

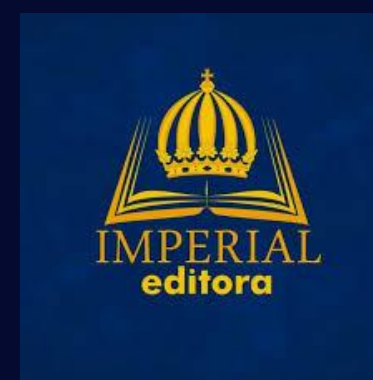


Programa de Pós-Graduação em
Educação Profissional e Tecnológica



PRODUTO EDUCACIONAL

O RESGATE DO PROJETO FÊNIX



Rio de Janeiro, 2026

Maria Célia Lopes Chagas de Paiva
Ricardo Fagundes Freitas da Cunha

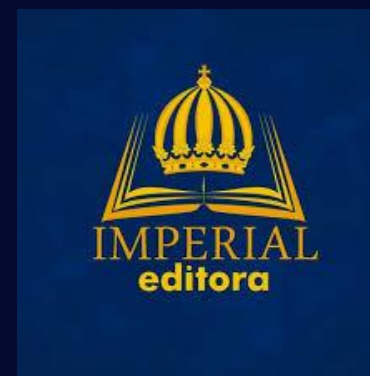
O RESGATE DO PROJETO FÊNIX



Maria Célia Lopes Chagas de Paiva
Ricardo Fagundes Freitas da Cunha

O RESGATE DO PROJETO FÊNIX

1º EDIÇÃO



Rio de Janeiro, 2026

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

P149 Paiva, Maria Célia Lopes Chagas de
O resgate do Projeto Fênix / Maria Célia Lopes Chagas de Paiva ;
Ricardo Fagundes Freitas da Cunha. – 1. ed. - Rio de Janeiro : Imperial
Editora, 2026.

28 p.

Bibliografia: p. 28.

ISBN: 978-65-5930-219-2

1. Educação profissional. 2. Educação tecnológica. 3. Gamificação. 4.
Língua inglesa – Estudo e ensino. 5. Educação de jovens e adultos (EJA).
6. Práticas pedagógicas. I. Cunha, Ricardo Fagundes Freitas da. II. Título.

CDD 370.113

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

RESUMO

As aulas de Língua Inglesa no Proeja, muitas vezes estruturadas em modelos tradicionais e expositivos, enfrentam o desafio de engajar estudantes cujas trajetórias escolares foram marcadas por interrupções, desmotivação e exclusão. Esses sujeitos, trabalhadores jovens e adultos, lidam com múltiplas responsabilidades cotidianas e chegam cansados ao colégio, para estudar no terceiro turno. Dessa maneira, torna-se importante a adoção de práticas pedagógicas mais dialógicas, lúdicas e centradas no estudante. Nesse contexto, a presente pesquisa visava investigar de que maneira a metodologia gamificação, fundamentada em dinâmicas cooperativas, poderiam contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a comunicação e o trabalho em equipe, nas aulas de Língua Inglesa do Proeja no Colégio Pedro II – *Campus* Tijuca II. Inicialmente, houve um levantamento bibliográfico sobre a Educação Profissional e Tecnológica, gamificação e Proeja. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa e, como estratégia metodológica, realizou a aplicação de um questionário semiaberto aos estudantes, com o objetivo de compreender suas percepções sobre o uso de jogos em sala de aula. A partir desses dados, foi elaborado um jogo cooperativo relacionado ao vocabulário utilizado em atividades cotidianas comuns em uma empresa, visando tornar o processo de aprendizagem mais significativo e participativo. Após a aplicação do produto educacional foi observado que o uso da gamificação, adotada com princípios colaborativos, pode favorecer e evidenciar o protagonismo dos discentes a fim de fortalecer o vínculo com a escola e com a aprendizagem de língua estrangeira.

Palavras-chave: gamificação, Língua Inglesa, Proeja, Educação Profissional e Tecnológica

SUMÁRIO

1. Introdução	07
2. Fundamentação	08
3. Jogo de tabuleiro	09
3.1 Ficha Técnica.....	10
3.1.1 Objetivos	11
3.1.2 Narrativa	11
3.1.3 Mecânica do jogo.....	12
3.1.4 Pontuação/Recompensas	13
3.1.5 Feedback	13
3.1.6 Materiais necessários.....	13
3.2 Dinâmica do jogo.....	14
3.3 Descrição do jogo.....	15
Referências.....	28

1. Introdução

A história educacional brasileira é marcada por profundas desigualdades que historicamente negaram às classes trabalhadoras o direito pleno à educação. A educação de jovens e adultos (EJA), especialmente na modalidade do Programa Nacional Educação Profissional com a Educação Básica (PROEJA), surge como uma tentativa de reparar essas exclusões, oferecendo uma formação integral que articule trabalho, cultura e ciência.

Esta modalidade educacional que atende a uma diversidade de estudantes com experiências e saberes peculiares. A visão de mundo desses alunos é, geralmente, moldada por suas vivências e trajetórias de vida baseadas nos contextos socioculturais. Esses alunos da EJA trazem consigo saberes prévios adquiridos em suas experiências familiares, comunitárias e profissionais e que são de grande valia no processo de aprendizagem.

Contudo, os estudantes do PROEJA continuam enfrentando desafios estruturais, como a evasão escolar, a desmotivação e as condições socioeconômicas adversas, que dificultam sua permanência e êxito escolar.

Por outro lado, as metodologias ativas de aprendizagem pertencem ao grupo de práticas educativas que inserem o estudante no centro do processo. Segundo Morán (2015, p.18) “As metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas.” Nessas práticas, os alunos são incentivados a participar ativamente das aulas, propondo ideias/soluções para problemas, discutindo em grupo e realizando pesquisas.

Assim, “o aprendizado se dá a partir de problemas e situações reais; os mesmos que os alunos vivenciarão depois na vida profissional, de forma antecipada, durante o curso” (Morán, 2015, p. 19). Ainda segundo o autor (ibid.), nessas metodologias, o professor atua como um orientador, ajudando os estudantes a construir seu próprio conhecimento de maneira crítica e colaborativa. O objetivo principal é desenvolver habilidades como autonomia, pensamento crítico, criatividade, responsabilidade e capacidade de trabalhar em equipe.

Um exemplo de metodologia ativa é a gamificação, um conceito que vem ganhando destaque por seu potencial de engajar e motivar aprendizes em diferentes contextos. A gamificação pode ser definida, conforme Kapp (2012, p.202) como: “o uso de mecânicas, estética e lógica dos jogos para envolver pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas”.

Ao incorporar elementos de jogos em ambientes educacionais, a gamificação potencializa processos de aprendizagem tradicionalmente vistos como repetitivos ou desafiadores, tornando-os mais dinâmicos e atrativos. Dessa forma, favorece a construção de uma aprendizagem mais colaborativa, participativa e crítica.

Diante deste cenário, compreende-se que este jogo cooperativo pretende criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, aproveitando os interesses pessoais dos discentes e promovendo habilidades práticas para comunicação, colaboração e interação, contribuindo para a formação omnilateral desses alunos.

a proposta buscou alinhar-se aos princípios da educação de jovens e adultos, priorizando estratégias que valorizam a autonomia, a aprendizagem colaborativa e a contextualização dos conteúdos. A atividade lúdica, estruturada de forma acessível e significativa, visou fortalecer a confiança dos discentes no uso da língua inglesa, ao mesmo tempo em que promovia o desenvolvimento de competências comunicativas essenciais para sua formação acadêmica e profissional.

Vale ressaltar que este produto educacional não se restringe somente às aulas de língua inglesa e caberá aos demais docentes, de quaisquer disciplinas, escolher qual forma será adotada, realizar as adaptações necessárias para o uso em suas aulas. Esse material irá possibilitar que o professor faça adaptações e crie seu próprio conteúdo, visando melhorar o engajamento dos alunos. A metodologia gamificada oferece muitas possibilidades e este jogo cooperativo visa tornar-se uma ferramenta a ser explorada.

