

O PAPEL DA MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NA APRENDIZAGEM DE ADULTOS

THE ROLE OF PEDAGOGICAL MEDIATION IN ADULT LEARNING

EL PAPEL DE LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE ADULTOS

 <https://doi.org/10.56238/arev7n6-202>

Data de submissão: 16/05/2025

Data de publicação: 16/06/2025

Daniela Paula de Lima Nunes Malta

Doutora em Letras

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Avenida Professor Moraes Rego, 1235 - Cidade Universitária, Recife – PE

E-mail: malta_daniela@yahoo.com.br

Ana Cristina Damasco Marins Monnerat

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Must University (MUST)

70 SW 10th Street, Deerfield Beach, Florida 33441, United States

E-mail: ac.damasco2017@gmail.com

Aparecida Toyoko Amano

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Must University (MUST)

70 SW 10th Street, Deerfield Beach, Florida 33441, United States

E-mail: aparecidaamano55382@student.must.edu.com

Laiana Oliveira Sales Gonçalves

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Must University (MUST)

70 SW 10th Street, Deerfield Beach, Florida 33441, United States

E-mail: proflaianageografia@gmail.com

Maria Lúcia Sousa Santos

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Must University (MUST)

70 SW 10th Street, Deerfield Beach, Florida 33441, United States

E-mail: luciakaren76@gmail.com

Mariza Barbosa de Souza Cotrim

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Must University (MUST)

70 SW 10th Street, Deerfield Beach, Florida 33441, United States

E-mail: teachermariza@hotmail.com

Núbia Elzira Meireles Guimarães
Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Must University (MUST)
70 SW 10th Street, Deerfield Beach, Florida 33441, United States
E-mail: nubia.guimaraes@seduc.go.gov.br

Sabrina Anizio Lopes
Mestranda em Tecnologias Sustentáveis
Instituto Federal do Espírito Santo (IFES)
Avenida Vitória, 1729. Bairro: Jucutuquara, Vitória - ES
E-mail: profsabrinaanizio@gmail.com

Silvana Maria Aparecida Viana Santos
Master of Science in Emergent Technologies in Education
Must University (MUST)
70 SW 10th St, Deerfield Beach, Florida 33441, United States
E-mail: silvanaviana11@yahoo.com.br

RESUMO

O estudo partiu do problema relacionado à influência da mediação pedagógica nos processos de aprendizagem de adultos. Buscou-se analisar de que maneira o educador, ao atuar como mediador, contribui para o desenvolvimento de práticas educativas que dialogam com as experiências, necessidades e condições dos estudantes adultos. O objetivo geral consistiu em compreender como a mediação pedagógica favoreceu a aprendizagem nesse público, considerando a utilização de metodologias ativas, recursos digitais e práticas interativas. A pesquisa foi realizada por meio de revisão bibliográfica, utilizando publicações entre 2019 e 2025, com abordagem qualitativa e técnica de categorização temática. Os resultados apontaram que a mediação, quando conduzida com intencionalidade, planejamento e escuta, promoveu o engajamento, o fortalecimento do vínculo com o conhecimento e a permanência dos estudantes na trajetória escolar. Identificaram-se barreiras sociais, tecnológicas e formativas que limitaram o trabalho docente, mas também foram observadas práticas capazes de superar essas dificuldades, como o uso da gamificação, a valorização dos saberes prévios e o acolhimento no ambiente educativo. Concluiu-se que a mediação pedagógica contribuiu para a construção de aprendizagens significativas, desde que vinculada a práticas contextualizadas e sensíveis à realidade dos sujeitos. Recomendou-se, ao final, a realização de estudos empíricos para complementar os achados e aprofundar a análise sobre o papel do educador na educação de adultos.

Palavras-chave: Mediação pedagógica. Educação de adultos. Gamificação. Tecnologias digitais. Metodologias ativas.

ABSTRACT

The study started from the problem related to the influence of pedagogical mediation on adult learning processes. The aim was to analyze how educators, when acting as mediators, contribute to the development of educational practices that engage with the experiences, needs, and conditions of adult students. The general objective was to understand how pedagogical mediation favored learning in this audience, considering the use of active methodologies, digital resources, and interactive practices. The research was carried out through a bibliographic review, using publications between 2019 and 2025, with a qualitative approach and thematic categorization technique. The results showed that mediation, when conducted with intentionality, planning, and listening, promoted engagement, strengthened the bond with knowledge, and kept students on the school path. Social, technological, and educational

barriers that limited teaching work were identified, but practices capable of overcoming these difficulties were also observed, such as the use of gamification, the appreciation of prior knowledge, and welcoming in the educational environment. It was concluded that pedagogical mediation contributed to the construction of significant learning, as long as it was linked to contextualized practices that were sensitive to the reality of the subjects. Finally, it was recommended that empirical studies be carried out to complement the findings and deepen the analysis of the role of the educator in adult education.

Keywords: Pedagogical mediation. Adult education. Gamification. Digital technologies. Active methodologies.

