com sucesso em diferentes áreas do conhecimento, promovendo engajamento e melhor retenção do conteúdo.

Em relação aos jogos como quiz, palavras cruzadas e questionários se mostraram valiosos para o desenvolvimento do pensamento crítico. Ao trabalhar com questões objetivas, esses jogos incentivaram os estudantes a analisarem informações e tomarem decisões de forma ágil e precisa, habilidades frequentemente requeridas em avaliações tradicionais. Essa prática permitiu aos estudantes não apenas revisar os conteúdos, mas também se familiarizarem com o formato e a lógica de resolução de questões típicas de exames e testes, aumentando sua confiança e desempenho nesse contexto. O instrutor incorporava em sua prática pedagógica questões objetivas estruturadas nos moldes de concursos da área administrativa e do Sistema de Avaliação da Educação Profissional e Tecnológica (SAEP). Essas estratégias foram utilizadas com o objetivo de familiarizar os estudantes com formatos avaliativos comuns no mercado de trabalho e em processos seletivos, desenvolvendo tanto a capacidade de interpretar enunciados quanto de aplicar os conhecimentos adquiridos em sala de aula. Após a combinação dessas duas abordagens, observou-se uma melhor performance no nível de acertos das questões pelos estudantes.

Apesar dos resultados positivos observados, alguns desafios foram enfrentados durante a aplicação dos jogos educacionais. Embora todos os estudantes possuísem celular, a unidade de ensino não dispunha de uma infraestrutura adequada de conexão com a internet, o que prejudicava a execução das atividades online. Além disso, dependendo das características do aparelho celular, os jogos apresentavam problemas de formatação, como elementos desconfigurados ou funcionalidades indisponíveis, impedindo que alguns estudantes participassem plenamente das atividades. Para contornar essas dificuldades, o instrutor frequentemente compartilhava seus próprios dados móveis com a turma e, em situações extremas, cedia seu celular pessoal para que os estudantes sem acesso pudessem acompanhar as dinâmicas.

Além disso, o instrutor também observou que estudantes adultos (faixa etária entre 35 – 50 anos) apresentavam maior dificuldade inicial em acessar os jogos, evidenciando a necessidade de suporte operacional direto. Muitos desses estudantes demonstravam desafios na leitura do *QR Code* ou na navegação pelo ambiente virtual, exigindo que o instrutor realizasse um acompanhamento individualizado. Esse suporte incluía desde a explicação detalhada dos passos necessários para acessar a plataforma até a manipulação conjunta do dispositivo, ajustando o ritmo da explicação às necessidades de cada estudante. Essa dinâmica reforçou o papel fundamental do instrutor não apenas como facilitador de aprendizagem, mas também como mediador tecnológico, promovendo a inclusão digital e garantindo que todos os alunos pudessem participar ativamente das atividades propostas.

Curiosamente, a aplicação dos jogos em sala de aula utilizando celulares demonstrou maior potencial de engajamento e funcionalidade do que o uso no laboratório de informática, também impactado pela baixa qualidade da conexão local. No entanto, outro problema relatado pelos estudantes foi o tamanho reduzido das fontes e elementos visuais nos celulares, dificultando a visualização e, em alguns casos, gerando desconforto visual durante a interação com os jogos. Esses desafios reforçam a necessidade de adaptações tecnológicas e estruturais para otimizar o uso de ferramentas digitais no ensino, evidenciando a importância de um planejamento flexível e de recursos que permitam maior acessibilidade aos estudantes.

### 3.4. Avaliação (Act)

Inicialmente, os jogos educativos utilizados na plataforma Educaplay não possuíam pontuação vinculada às avaliações formais de aprendizagem. Contudo, o instrutor adaptou as atividades para que os jogos passassem a desempenhar um papel no processo avaliativo, permitindo que os desempenhos dos estudantes fossem acompanhados de maneira mais dinâmica.