2. Fundamentação

É importante destacar que educação voltada para o mundo do trabalho, cujo objetivo é formar indivíduos mais críticos e preparados para os desafios e transformações que o trabalho pode enfrentar ao longo da vida, busca equilibrar a formação técnica com o desenvolvimento de habilidades que promovam um cidadão mais autônomo, reflexivo e capaz de atuar em diversos contextos profissionais ao longo da sua trajetória (Saviani, 2007). Nesse sentido, se faz necessário criar contextos de aprendizado que incluam tanto a aquisição de conhecimentos teóricos quanto o aprimoramento de competências práticas.

É imprescindível, portanto, discutir uma política integrada de educação profissional para a EJA, o que envolve a consideração da educação continuada em suas diversas modalidades, englobando especializações profissionais e participação em iniciativas sociais, culturais e políticas, além do acesso ao ensino superior.

A gamificação tem sido utilizada para alcançar objetivos na área de aprendizagem, especialmente por engajar e motivar alunos. Nesse sentido, ela se insere no grupo das metodologias ativas, que, segundo Bacich e Moran (2018, p.27), “constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas”.



Assim sendo, a gamificação pode se manifestar no trabalho em equipe, na investigação e pesquisa, em simulações, em projetos interdisciplinares, em discussões e debates, no aprendizado baseado em problemas e na resolução de casos, sempre com o objetivo de aumentar a autonomia e promover reflexões. O objetivo é que o aluno se torne protagonista do processo de aprendizagem, ao desenvolver habilidades como iniciativa, criatividade, reflexão, cooperação, empatia, respeito, responsabilidade, aceitação de erros e imaginação. Essas características são fundamentais na EPT, que visa preparar estudantes para o mundo do trabalho de forma crítica e emancipadora, superando a lógica mecanicista da formação.

3. Jogo de Tabuleiro

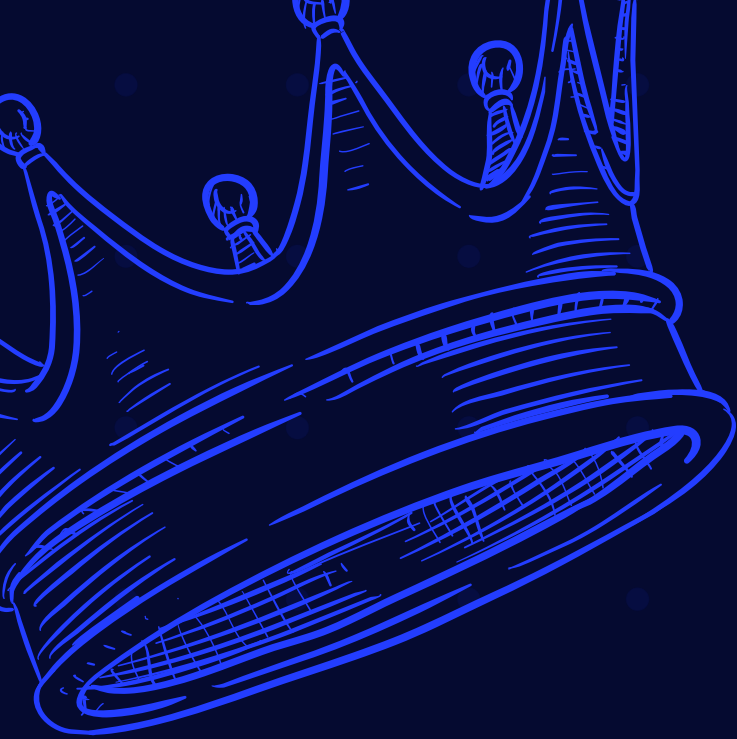
Na sequência, apresenta-se a descrição detalhada do passo a passo do jogo, suas etapas, regras e dinâmica de funcionamento, com vistas a possibilitar a compreensão de sua aplicação e de modo a orientar sua implementação em sala de aula.

A utilização de situações e vocabulários relacionados ao contexto administrativo possibilita que os discentes estabeleçam conexões entre os conteúdos trabalhados em sala de aula e as práticas presentes no cotidiano profissional. Ao aproximar a aprendizagem da realidade vivenciada pelos estudantes, a atividade torna-se mais significativa e favorece o engajamento no processo educativo.

Além disso, essa proposta está alinhada aos objetivos da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), ao buscar integrar formação acadêmica e preparação para o mundo do trabalho, favorecendo a articulação entre teoria e prática.

Nesse sentido, a atividade dialoga com os princípios da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), ao promover uma formação que integra conhecimentos acadêmicos, desenvolvimento humano e preparação para a atuação profissional de forma crítica e participativa.





O Resgate do Projeto Fênix *“Phoenix Project”*



Ficha Técnica

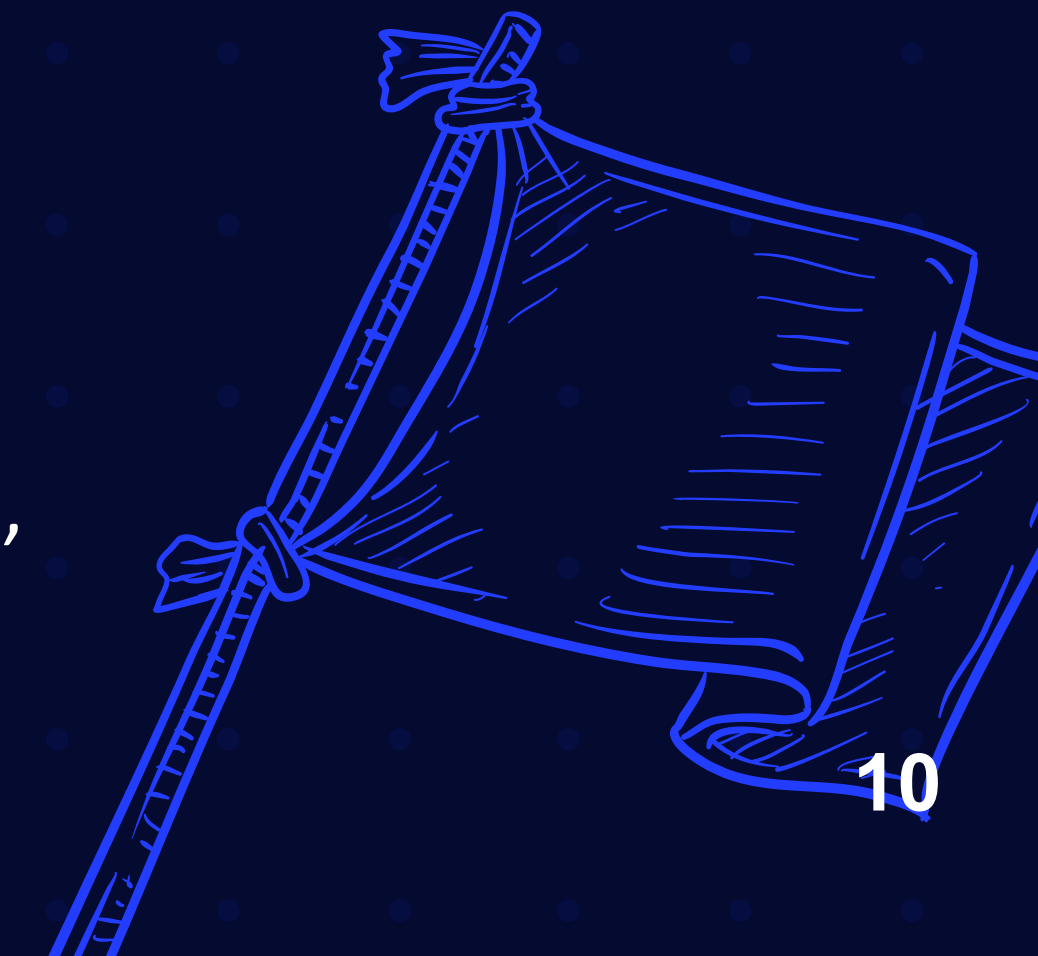
Nome do Jogo: O Resgate do Projeto Fênix