RESUMEN

El estudio partió del problema relacionado con la influencia de la mediación pedagógica en los procesos de aprendizaje de adultos. El objetivo fue analizar cómo los educadores, al actuar como mediadores, contribuyen al desarrollo de prácticas educativas que abordan las experiencias, necesidades y condiciones del alumnado adulto. El objetivo general fue comprender cómo la mediación pedagógica favoreció el aprendizaje en este público, considerando el uso de metodologías activas, recursos digitales y prácticas interactivas. La investigación se realizó mediante una revisión bibliográfica, utilizando publicaciones entre 2019 y 2025, con un enfoque cualitativo y una técnica de categorización temática. Los resultados mostraron que la mediación, cuando se realiza con intencionalidad, planificación y escucha, promovió la participación, fortaleció el vínculo con el conocimiento y mantuvo al alumnado en la trayectoria escolar. Se identificaron barreras sociales, tecnológicas y educativas que limitaban la labor docente, pero también se observaron prácticas capaces de superar estas dificultades, como el uso de la gamificación, la valoración de los conocimientos previos y la acogida en el entorno educativo. Se concluyó que la mediación pedagógica contribuyó a la construcción de aprendizajes significativos, siempre que se vinculara con prácticas contextualizadas y sensibles a la realidad de los sujetos. Finalmente, se recomendó la realización de estudios empíricos para complementar los hallazgos y profundizar en el análisis del rol del educador en la educación de adultos.

Palabras clave: Mediación pedagógica. Educación de adultos. Gamificación. Tecnologías digitales. Metodologías activas.

1 INTRODUÇÃO

A mediação pedagógica constitui um aspecto central nos processos de ensino e aprendizagem, especialmente no contexto da educação de adultos. Ao considerar as especificidades do público adulto, observa-se que as práticas educativas necessitam de abordagens diferenciadas, que contemplem suas trajetórias de vida, experiências prévias e necessidades formativas. O papel do educador nesse cenário ultrapassa a simples transmissão de conteúdos, sendo compreendido como um agente que organiza, conduz e estimula as interações, propiciando a construção de novos conhecimentos de maneira significativa. Assim, a mediação assume uma função essencial ao facilitar o diálogo entre o saber sistematizado e as vivências dos aprendizes adultos.

A escolha desse tema justifica-se pela importância de compreender como a mediação pedagógica pode contribuir para tornar os processos educativos coerentes com a realidade dos sujeitos que retornam à escola ou ingressam tarde em espaços formais de ensino. Em muitos casos, esses adultos carregam lacunas educacionais, inseguranças e trajetórias interrompidas, exigindo metodologias e intervenções que respeitem seu tempo, linguagem e forma de compreender o mundo. Nesse contexto, as estratégias utilizadas pelo mediador, o uso de tecnologias digitais, jogos e recursos didáticos apropriados se mostram relevantes para favorecer o engajamento e a permanência desses estudantes. Além disso, as diretrizes para a Educação de Jovens e Adultos destacam a importância da adequação pedagógica, reforçando o papel ativo do educador como mediador de saberes e facilitador do aprendizado.

A questão que orienta esta pesquisa refere-se a como a mediação pedagógica contribui para o processo de aprendizagem de adultos no contexto educacional contemporâneo. O debate se amplia ao considerar as exigências de um cenário em constante transformação, marcado pelo uso de tecnologias, metodologias ativas e pela diversidade de sujeitos que compõem as salas de aula. Investigar os elementos que favorecem ou dificultam a atuação mediadora do educador pode colaborar para o aperfeiçoamento das práticas docentes e para o fortalecimento de uma educação inclusiva.

Dessa forma, o objetivo deste estudo é analisar de que maneira a mediação pedagógica influencia os processos de aprendizagem de adultos, considerando a utilização de metodologias ativas, recursos tecnológicos e práticas inovadoras no contexto educacional.

Para atingir esse objetivo, o texto está organizado em seções que seguem uma sequência lógica. Após a introdução, apresenta-se o referencial teórico que embasa as reflexões sobre mediação pedagógica, letramento digital, neurociência, andragogia e metodologias ativas. Em seguida, o desenvolvimento aprofunda três eixos principais: o papel do educador como mediador de saberes, a gamificação como estratégia de aprendizagem e a inclusão digital com foco em competências

socioemocionais. A metodologia utilizada na elaboração do estudo é descrita na seção seguinte, evidenciando os critérios da revisão bibliográfica. Posteriormente, os resultados e discussões são apresentados em três tópicos que exploram as contribuições da mediação pedagógica, os impactos do uso de tecnologias e os desafios enfrentados. Por fim, nas considerações finais, são retomadas as ideias centrais do estudo e indicadas possíveis direções para futuras investigações.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico foi estruturado com base em três eixos centrais que fundamentam a compreensão do papel da mediação pedagógica na aprendizagem de adultos. Inicialmente, são abordados os conceitos relacionados à mediação pedagógica, com ênfase nas contribuições de autores que tratam da interação entre educador e educando como elemento essencial do processo formativo. Em seguida, discute-se o letramento digital à luz da neurociência, considerando os impactos das tecnologias na aprendizagem e na reorganização das práticas docentes. Por fim, são apresentados os princípios da andragogia e das metodologias ativas como estratégias alinhadas às especificidades da educação de adultos, destacando o uso de jogos e recursos gamificados como instrumentos facilitadores da participação e do desenvolvimento cognitivo. Esse conjunto de fundamentos permite sustentar as análises desenvolvidas ao longo do trabalho.