No que se refere às competências digitais, os jogos ajudaram os estudantes a se familiarizarem com ferramentas tecnológicas e a se sentirem mais autônomos no uso de dispositivos móveis. Ao longo da disciplina, percebeu-se uma redução gradual na demanda dos estudantes por esclarecimentos sobre a operacionalização dos jogos e o propósito das atividades. Inicialmente, muitos apresentavam dificuldades para acessar as plataformas por meio do *QR code* e compreender a dinâmica dos jogos. No entanto, com o tempo, tornaram-se mais autônomos nesse processo, conseguindo acessar os jogos sem auxílio, identificar o tempo gasto em cada atividade e

analisar seus acertos para aprimorar o desempenho. Além disso, a capacidade de interpretar os dados gerados pelos jogos, como tempo de resposta e taxa de acertos, contribuiu para uma postura mais reflexiva sobre o próprio progresso, incentivando a adoção de novas estratégias para otimizar o desempenho.

Quanto às competências socioemocionais, os jogos proporcionaram interações que favoreceram habilidades como comunicação, colaboração e empatia. Essas competências integram emoção e reflexão no momento da ação, considerando a capacidade de reconhecer o meio social e gerir as próprias emoções para obter resultados positivos no trabalho (Gondim, Moraes, Brantes, 2014). Jogos como "Pares Correspondentes" e "Memória" exigiram que os estudantes trabalhassem em grupo, colaborassem e se comunicassem de maneira eficaz para alcançar os objetivos propostos. Essas dinâmicas, além de estimularem a reflexão individual, favoreceram a construção de relações interpessoais dentro da sala de aula. Nos debates, os alunos se expressaram com maior segurança, respeitaram opiniões diversas e refletiram de maneira mais aprofundada sobre os conteúdos abordados.

Por fim, no que tange às competências profissionais, os jogos permitiram que os estudantes mobilizassem saberes teóricos e práticos de maneira efetiva, gerando resultados considerados valiosos para o processo de ensino-aprendizagem, conforme conceituado por Paiva e Nicolai (2012). Jogos como "Caça-palavras", "Desembaralhar Letras" e "Quiz" desempenharam um papel importante na fixação e consolidação de conceitos técnicos, permitindo que os alunos revisassem e aplicassem os conhecimentos de maneira prática e lúdica. Essa mobilização de saberes também incluiu habilidades analíticas, resolução de problemas e criatividade, essenciais para o mercado de trabalho. Dessa forma, os jogos se mostraram ferramentas eficazes não apenas para a aprendizagem acadêmica, mas também para o desenvolvimento de habilidades que são fundamentais no contexto profissional.

#### 4 CONCLUSÃO

O uso da plataforma Educaplay como ferramenta pedagógica evidenciou o potencial das tecnologias digitais para transformar práticas educativas, promovendo um aprendizado mais interativo, dinâmico e adaptado às necessidades contemporâneas. A aplicação dos jogos na sala de aula mostrou-se eficaz não apenas para reforçar conteúdos técnicos, mas também para desenvolver competências digitais, socioemocionais e profissionais, alinhando-se às demandas de um mundo em constante evolução tecnológica.

Além disso, o alinhamento das atividades aos objetivos educacionais destacou a importância de um planejamento pedagógico estratégico. A adaptação dos jogos para avaliar o desempenho dos estudantes mostrou que é possível integrar atividades lúdicas ao processo avaliativo, fortalecendo tanto o engajamento quanto a aprendizagem significativa.

No entanto, o estudo também revelou desafios, como a infraestrutura inadequada de conexão à internet e as dificuldades operacionais enfrentadas por alguns alunos. Esses fatores ressaltam a necessidade de investimentos em infraestrutura tecnológica e de estratégias de suporte pedagógico que garantam a inclusão de todos os estudantes no processo educativo.

Em síntese, a experiência com o Educaplay reforça o papel central do professor como mediador e adaptador de tecnologias digitais ao contexto educacional. O processo evidenciou não apenas o impacto positivo do uso de ferramentas digitais no aprendizado, mas também a importância de uma abordagem reflexiva e contínua para superar barreiras e promover uma educação cada vez mais acessível, dinâmica e centrada no estudante.

## REFERÊNCIAS

BLANCO, Felipe de Souza; LACERDA, Lohania Clíssia Pereira. Por uma expansão da EAD acompanhada das metodologias ativas: Principais Dificuldades e Possíveis Caminhos. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, v. 2, n. Especial, 2021. Disponível em: <https://abed.emnuvens.com.br/RBAAD/article/view/517>. Acesso em: 4 dez. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 2 dez. 2024.

COLET, Daniela Siqueira; MOZZATO, Anelise Rebelato. “Nativos digitais”: características atribuídas por gestores à Geração Z. **Desenvolve Revista de Gestão do Unilasalle**, v. 8, n. 2, p. 25-40, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.18316/desenv.v8i2.5020>. Acesso em: 04 dez. 2024.