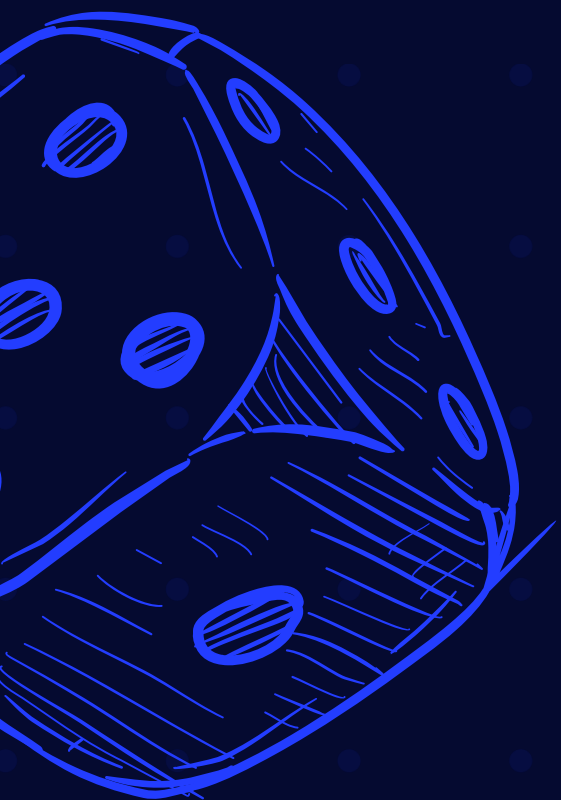
Tipo: Jogo de tabuleiro cooperativo

Duração: 30 minutos

Participantes: Equipe administrativa (os alunos)

Foco: Colaboração, comunicação, resolução de problemas, eficiência de processos

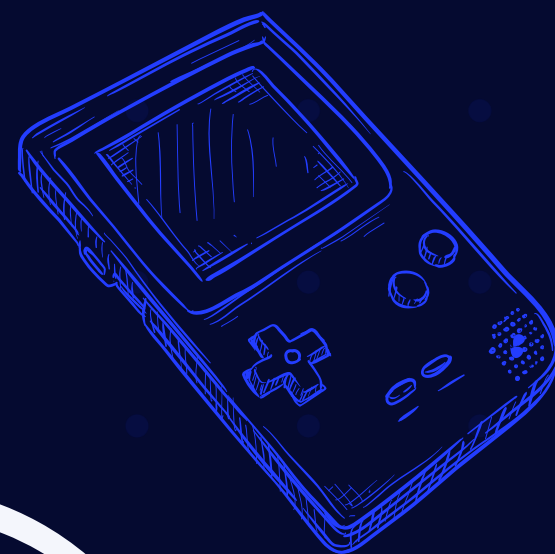
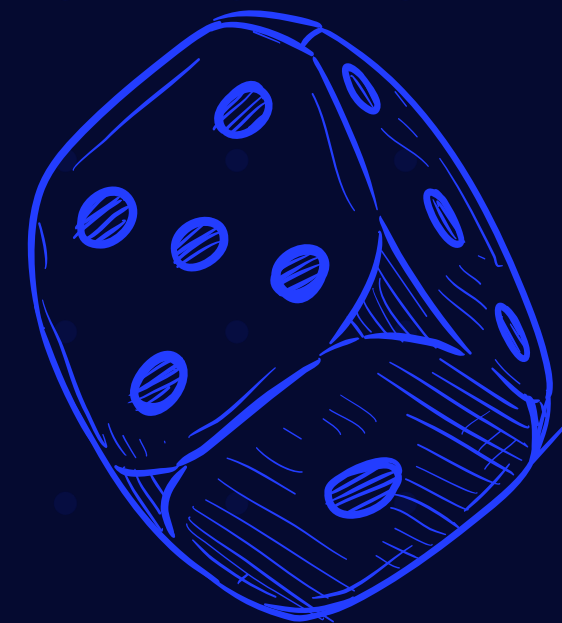




Neste jogo, todos os participantes trabalham juntos para um objetivo comum.

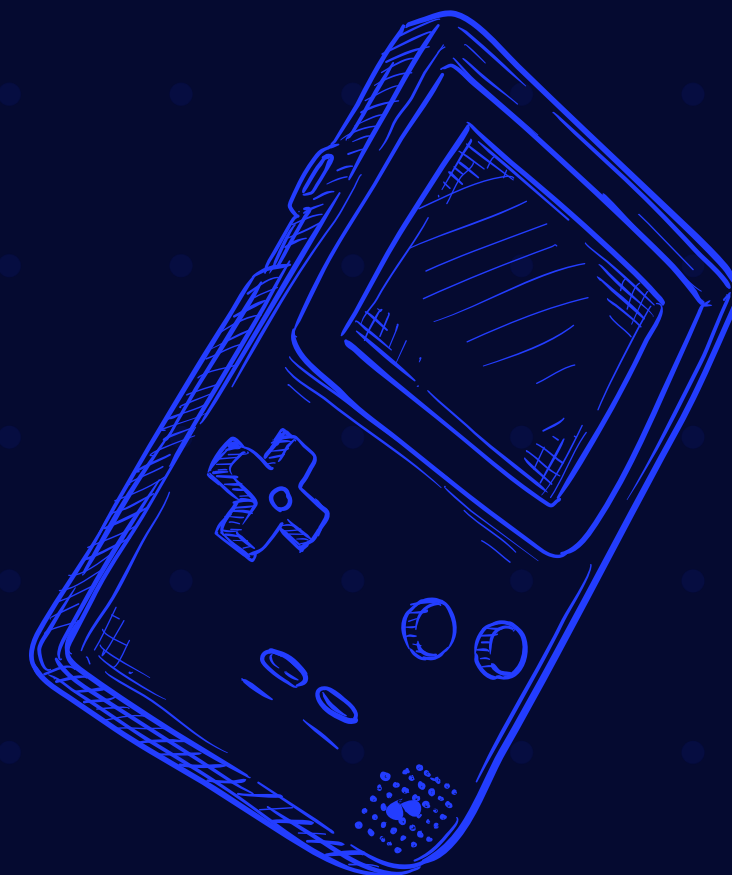
Objetivo Geral:

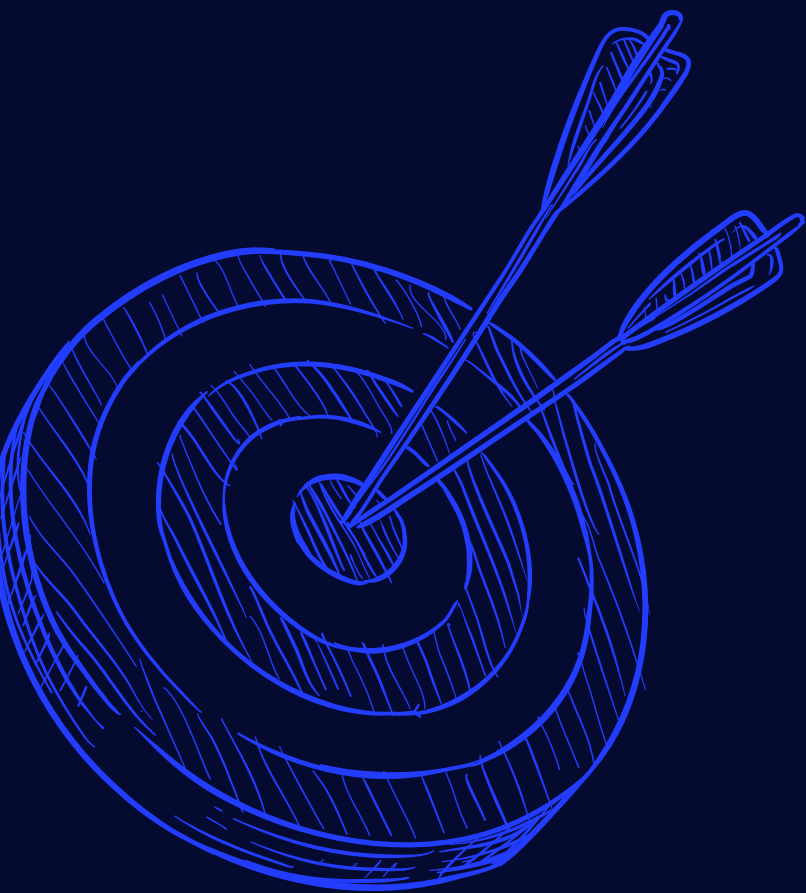
A equipe deve colaborar para "resgatar" um projeto que está "desaparecido" devido a desafios internos (falta de comunicação, processos ineficientes etc.), simulando o cotidiano de um escritório administrativo. O objetivo é que a equipe utilize suas habilidades coletivas de resolução de problemas e comunicação para atingir um objetivo comum.



Narrativa:

A equipe é a "THE RESOLUTION TEAM", responsável por salvar o "Projeto Fênix", que contém informações vitais. Uma série de "falhas de sistema" fizeram com que o projeto desaparecesse e, com ele, o acesso aos dados. Apenas trabalhando em conjunto e superando esses obstáculos em um tempo limitado será possível recuperar o projeto.





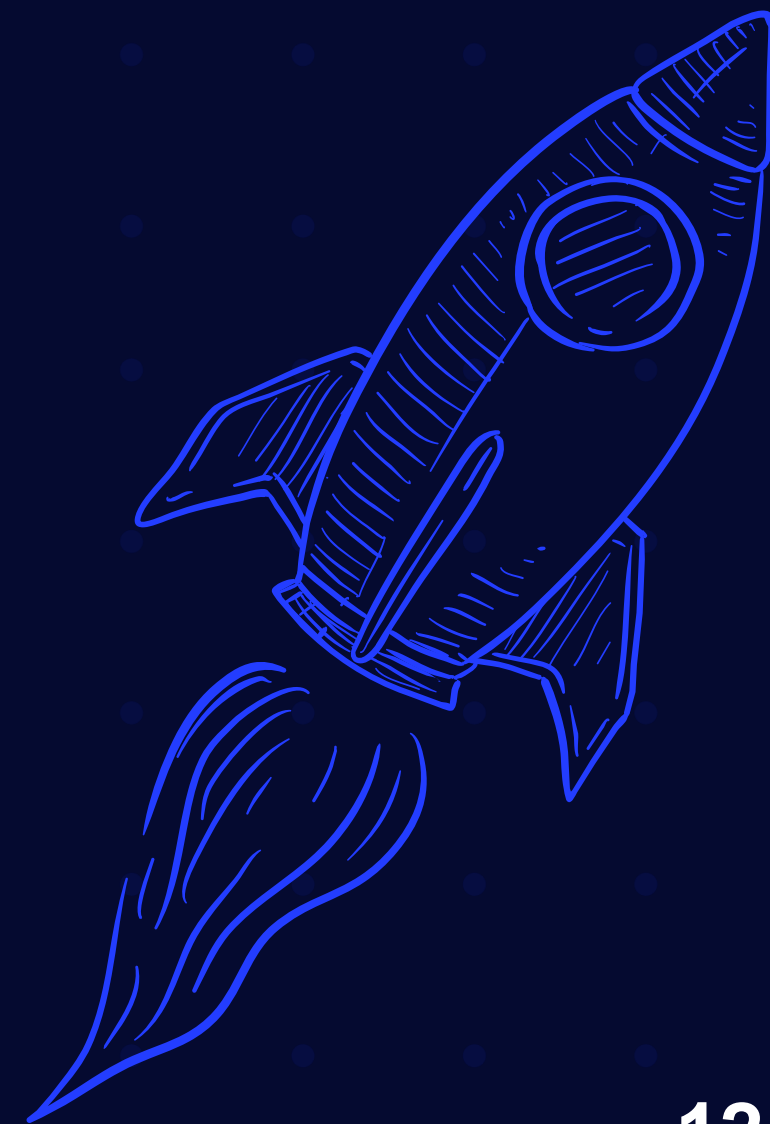
Mecânicas do Jogo: (Níveis/Fases):

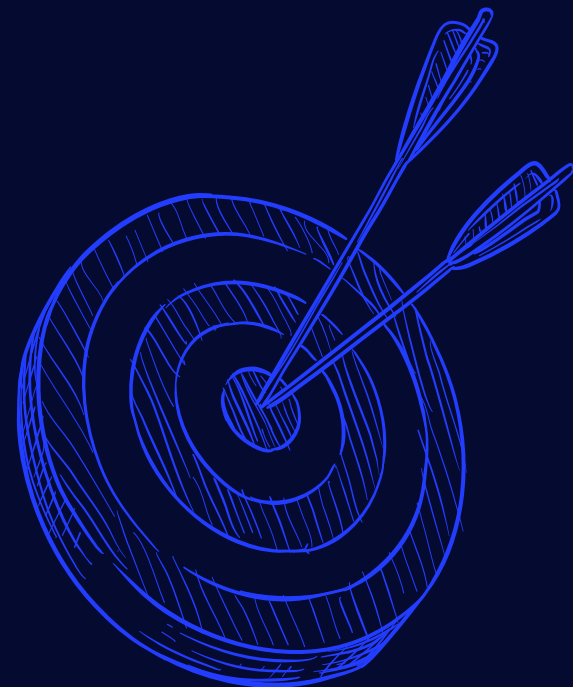
O jogo é dividido em uma série de "missões" que precisam ser desbloqueadas. As fases serão divididas por cores (envelopes com as questões): missão 1 será na cor amarela, missão 2 será na cor azul e missão 3 na cor vermelha. Ao completar cada missão um envelope, da mesma cor, será entregue à equipe contendo uma mensagem codificada sobre onde o projeto pode estar.

Mission 1 – Efficient communication: A equipe precisa acertar as 3 questões propostas no jogo para liberar a primeira mensagem codificada.

Mission 2 – File organization: Mais 4 questões serão propostas nesta etapa antes da liberação da mensagem.

Mission 3 - Support: As 3 últimas questões irão liberar a mensagem final que irá completar a mensagem codificada e assim a equipe poderá encontrar onde está o projeto perdido.





Pontuação e Recompensas (Coletiva):
Se a equipe "salvar" o projeto com sucesso dentro do tempo estipulado, todos recebem uma mensagem codificada.

Feedback Contínuo:
Ao final de cada fase, a equipe descobre se consegue avançar para o próximo nível ou não. Se não acertarem a resposta, a equipe volta ao início do jogo.

Materiais Necessários:

Lousa

Caneta de quadro (ou etapas impressas)

Um marcador de tempo (cronômetro).

Uma moeda (para o cara ou coroa).





Dinâmica do jogo

1. Preparação (5 min)

- Apresente a narrativa.
- Explique que a equipe tem um tempo limitado de 20 minutos para coletar todos os fragmentos e descobrir onde está o “Projeto Fênix”.
- Enfatize que a conversa é a única forma de progredir. Ninguém pode tomar uma decisão sozinho.