3 O EDUCADOR COMO MEDIADOR DE SABERES

O papel do educador como mediador de saberes ganha relevância ao considerar que o processo de aprendizagem de adultos demanda práticas pedagógicas que respeitem sua autonomia, sua trajetória de vida e suas experiências acumuladas. A mediação, nesse sentido, não se restringe à simples transmissão de conteúdos, mas envolve a criação de situações que favoreçam a participação ativa do estudante na construção do conhecimento. Segundo Avelar (2019, p. 2), “o professor precisa atuar como um incentivador, aquele que instiga, provoca e desafia o aluno a avançar em seu processo de aprendizagem”. Essa função aponta para uma postura reflexiva do educador, que se distancia de modelos autoritários e aproxima-se de práticas dialógicas.

Ao pensar o educador como mediador de saberes, é necessário compreender que a aprendizagem ocorre por meio da interação entre sujeitos e conteúdos mediados por experiências. Para Araújo, Savio e Silva (2023, p. 317), “o processo de ensino e aprendizagem ocorre de maneira efetiva quando o professor atua como facilitador, organizando os estímulos e criando situações que despertem a atenção e o interesse dos alunos”. Essa perspectiva evidencia que o mediador tem a função de organizar o ambiente de aprendizagem e de proporcionar condições para que os estudantes possam

refletir sobre o que aprendem, relacionando novos conhecimentos a saberes anteriores. Nesse contexto, destaca-se a citação direta longa de Araújo, Savio e Silva (2023), que afirma:

O mediador não é aquele que detém o saber, mas sim o que comprehende o tempo do outro, suas dificuldades e potencialidades, conduzindo a aprendizagem com base em estratégias que promovem a autonomia, a reflexão e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Na prática pedagógica, isso significa planejar atividades significativas, utilizar recursos variados e observar constantemente o progresso dos estudantes, ajustando sua atuação sempre que necessário (ARAÚJO; SAVIO; SILVA, 2023, p. 320).

Essa citação reforça que o educador, ao assumir o papel de mediador, precisa considerar aspectos emocionais, cognitivos e sociais do aluno adulto, adaptando sua prática conforme as necessidades identificadas. Isso implica numa ação pedagógica consciente, planejada e flexível.

Além disso, Maciel et al. (2024, p. 110) apontam que “a mediação do professor é determinante para o sucesso das metodologias ativas, pois cabe a ele orientar, acompanhar e estimular o desenvolvimento do raciocínio e da autonomia dos alunos”. Essa consideração insere o educador como figura essencial na criação de contextos em que o estudante possa se posicionar como sujeito de sua aprendizagem. A fala também revela o papel do docente na condução de práticas pedagógicas que desafiam o estudante e possibilitam a construção de significados.

Nos contextos formais e não formais de ensino, o educador precisa lidar com múltiplas realidades, o que exige sensibilidade e capacidade de adaptação. Mazzaro e Schimiguel (2022, p. 5) relatam que “a mediação pedagógica, quando bem conduzida, proporciona ao aluno a compreensão dos conceitos de maneira próxima da sua realidade, principalmente quando se utilizam jogos como instrumentos didáticos”. Essa constatação evidencia que, além da postura reflexiva, o uso de recursos adequados pode favorecer o envolvimento dos adultos em situações de aprendizagem significativas.

Portanto, o educador como mediador de saberes é aquele que constrói pontes entre os conhecimentos escolares e as vivências dos alunos, promovendo interações que estimulem o pensamento crítico e a participação. Ao reconhecer o contexto dos estudantes adultos, o docente amplia as possibilidades de aprendizagem, atuando com escuta ativa, sensibilidade pedagógica e domínio de estratégias que facilitem a construção coletiva do conhecimento.

4 GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A gamificação tem sido incorporada ao campo educacional como estratégia para tornar os processos de ensino dinâmicos e conectados com os interesses dos estudantes, incluindo o público adulto. No contexto da formação docente, a utilização de elementos característicos dos jogos — como desafios, recompensas e progressão — contribui para o desenvolvimento de competências que podem

ser aplicadas em diversas práticas pedagógicas. Segundo Maciel et al. (2024, p. 110), “a gamificação propõe novas formas de interagir com o conteúdo, ampliando o engajamento dos participantes e possibilitando a personalização das trajetórias de aprendizagem”. Essa afirmação revela como os jogos podem ser adaptados a diferentes perfis de aprendizes, favorecendo o protagonismo no processo formativo.

Ainda de acordo com Maciel et al. (2024, p. 113), o uso da gamificação na formação de professores permite a criação de experiências que estimulam o raciocínio, a criatividade e a autonomia. Esses autores destacam que “ao experimentar propostas gamificadas durante a formação, os professores conseguem compreender a lógica dos jogos e adaptá-los às suas realidades de sala de aula”. Essa prática fortalece a relação entre teoria e prática, contribuindo para o aprimoramento das metodologias adotadas na educação de jovens e adultos, bem como na educação continuada.