COMAZZETO, L. R.; VASCONCELLOS, S. J. L.; PERRONE, C. M.; GONÇALVES, J. A geração Y no mercado de trabalho: um estudo comparativo entre as gerações. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 36, n. 1, p. 145-157, jan./mar., 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-3703001352014>. Acesso em: 04 dez. 2024.

EDUCAPLAY. **Plataforma de criação de jogos educativos**. Disponível em: <https://www.educaplay.com>. Acesso em: 2 dez. 2024.

GONDIM, Sônia Maria Guedes; MORAIS, Franciane Andrade de; BRANTES, Carolina dos Anjos Almeida. Competências socioemocionais: fator-chave no desenvolvimento de competências para o trabalho. **Revista Psicologia Organizações e Trabalho**, v. 14, n. 4, p. 394-406, 2014. Disponível

em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1984-66572014000400006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-66572014000400006&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 04 dez. 2024.

MARQUES, Janote Pires. A “OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE” NA PESQUISA DE CAMPO EM EDUCAÇÃO. **Educação em Foco**, v. 19, n. 28, p. 263–284, 2016. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/1221>. Acesso em: 3 dez. 2024.

MINUZI Nathalie Assunção; SANTOS Leila Maria Araújo; BARIN Claudia Smaniotto; SAIDELLES Tiago. Gamificação na educação profissional e tecnológica. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 7, n. 1, 2018.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 3 dez. 2024.

KENSKI, V. M.; MEDEIROS, R. A.; ORDÉAS, J. Ensino superior em tempos mediados pelas tecnologias digitais. **Trabalho & Educação**, Belo Horizonte, v. 28, n. 1, p. 141–152, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9872>. Acesso em: 4 dez. 2024.

PAIVA, K. C. M.; NICOLAI, Érika F. P. Competências Profissionais: Um Estudo com Gestores do Varejo de Moda do “Barro Preto” - Belo Horizonte (MG). **Teoria e Prática em Administração**, v. 2, n. 2, p. 27–55, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tpa/article/view/13816>. Acesso em: 4 dez. 2024.

PAZ, D. P.; PONTAROLO, E.; SANTOS, G. D.; BERNARTT, M. de L. Análise De Conteúdo Sobre As Definições De Competência, Competência Digital E Competência Digital Docente. **Trabalho & Educação**, Belo Horizonte, v. 30, n. 2, p. 207–225, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/32817>. Acesso em: 04 nov. 2024.

SALES, M. V.; MOREIRA, J. A. M.; RANGEL, M. Competências digitais e as demandas da sociedade contemporânea: diagnóstico e potencial para formação de professores do Ensino Superior da Bahia. **Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB**, v. 24, n. 51, p. 89–120, 2019. Disponível em: <https://serieucdb.emnuvens.com.br/serie-estudos/article/view/1290>. Acesso em: 4 dez. 2024.

SÉRVULO, Kátia Bonfim Leite de Moura; ARAÚJO, Regina Maria Sousa de; RIBEIRO, Lucas Gomes; ZIERER, Maximiliano de Souza. Elaboração de palavras-cruzadas como recurso didático para o ensino de Bioquímica em escolas públicas. **Revista de Ensino de Bioquímica**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 33–74, 2022. Disponível em: <https://www.bioquimica.org.br/index.php/REB/article/view/933>. Acesso em: 2 abr. 2025.

SOUZA, Edson Alves de; Gomes, Vania Amaro; Junior, Alcides Cruz. Games digitais no contexto educacional: novos tempos, novos desafios. **Revista EducaOnline**, v. 11, n. 3, p. 51-70, 2017.

TRIDAPALLI, Jerônimo; SILVA, Everaldo da; KRAEMER LENZ ZIEDE, Mariangela; MARCOLLA, Claudemir. Os conflitos da geração X e Y no mercado de trabalho. **Revista Húmus**, v. 7, n. 20,

**USE OF THE EDUCAPLAY PLATFORM IN THE CONTEXT OF  
PROFESSIONAL EDUCATION**

NAHUAN ALAFF VIRGINO SOARES

2017. Disponível em:  
<https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/revistahumus/article/view/7849>. Acesso em: 4 dez  
2024.