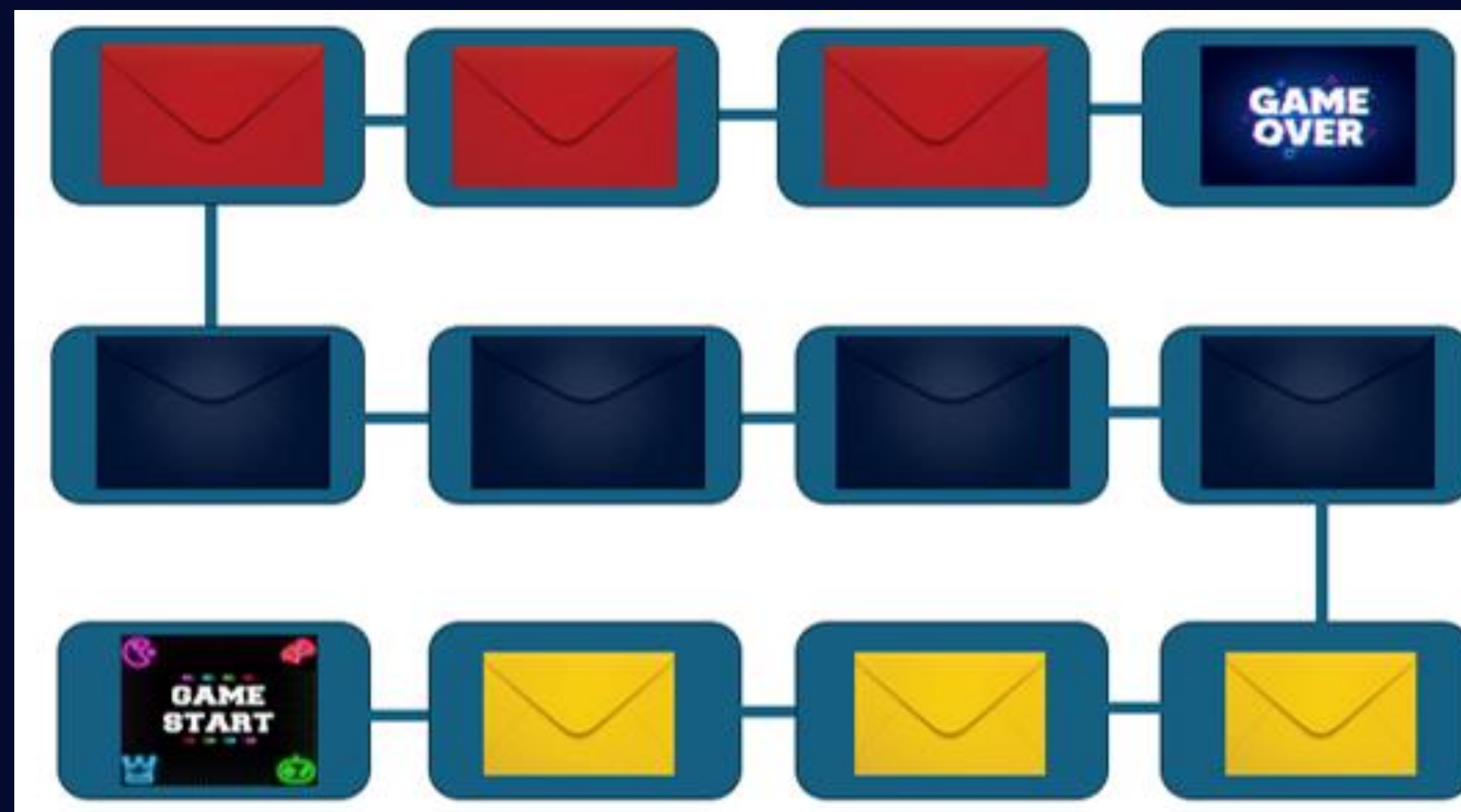
3. Conclusão (5 min)

Ao final do tempo ou após coletar todos os fragmentos, a equipe desvenda onde está o projeto e parte em busca dele.

2. O Jogo (20 min)

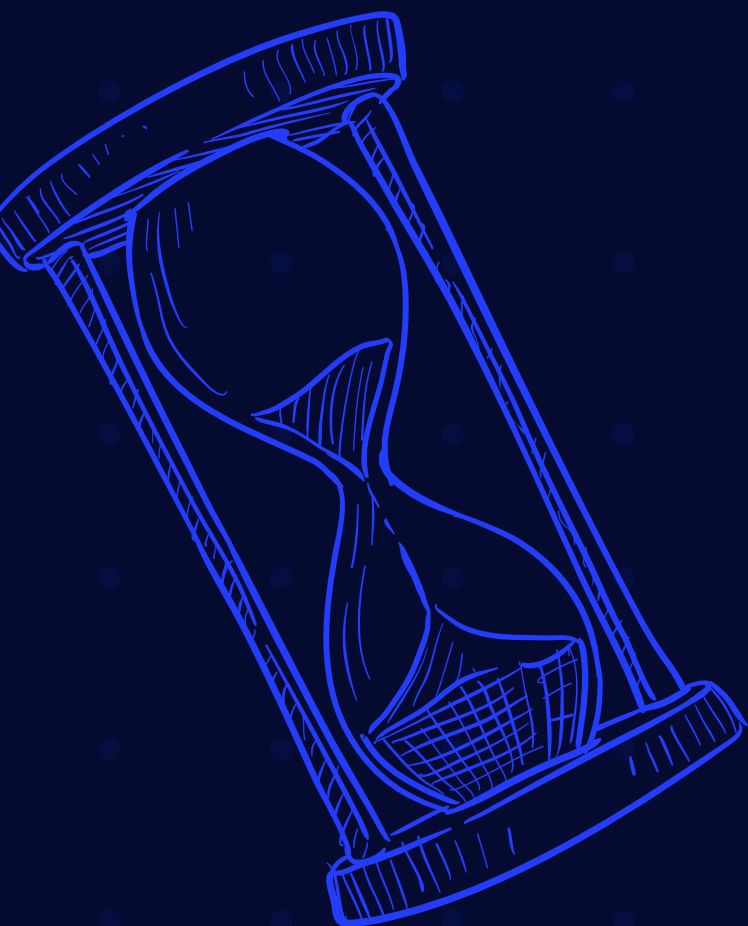
- Um membro da equipe inicia o jogo jogando a moeda para o cara ou coroa. Se a moeda cair no “cara” andam 1 casa. Se cair no “coroa” andam 2 casas.
- A equipe recebe a tarefa a ser realizada e escolhe um “Mediator” para responder a questão. Se estiverem certos, prosseguem e jogam a moeda para continuar. Se erram, voltam ao início do jogo. O “mediator” deverá ser trocado a cada rodada.
- Todas as etapas possuem envelopes onde se encontram as questões a serem solucionadas. Ao terminarem a missão, recebem um envelope que contém um enigma sobre o local do projeto.
- A missão 1 será na cor amarela. A missão dois será na cor azul e a missão três na cor vermelha.
- Ao completarem a missão e receberem todas as mensagens codificadas, a equipe deverá decifrá-la para que, juntos, encontrem o local do “Projeto Fênix”.