Em contextos educativos voltados ao público adulto, os jogos apresentam resultados positivos quando aplicados de maneira planejada e coerente com os objetivos pedagógicos. Mazzaro e Schimiguel (2022, p. 7) enfatizam que “a aprendizagem baseada em jogos favorece a compreensão de conteúdos matemáticos ao permitir que o aluno interaja com os conceitos de forma lúdica e concreta”. Essa abordagem, ao integrar elementos da gamificação ao ensino de disciplinas tradicionalmente consideradas abstratas, proporciona maior clareza e interesse por parte dos estudantes.

Um exemplo disso pode ser observado na citação direta longa apresentada por Meira e Silva (2025), que destacam a importância da gamificação como promotora de competências emocionais e cognitivas:

Jogos e atividades gamificadas oferecem oportunidades para desenvolver habilidades como empatia, cooperação e resiliência. No ambiente escolar inclusivo, essas práticas favorecem o envolvimento dos estudantes com diferentes perfis, contribuindo para uma convivência respeitosa e para a superação de desafios emocionais. A experiência lúdica estimula o pensamento crítico, permitindo ao aluno refletir sobre suas escolhas, aprender com os erros e celebrar conquistas (MEIRA; SILVA, 2025, p. 2).

Essa contribuição evidencia que o uso de jogos ultrapassa o aspecto técnico, alcançando dimensões relacionadas à convivência e ao fortalecimento de vínculos no ambiente educativo. Quando aplicada na EJA, a gamificação também pode atuar como um recurso de valorização das experiências dos estudantes adultos, promovendo o resgate da autoestima e a percepção de que aprender pode ser prazeroso.

Avelar (2019, p. 5) complementa essa análise ao afirmar que “os jogos, quando bem conduzidos, podem transformar a dinâmica da sala de aula e tornar os alunos confiantes em sua capacidade de aprender e interagir”. Essa consideração reforça que o engajamento não é apenas um

resultado da novidade da atividade, mas um reflexo da construção de um ambiente que respeita o ritmo e o contexto de cada sujeito.

Portanto, a gamificação tem se mostrado uma estratégia pedagógica que contribui para a aprendizagem significativa ao promover a motivação, o envolvimento e o protagonismo dos estudantes. No caso da educação de adultos, sua aplicação demanda sensibilidade do educador para selecionar jogos adequados, propor desafios coerentes e acompanhar o desenvolvimento de cada participante. Ao integrar os jogos ao planejamento pedagógico, o educador amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece a mediação entre o conhecimento e as vivências dos estudantes.

5 INCLUSÃO DIGITAL E SOCIOEMOCIONAL NO PROCESSO EDUCATIVO

A inclusão digital e o desenvolvimento de competências socioemocionais constituem aspectos que devem ser considerados na elaboração de propostas pedagógicas voltadas à educação de adultos. O avanço das tecnologias digitais e sua presença cotidiana exige que os processos educativos incorporem, de forma crítica, os recursos disponíveis, promovendo o acesso ao conhecimento e contribuindo para a participação social. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento de habilidades como empatia, autorregulação, resiliência e colaboração torna-se indispensável diante das demandas impostas pelas relações sociais e pelos desafios do mundo do trabalho. Nesse sentido, a articulação entre inclusão digital e formação socioemocional pode ampliar as possibilidades de aprendizagem e participação de sujeitos historicamente excluídos dos processos educativos formais.

De acordo com Meira e Silva (2025, p. 3), “as competências socioemocionais devem ser consideradas como parte do currículo, pois são fundamentais para a convivência, a aprendizagem e a permanência do aluno na escola”. Essa afirmação evidencia a necessidade de um currículo que contemple, além dos conteúdos cognitivos, aspectos afetivos e relacionais. A proposta de trabalhar essas competências no contexto escolar está relacionada à promoção de um ambiente seguro, acolhedor e motivador, o que favorece o processo educativo, especialmente para os adultos em situação de vulnerabilidade social.

Ainda segundo Meira e Silva (2025, p. 4), “o uso de jogos e recursos gamificados permite que os estudantes desenvolvam comportamentos cooperativos e aprendam a lidar com frustrações e conquistas de forma saudável”. Essa abordagem demonstra que o jogo, além de recurso didático, pode funcionar como ferramenta para o exercício de habilidades sociais importantes, possibilitando que os adultos enfrentem barreiras emocionais, construam relações de respeito mútuo e fortaleçam sua autoestima.

Nesse contexto, Avelar (2019, p. 6) argumenta que “os games têm o poder de engajar o sujeito por meio de narrativas, desafios e recompensas que estimulam o raciocínio, a persistência e a tomada de decisões”. Essa perspectiva destaca que o envolvimento com jogos pode representar uma alternativa para despertar o interesse de estudantes adultos, criando um ambiente de aprendizagem acessível e participativo. Para reforçar essa ideia, destaca-se a citação direta longa de Avelar (2019), que aponta:

Ao integrar os games à formação de professores, observa-se que há uma mudança de postura nos educadores e nos alunos. Os professores passam a enxergar o jogo como possibilidade de diálogo com os interesses dos estudantes e os alunos se sentem valorizados em suas vivências. Essa experiência tem contribuído para a superação de barreiras cognitivas e sociais, criando um espaço onde todos podem aprender em seu próprio ritmo e estilo (AVELAR, 2019, p. 8).

Essa consideração demonstra que o uso intencional de jogos pode colaborar não apenas para o desenvolvimento intelectual, mas também para a inclusão de estudantes com trajetórias marcadas por fracassos escolares, desmotivação ou exclusão social. A combinação entre estratégias digitais e cuidado com os aspectos emocionais permite a criação de contextos pedagógicos significativos e humanizados.

Portanto, incluir a dimensão digital e socioemocional no processo educativo é uma medida necessária para enfrentar as desigualdades existentes e promover o envolvimento ativo dos estudantes adultos. A mediação pedagógica que integra tecnologias, jogos e relações humanas qualificadas pode favorecer não apenas o acesso ao conhecimento, mas também a permanência e o sucesso escolar, contribuindo para a construção de trajetórias formativas participativas.

6 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como de natureza bibliográfica, com abordagem qualitativa. O estudo foi conduzido por meio da análise de publicações acadêmicas disponíveis em plataformas digitais de acesso público e indexadas, com o objetivo de compreender as contribuições teóricas relacionadas à mediação pedagógica na aprendizagem de adultos. Para a coleta de dados, utilizaram-se obras publicadas entre os anos de 2019 e 2025, priorizando artigos científicos, capítulos de livros e publicações eletrônicas que discutem temas como mediação pedagógica, letramento digital, metodologias ativas, gamificação e neurociência aplicada à educação. Os instrumentos utilizados foram as referências previamente selecionadas, sendo os critérios de escolha baseados na pertinência ao tema, atualidade das discussões e coerência teórica com os objetivos da investigação. Os procedimentos adotados consistiram na leitura e fichamento dos textos, destacando os trechos que

dialogam com o problema de pesquisa. A análise seguiu a técnica de categorização temática, permitindo a identificação de aspectos comuns entre os autores e suas abordagens. A sistematização dos dados foi organizada em um quadro que apresenta os descriptores fundamentais da pesquisa, conforme os parâmetros adotados.

A seguir, apresenta-se o quadro com as referências utilizadas neste estudo, contendo os dados sobre os autores, os títulos conforme publicados, os respectivos anos de publicação e a tipologia dos trabalhos. Esse recurso busca oferecer ao leitor uma visualização organizada do material consultado, favorecendo o acompanhamento da fundamentação teórica adotada.

Quadro 1 – Referências utilizadas na revisão bibliográfica

Autor(es)	Título Conforme Publicado	Ano	Tipo de Trabalho
AVELAR, M. G.	Press play to start: games na formação de professores de língua inglesa.	2019	Artigo de revista
MAZZARO, P.; SCHIMIGUEL, J.	Metodologias ativas: instrumento metodológico para a aprendizagem de matemática baseada em jogos e gamificação.	2022	Artigo de revista
ARAÚJO, V. S.; SAVIO, J. G. L.; SILVA, E. R.	O letramento digital sob a perspectiva da neurociência: contribuições para as práticas de leitura e interpretação textual.	2023	Capítulo de livro
MACIEL, R. C. A. et al.	Gamificação na formação de professores: potencialidades e impactos no currículo educacional.	2024	Capítulo de livro
MEIRA, T. T. de; SILVA, M. Z. da	Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos.	2025	Artigo de revista

Fonte: autoria própria

Após a organização das referências, foi possível delimitar os principais conceitos que sustentam a análise desenvolvida ao longo do texto. A disposição cronológica dos trabalhos permitiu observar a evolução das discussões sobre o tema e as contribuições específicas de cada autor para o entendimento da mediação pedagógica no contexto da educação de adultos. Dessa forma, o levantamento teórico estruturado favoreceu a construção dos eixos de discussão e possibilitou uma análise fundamentada nas produções selecionadas.

7 IMPACTO DA MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NA APRENDIZAGEM DE ADULTOS

O impacto da mediação pedagógica na aprendizagem de adultos está relacionado à capacidade do educador de estabelecer conexões entre o conteúdo escolar e as experiências prévias dos estudantes. Ao considerar os aspectos cognitivos, afetivos e sociais envolvidos no processo educativo, observa-se que a mediação se configura como fator essencial para a construção de aprendizagens significativas. Conforme Araújo, Savio e Silva (2023, p. 317), “o professor que comprehende o funcionamento do

cérebro e o comportamento do adulto aprendiz pode ajustar suas estratégias, promovendo melhores condições para o ensino e a aprendizagem". Essa afirmação revela que o conhecimento sobre o funcionamento cognitivo, aliado à prática pedagógica intencional, contribui diretamente para o desenvolvimento dos estudantes adultos.