- O board game poderá ser montado/organizado na lousa, em power point ou de forma onde seja visível e todos os educandos possam participar.
- O vocabulário utilizado no jogo foi retirado das apostilas de Língua Inglesa do curso Técnico Administrativo e Assistente Administrativo do curso Proeja dos alunos e pode ser adaptado para outras disciplinas/conteúdos.
- Após a explanação sobre as regras do jogo, será iniciado o timing de 30 minutos.
- A organização do jogo no quadro deve ser realizada conforme ilustrado na figura a seguir:



Fonte: Os autores, 2026

- Antes do início da atividade são apresentadas a narrativa e as mecânicas do jogo e a partida se dá de acordo com a figura a seguir:

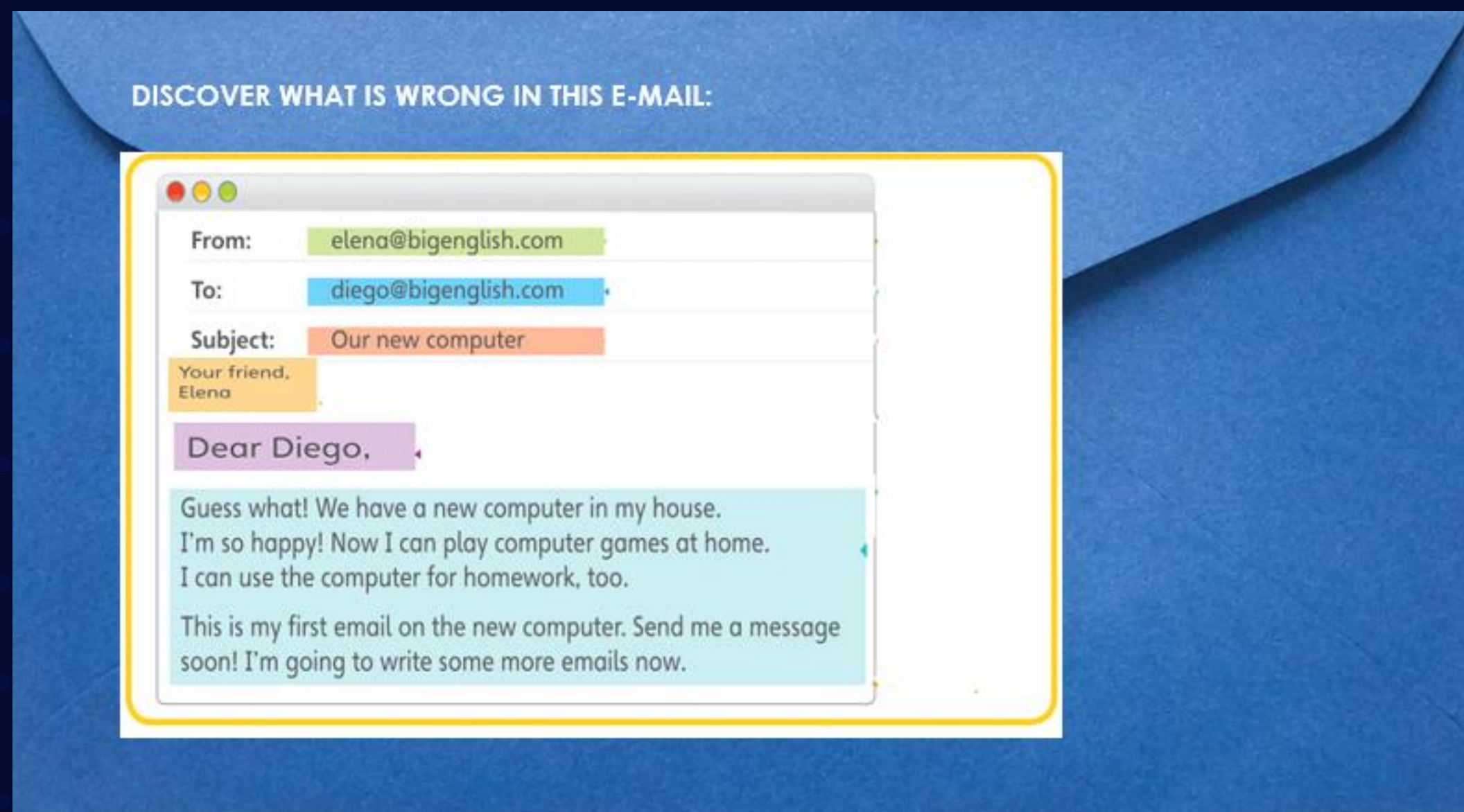


- Na primeira questão da Missão 1, os discentes são convidados a identificar a imagem que responde à pergunta: “Onde os arquivos ficam guardados?”. Como alternativas de respostas encontram-se as seguintes opções: clips, caderno, lápis, porta arquivos e caneta.



Fonte: Os autores, 2026

- Na segunda questão da Missão 1, propõe-se que os discentes identifiquem o erro presente na organização de um e-mail. Observa-se que a mensagem foi estruturada em sequência inadequada, conforme ilustrado na figura a seguir.



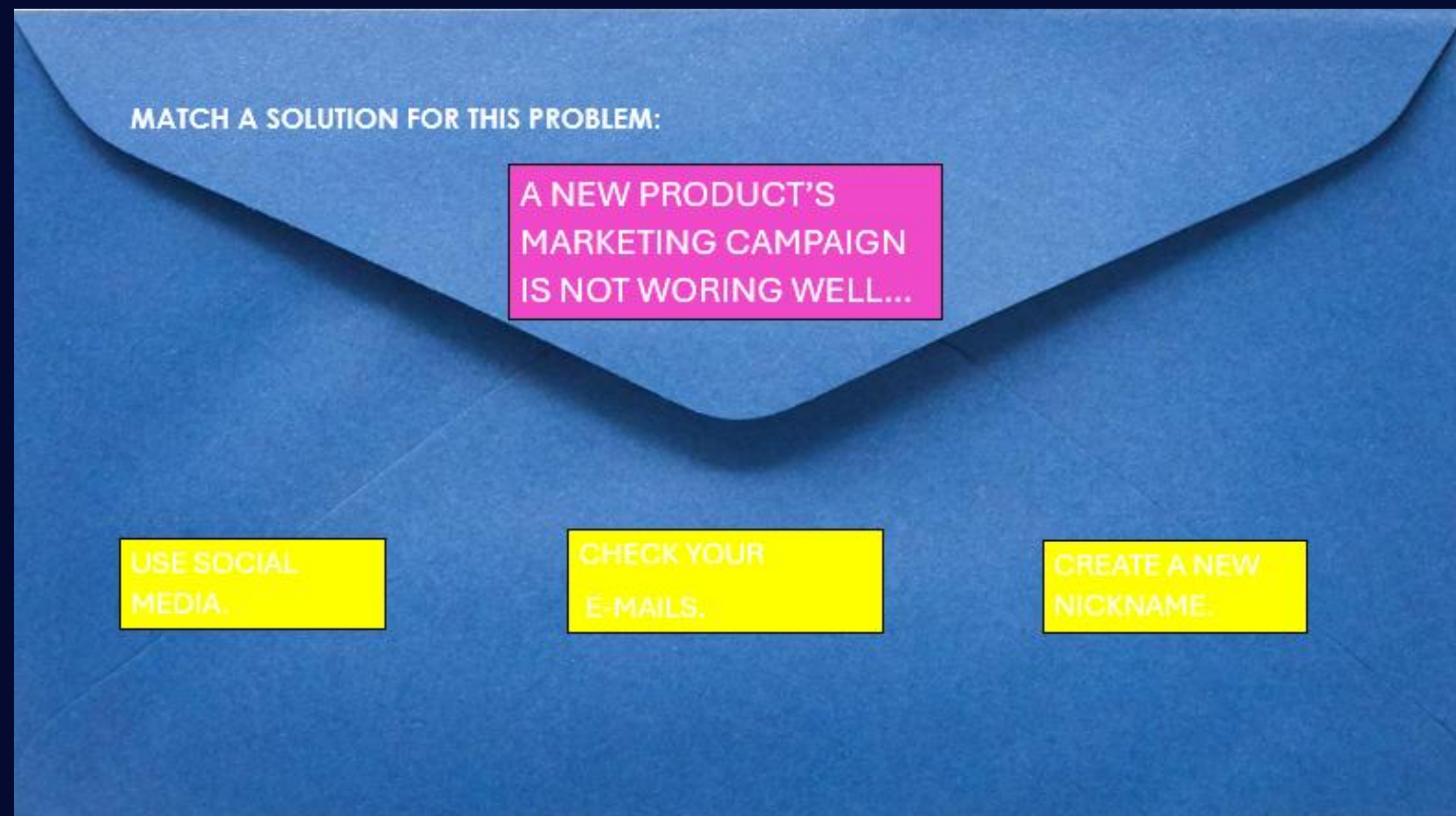
- Na terceira e última etapa da Missão 1, os discentes são convidados a estabelecer a correspondência entre imagens que representam problemas recorrentes no contexto de uma empresa, como por exemplo um colega difícil de conviver, excesso de tarefas e um problema de saúde e suas respectivas gravuras.