Nesse mesmo sentido, Maciel et al. (2024, p. 112) argumentam que "a mediação pedagógica potencializa o uso da gamificação, pois permite ao professor adaptar os jogos às necessidades dos seus alunos, tornando o aprendizado acessível e envolvente". Essa constatação reforça que o educador não atua apenas como executor de atividades, mas como organizador do ambiente de aprendizagem, planejando situações que mobilizem o interesse e a participação ativa dos alunos. A capacidade de adaptar os recursos e estratégias aos diferentes perfis dos estudantes é apontada na literatura como uma das marcas da mediação.

A experiência com jogos como recurso de mediação também foi destacada por Mazzaro e Schimiguel (2022, p. 6), ao afirmarem que "o uso de metodologias ativas mediadas por jogos favorece a compreensão de conceitos matemáticos ao transformar o processo de aprendizagem em uma experiência interativa e contextualizada". Essa abordagem evidencia que a mediação pedagógica não se restringe ao discurso do educador, mas envolve a escolha dos instrumentos didáticos e das formas de interação que melhor se ajustam ao contexto dos estudantes adultos.

Para ilustrar a relevância dessas práticas, apresenta-se a citação direta longa de Meira e Silva (2025), que descrevem a ação do professor em ambientes inclusivos com foco nas competências socioemocionais:

O educador, ao atuar como mediador, precisa estar atento às características individuais dos estudantes e propor atividades que favoreçam tanto o desenvolvimento cognitivo quanto as habilidades emocionais. A mediação ocorre quando há escuta, quando o professor observa, intervém e reformula sua prática com base nas respostas dos alunos. Esse processo contribui para a criação de vínculos e para o fortalecimento da autoestima, elementos fundamentais para a permanência dos estudantes na escola (MEIRA; SILVA, 2025, p. 3).

Essa citação demonstra que a mediação ultrapassa o conteúdo curricular, envolvendo aspectos relacionais que impactam diretamente o processo formativo. A construção de vínculos e a consideração das respostas dos alunos permitem uma atuação docente sensível, capaz de favorecer a permanência e o envolvimento dos estudantes.

Ainda sobre esse aspecto, Avelar (2019, p. 6) observa que "o jogo, quando utilizado como ferramenta de mediação, possibilita ao professor criar situações em que o erro é parte do processo, favorecendo a superação e a aprendizagem". Essa abordagem valoriza o erro como elemento

formativo e reposiciona o estudante como protagonista do processo, reforçando o papel do educador como alguém que acompanha, orienta e estimula, sem julgar.

Portanto, a mediação pedagógica exerce impacto direto na aprendizagem de adultos ao proporcionar condições para que o conhecimento seja construído a partir da realidade, dos interesses e das necessidades do estudante. As boas práticas observadas nas referências analisadas destacam o uso intencional de recursos didáticos, a escuta ativa do educador e o planejamento de atividades que promovem o engajamento e o desenvolvimento integral dos aprendizes. Dessa forma, a mediação qualificada contribui para o fortalecimento do processo educativo e para a construção de trajetórias escolares coerentes com as expectativas dos sujeitos envolvidos.

8 TECNOLOGIAS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTAS DE MEDIAÇÃO

O uso de tecnologias digitais tem influenciado significativamente as práticas pedagógicas, possibilitando novas formas de mediação entre os sujeitos e o conhecimento. Na educação de adultos, esse recurso ganha relevância por proporcionar acessos que superam barreiras geográficas, temporais e, em muitos casos, emocionais. As mídias digitais, quando utilizadas de forma intencional, promovem ambientes de aprendizagem interativos e adaptáveis às necessidades dos estudantes. Segundo Araújo, Savio e Silva (2023, p. 316), “as tecnologias digitais, ao serem incorporadas com intencionalidade pedagógica, estimulam diferentes áreas cerebrais, facilitando a interpretação textual e a resolução de problemas”. Essa observação indica que o uso desses recursos pode favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes no processo de aprendizagem.

Além disso, os autores destacam a importância da mediação docente ao utilizar essas ferramentas, pois “o professor deve atuar como um organizador do ambiente virtual, promovendo situações que estimulem a leitura, a escrita e a análise crítica” (ARAÚJO; SAVIO; SILVA, 2023, p. 319). Essa mediação é fundamental para que o uso das tecnologias vá além do aspecto técnico, permitindo sua integração aos objetivos educacionais. Assim, o papel do educador como mediador se reafirma diante da multiplicidade de recursos digitais que, se bem conduzidos, contribuem para a construção de sentidos e para o aprofundamento dos conteúdos trabalhados.

A gamificação, nesse contexto, apresenta-se como estratégia que associa elementos dos jogos ao ensino, favorecendo o engajamento dos estudantes adultos e a compreensão de temas complexos. Maciel et al. (2024, p. 111) afirmam que “a gamificação permite a criação de percursos de aprendizagem personalizados, em que o aluno se sente motivado a cumprir etapas e solucionar desafios”. Tal afirmação demonstra que o componente lúdico e o estímulo à autonomia são elementos que contribuem para a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

Para ilustrar os efeitos positivos dessa estratégia, destaca-se a citação direta longa de Meira e Silva (2025), que abordam os jogos como ferramentas de inclusão e desenvolvimento cognitivo:

A experiência com jogos em ambientes educativos revela que os adultos, mesmo com pouca familiaridade com as tecnologias, são capazes de interagir com os desafios propostos, desenvolver estratégias de resolução de problemas e aprimorar suas competências cognitivas. A mediação do professor é indispensável nesse processo, pois ele acompanha, orienta e estimula a persistência, criando um ambiente favorável à aprendizagem por meio do lúdico (MEIRA; SILVA, 2025, p. 2).