MATCH THE WORDS TO THE PICTURES BELOW:

A DIFFICULT COLLEAGUE	TOO MUCH WORK	A HEALTH PROBLEM
		

Fonte: Os autores, 2026

- A primeira questão da Missão 2 tem como objetivo que os discentes identifiquem soluções para situações comuns no ambiente administrativo.



Fonte: Os autores, 2026

- Considerando o tempo previamente estipulado para a realização da atividade, a ocorrência dessa etapa implica em uma pausa obrigatória de um minuto, o que interfere diretamente na gestão do tempo pela equipe.



Fonte: Os autores, 2026

- A próxima tarefa consiste em identificar um adjetivo que possa completar adequadamente um bilhete.

CHOOSE THE CORRECT ADJECTIVE TO COMPLETE THE NOTE:

Hi, Jean!

This is the wrong document.

Can you send the _____

One, please?

Thanks

Rose

MODERN

FLEXIBLE

CORRECT

HELPFUL

Fonte: Os autores, 2026

- A última questão da Missão 2 foi elaborada com o intuito de proporcionar um momento de descontração e interação entre os participantes. Nessa etapa, toda a equipe deveria cantar uma canção para liberar a missão seguinte

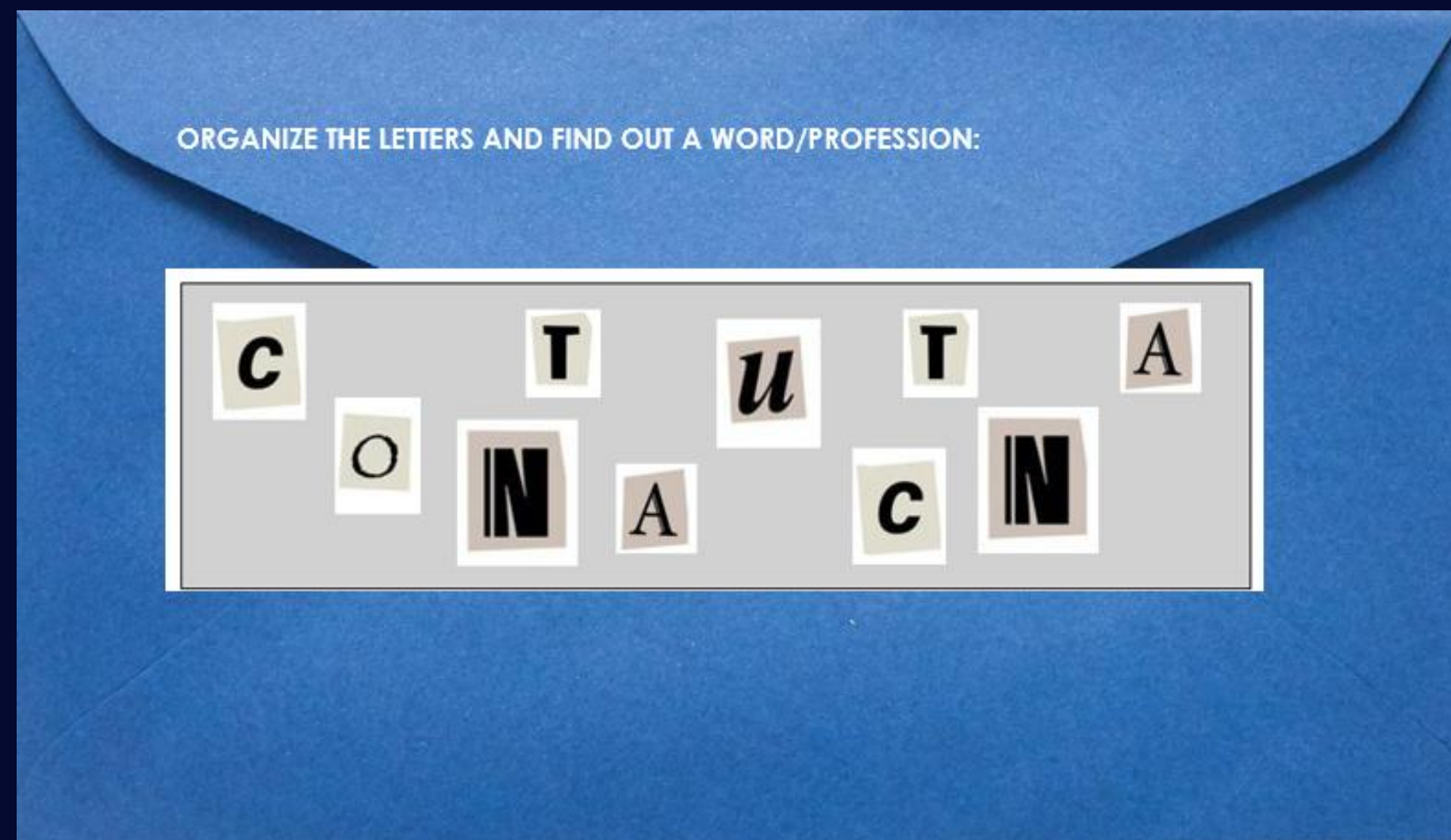
SING THE SONG UNDER THE TEACHER'S DESK:



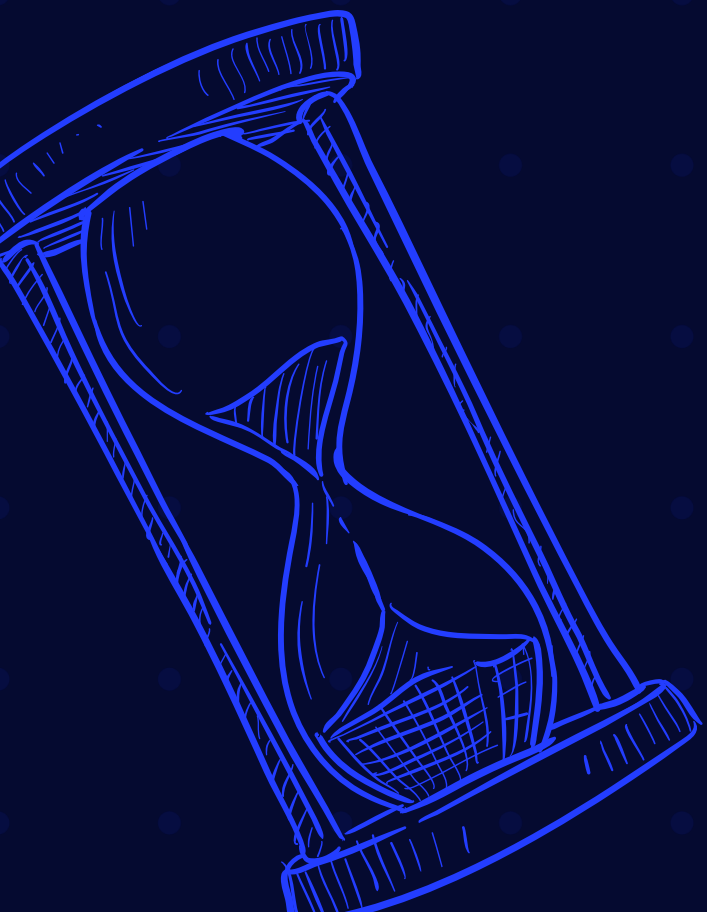
Billie Jean is not my lover
She's just a girl who claims that I am
the one (oh, baby)
But the kid is not my son (hoo)
She says I am the one (oh, baby)
But the kid is not my son (hee-hee-
hee, no-no, hee-hee-hee, hoo)
2x