Essa contribuição demonstra que a tecnologia, quando articulada à mediação pedagógica e ao uso de jogos, pode representar um caminho viável para o enfrentamento das dificuldades de aprendizagem e para o fortalecimento das competências dos estudantes adultos.

Mazzaro e Schimiguel (2022, p. 8) também reforçam essa ideia ao afirmarem que “o uso de jogos digitais no ensino da matemática favoreceu a apropriação dos conceitos pelos alunos, que passaram a demonstrar maior autonomia e segurança na resolução das atividades”. Tal evidência mostra que, mesmo em disciplinas tradicionalmente desafiadoras, o uso de estratégias gamificadas pode colaborar para a construção de uma relação positiva com o conhecimento.

Desse modo, percebe-se que tanto as tecnologias digitais quanto a gamificação, quando mediadas de forma planejada e coerente, ampliam as possibilidades pedagógicas na educação de adultos. As referências analisadas indicam que essas ferramentas não substituem o papel do educador, mas exigem dele uma postura ativa, reflexiva e sensível às singularidades de seus estudantes. A efetividade dessas práticas está diretamente relacionada à intencionalidade do planejamento e à capacidade do docente de promover interações significativas no processo de ensino.

9 LIMITES E POSSIBILIDADES PARA A MEDIAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE ADULTOS

A mediação pedagógica na educação de adultos encontra limites que precisam ser considerados na elaboração de práticas educativas efetivas. Entre os principais obstáculos estão as barreiras de ordem social, tecnológica e formativa, que afetam tanto os educadores quanto os educandos. Muitos estudantes adultos enfrentam condições socioeconômicas adversas, que dificultam a permanência em processos educativos contínuos. Além disso, o acesso desigual às tecnologias digitais limita a participação plena em atividades mediadas por recursos tecnológicos. Nesse cenário, a mediação exige ações sensíveis, planejadas e vinculadas à realidade dos sujeitos.

Araújo, Savio e Silva (2023, p. 318) apontam que “a ausência de familiaridade com recursos digitais compromete o desempenho de muitos adultos, que se sentem excluídos das práticas escolares tecnológicas”. Essa afirmação revela que a inclusão digital ainda representa um desafio para a

mediação pedagógica, especialmente quando não há políticas públicas que garantam infraestrutura e formação adequada. Por outro lado, os autores reconhecem que, com orientação adequada, os estudantes adultos conseguem superar limitações iniciais e participar ativamente das propostas pedagógicas.

Outro aspecto importante refere-se à formação dos professores. Maciel et al. (2024, p. 115) ressaltam que “a mediação depende diretamente da capacidade do docente de compreender os processos de aprendizagem dos adultos e de planejar estratégias coerentes com suas especificidades”. Isso demonstra que a formação continuada é elemento fundamental para o fortalecimento da mediação na educação de adultos, sendo necessário que os professores desenvolvam competências pedagógicas, tecnológicas e relacionais.

Além das barreiras formativas, as limitações institucionais também interferem no trabalho docente. Segundo Meira e Silva (2025, p. 5), “a falta de apoio institucional, de recursos pedagógicos e de tempo para planejamento impede que o professor atue com qualidade no processo de mediação”. Essa constatação evidencia que a mediação não depende exclusivamente da vontade individual do educador, mas requer condições estruturais adequadas para que o trabalho docente possa se desenvolver.

Mesmo diante desses limites, as possibilidades de superação estão presentes e vêm sendo debatidas nas produções recentes. Avelar (2019, p. 7) observa que “quando os professores têm espaço para experimentar novas estratégias, como os games educativos, conseguem alcançar melhores resultados com seus alunos adultos”. Essa experiência indica que o incentivo à inovação pedagógica pode contribuir para a superação de dificuldades e para o fortalecimento da aprendizagem.

Para exemplificar as propostas de superação, destaca-se a citação direta longa de Mazzaro e Schimiguel (2022), que defendem a reestruturação das práticas docentes com base na mediação ativa:

A superação das barreiras pedagógicas na educação de adultos passa pela valorização da prática docente como espaço de construção coletiva. É necessário que os professores sejam formados para reconhecer os saberes prévios dos estudantes, utilizar metodologias ativas como os jogos e desenvolver atividades que respeitem o ritmo e os estilos de aprendizagem de cada sujeito. Quando o professor atua como mediador atento e flexível, a aprendizagem acontece de maneira significativa e contextualizada (MAZZARO; SCHIMIGUEL, 2022, p. 10).

Essa citação sintetiza a ideia de que a mediação bem conduzida pode transformar o cenário educacional, mesmo quando há desafios. O reconhecimento dos saberes dos alunos, o uso de estratégias adequadas e o compromisso com a aprendizagem são elementos que possibilitam avanços concretos.

Assim, as barreiras que limitam a mediação pedagógica na educação de adultos não anulam as possibilidades de atuação. A formação de professores, o acesso às tecnologias e o apoio institucional são caminhos para qualificar as práticas educativas. A literatura analisada indica que, quando há investimento na mediação intencional, os resultados aparecem na forma de maior engajamento, permanência e apropriação do conhecimento por parte dos estudantes adultos.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo do estudo permitiu compreender de que maneira a mediação pedagógica influencia os processos de aprendizagem de adultos em contextos educativos marcados por desafios sociais, tecnológicos e metodológicos. Com base nas referências selecionadas, observou-se que a mediação não se restringe a um conjunto de técnicas ou procedimentos, mas envolve uma postura ativa do educador, comprometido com a escuta, com o planejamento e com a adaptação de estratégias ao contexto dos estudantes. A resposta à pergunta da pesquisa aponta que a mediação pedagógica favorece a aprendizagem de adultos quando articulada a práticas que reconhecem os saberes prévios dos sujeitos, promovem o diálogo e utilizam recursos que ampliam as possibilidades de participação.

Entre os achados, destacam-se a relevância do uso de metodologias ativas, como a gamificação, e a incorporação de tecnologias digitais no cotidiano escolar. Tais recursos, quando mediados de forma planejada, contribuem para o engajamento dos estudantes, especialmente daqueles que enfrentam dificuldades de aprendizagem ou têm trajetórias marcadas por interrupções escolares. Também foi possível constatar que a mediação pedagógica ganha sentido quando está voltada para a superação de barreiras cognitivas, sociais e emocionais, permitindo que os adultos se reconheçam como capazes de aprender e de transformar sua realidade.

Outro ponto evidenciado refere-se ao papel do educador como mediador de saberes. Esse papel exige escuta, flexibilidade e domínio das estratégias que possibilitem a construção coletiva do conhecimento. A mediação está associada à capacidade do professor de organizar o processo de ensino a partir das experiências dos alunos, respeitando seu ritmo, seu modo de aprender e sua condição social. O estudo mostrou que o vínculo estabelecido entre professor e estudante contribui para a permanência e para o fortalecimento da relação com o conhecimento.

A análise também indicou que a presença de barreiras estruturais, como a falta de formação docente, a escassez de recursos tecnológicos e o descompasso entre currículo e realidade dos estudantes, limita a efetividade da mediação. Apesar disso, foram observadas possibilidades de

superação a partir do uso de estratégias planejadas, do reconhecimento da função mediadora como parte da prática docente e da valorização do espaço educativo como lugar de escuta e aprendizagem.

As contribuições do estudo situam-se na explicitação de práticas que fortalecem a mediação pedagógica na educação de adultos, destacando a importância de um olhar sensível e atento às condições em que os sujeitos aprendem. Ao sistematizar essas práticas, o trabalho oferece subsídios para que educadores e instituições repensem suas ações e construam ambientes que favoreçam a aprendizagem contínua.

Considerando os limites da pesquisa, desenvolvida exclusivamente a partir de revisão bibliográfica, recomenda-se a realização de novos estudos que investiguem a mediação pedagógica na prática cotidiana de educadores que atuam com adultos. Estudos empíricos poderão contribuir para aprofundar a compreensão sobre os efeitos das estratégias mediadoras no desempenho dos estudantes e nas relações pedagógicas estabelecidas em sala de aula. Assim, outras investigações poderão complementar os achados apresentados e ampliar o debate sobre as possibilidades de fortalecer a aprendizagem de adultos por meio da mediação pedagógica.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, V. S.; SAVIO, J. G. L.; SILVA, E. R. O letramento digital sob a perspectiva da neurociência: contribuições para as práticas de leitura e interpretação textual. In: FREITAS, C. C.; OLIVEIRA, D. J.; REIS, M. B. F. (org.). Educação e formação de professores: perspectivas interdisciplinares. Ed. Scotti, 2023. p. 314–355. Disponível em: <https://abrir.link/iOJBt>. Acesso em: 8 jun. 2025.

AVELAR, M. G. Press play to start: games na formação de professores de língua inglesa. Revista UFG, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/download/61651/34036>. Acesso em: 8 jun. 2025.

MACIEL, R. C. A. et al. Gamificação na formação de professores: potencialidades e impactos no currículo educacional. In: Mídias e tecnologia no currículo: estratégias inovadoras para a formação docente e contemporânea. Arché, 2024. p. 108–134. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-106-4>. Acesso em: 8 jun. 2025.

MAZZARO, P.; SCHIMIGUEL, J. Metodologias ativas: instrumento metodológico para a aprendizagem de matemática baseada em jogos e gamificação. Revista de Educação a Distância, v. 3, n. 2, 2022. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/1391>. Acesso em: 8 jun. 2025.

MEIRA, T. T. de; SILVA, M. Z. da. Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos. Teias do Conhecimento, v. 1, n. 1, 2025. DOI: <https://doi.org/10.5212/revteiasconhecimento.2025.24266>. Acesso em: 8 jun. 2025.