Fonte: Os autores, 2026

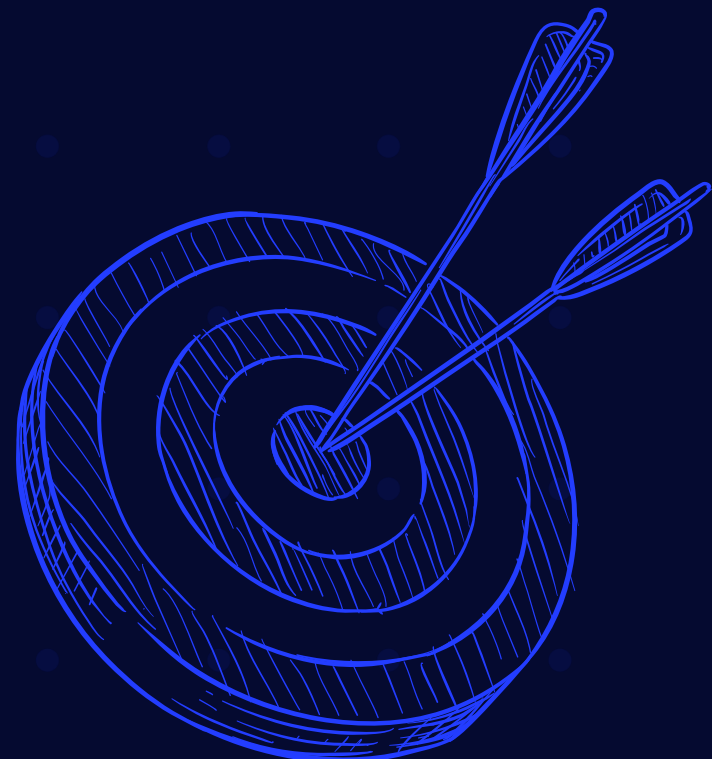
- Ao iniciar a terceira e última missão, a equipe deve, em sua primeira etapa, solucionar um desafio envolvendo letras embaralhadas, as quais devem ser reorganizadas para formar o nome de uma profissão



Fonte: Os autores, 2026



- Na segunda questão da Missão 3, os discentes deverão identificar os tipos de possíveis problemas enfrentados por uma empresa na atividade.



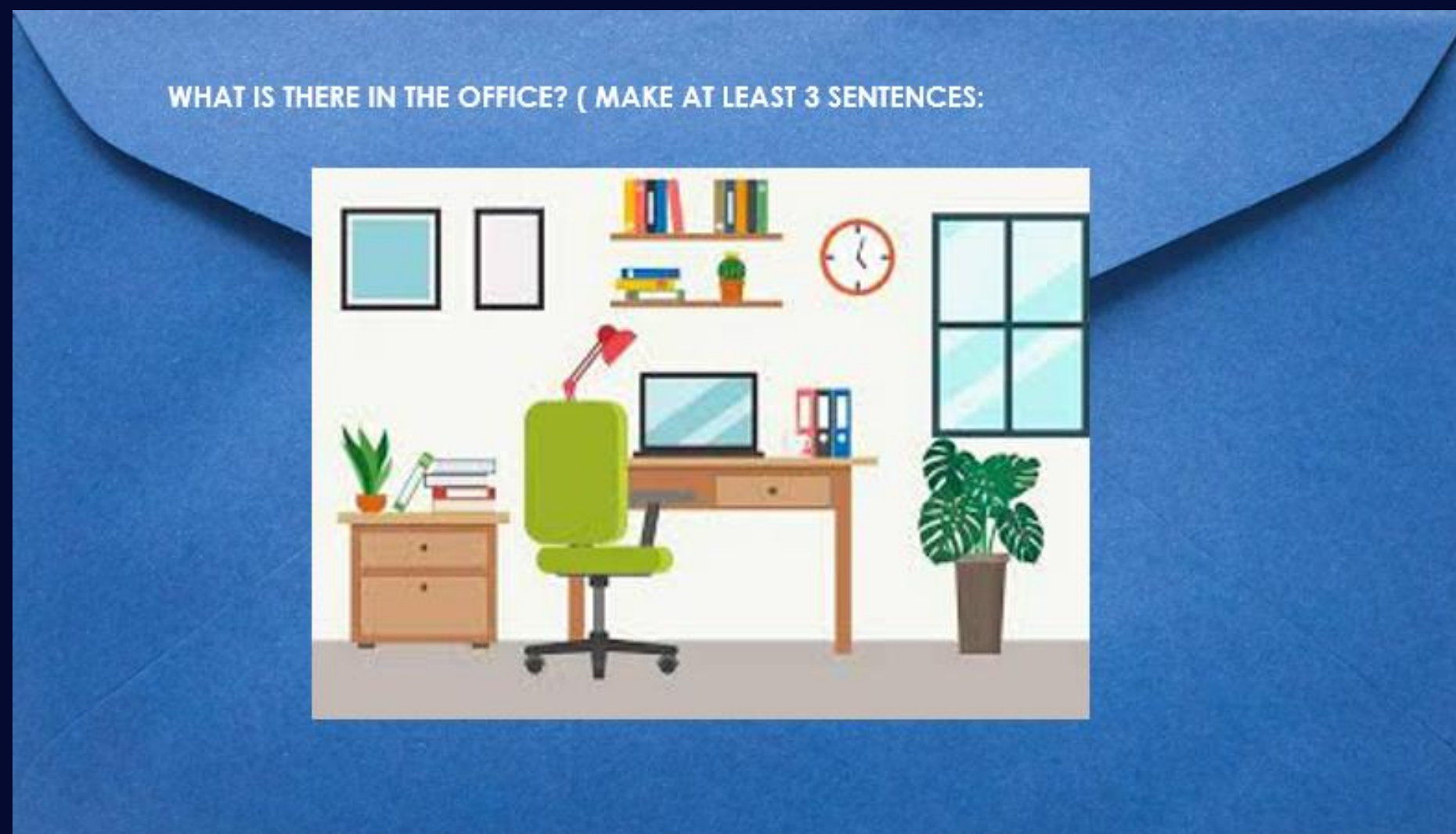
CHALLENGE:

OUR CLIENTS WANT A LOT OF INFORMATION AND SOMETIMES WE CAN'T ANSWER ALL THE MESSAGES FAST ENOUGH.

CHANGES AT WORK	CUSTOMER SERVICE	DATA PROTECTION	MONEY PROBLEMS	SPACE PROBLEMS	TECHNOLOGY PROBLEM
-----------------	------------------	-----------------	----------------	----------------	--------------------

Fonte: Os autores, 2026

- Na terceira e última questão da Missão 3, os discentes deverão observar a imagem de um escritório e elaborar três frases descrevendo os objetos presentes no ambiente, utilizando a estrutura gramatical *there to be* (existir).



Fonte: Os autores, 2026

- Ao término da atividade, após a conclusão de todas as missões e da resolução do enigma final, o jogo é encerrado conforme ilustrado na figura abaixo:



Fonte: Os autores, 2026

Referências

BACICH, L.; MORAN, J.. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Lei nº 5.692, de 11 de agosto de 1971. Fixa Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências. Disponível em www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5692.htm.

KAPP, K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. 1. ed. San Francisco: Pfeiffer, 2012

MORÁN, J., Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v.2, p.15-33, 2015.

SAVIANI, D. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. Revista Brasileira de Educação, v. 12 n. 34, p (152 - 180), 2007.

Souza, D. L. de. A utilização da gamificação nos processos de ensino-aprendizagem na Educação Profissional de Jovens e Adultos do Campus Macapá-IFAP. Macapá, Amapá, 2023.

