

A HEBEGOGIA NA EDUCAÇÃO 6.0: ENGAJAMENTO DISCENTE, APRENDIZAGEM COLABORATIVA E DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL.

Mayza Daniela Passos Monteiro ¹
Cristhyan Pereira de Alencar ²
Mirela Melo de Queiroz ³
Carlos Felipe da Silva Melo ⁴

INTRODUÇÃO

A Hebegogia é uma das ciências agógicas que consiste na arte de ensinar jovens e adolescentes, a abordagem focaliza em estudos e práticas de acordo com a realidade, habilidades e experiências dos indivíduos, enquanto o conceito da educação 6.0 gira em torno do desenvolvimento humano, bem-estar coletivo, desenvolvimento sustentável, educação inclusiva, tecnologia e aprendizagem colaborativa.

A pesquisa justifica-se em razão das intensas mudanças físicas, psicológicas e sociais que ocorrem na adolescência que podem interferir no processo de aprendizagem, bem como observando o desafio de captar a atenção dos estudantes frente aos recursos tecnológicos presente no cotidiano, o que evidencia a necessidade de utilizar meios mais dinâmicos com esse público de modo que ocorra a interatividade de forma presencial entre os discentes e ao mesmo tempo haja o equilíbrio no uso de tecnologias com a adesão de atividades com aparatos tecnológicos e outras sem o uso dessas tecnologias.

Nesse contexto, compreender questões internas e externas que interferem na capacidade de concentração e na aquisição de conhecimentos nessa faixa etária torna-se essencial para elaborar uma educação mais assertiva.

¹ Graduanda do Curso de Letras Língua Inglesa da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, mayza.monteiro@ufam.edu.br;

² Graduando do Curso de Letras Língua Inglesa da Universidade Federal do Amazonas -UFAM, cristhyanpereira12@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Letras Língua Inglesa da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, mirela.queiroz@ufam.edu.br;

⁴ Professor de Língua Inglesa SEDUC/AM e supervisor PIBID/UFAM; Especialista em Docência em Língua Inglesa pela Escola Superior Batista do Amazonas – ESBAM e Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA, carlos.felipe.edu20@gmail.com.



A pesquisa teve como objetivo entender, implementar e analisar os princípios da Hebegogia no contexto da Educação 6.0; descrever o conceito de Hebegogia no cenário das metodologias ativas; reduzir a utilização de materiais impressos substituindo por recursos digitais nas dinâmicas formativas em grupo; identificar o perfil dos estudantes em relação às habilidades, dificuldades de aprendizagem, preferências, área de interesse comum entre os adolescentes; utilizar e analisar o desempenho dos discentes em diferentes objetos de aprendizagem colaborativa.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Trata-se de uma pesquisa ação de cunho qualitativo realizada em uma escola de Manaus/AM com alunos do ensino fundamental na área da didática e ensino. Por meio do estado da arte, debates foi possível compreender os conceitos da Hebegogia, foram utilizadas diferentes objetos de aprendizagem durante as aulas de língua inglesa, com e sem uso de tecnologias em espaços abertos, sala de aula, sala maker e biblioteca.

REFERENCIAL TEÓRICO

A cada geração, nota-se um perfil comportamental: a geração Y/Millennials (1980 a 1989) que cresceram observando a ascensão, valorizavam mais o equilíbrio entre família, trabalho e estudo, apresentavam senso de responsabilidade, eram mais reservados, independentes e proativos; a geração Z (1990 a 2021) são os nativos digitais que aprendem com rapidez mas são dispersos, jovens competitivos, resilientes, empreendedores, imediatistas, individualistas, mais ansiosos devido a rotina com multitarefas e a constante exposição digital, para Oliveira *et al.* (2025, p. 13) a adaptação às novas tecnologias e à rapidez com que a Geração Z se adapta a essas mudanças é uma consideração importante. As empresas que investem em tecnologias acessíveis e intuitivas, e que promovem uma cultura de inovação e aprendizado contínuo, estarão mais bem posicionadas para atrair e reter talentos dessa geração.

A geração Alpha (2010 a 2020) tem preocupado os especialistas devido a indisposição aos estudos, o consumo excessivo de tecnologias, são movidos por estímulos momentâneos, são jovens que costumam interagir mais nas redes sociais/virtuais e pouco de forma presencial, é uma geração cada vez mais dependente; Souza e Alcará (2021, p. 12) enfatiza que essa geração “aprendem ao mesmo tempo que se divertem, de maneira



informal, em ambientes com jogos e interação, de forma autodidata. Problemático e negativo para essa geração é o consumo de conteúdos dispensáveis e fúteis”. A geração Beta (2025) nasce em um cenário mais imersivo de tecnologias, a inteligência artificial propicia futuros jovens mais moldados por tecnologias emergentes/persuasivas. Ensinar para essa geração será um desafio ainda maior, pois demanda conhecimentos em tecnologias mais avançadas como uso de ferramentas de Inteligência Artificial (IA), Realidade Aumentada (RE), Realidade Virtual (RV) e metaversos, no intuito de captar a atenção dessa geração hiperconectada.

A Hebegogia deverá fortalecer os processos próprios dos entornos educativos dirigidos na adolescência, pelo que, de maneira indireta, poderá beneficiar no desenvolvimento de outras habilidades necessárias para o autoconhecimento dos estudantes e criadores de ambientes educativos (CORTÉS et al., 2024, p. 105).

Rocha, Ota e Hoffmann (2021, p. 81) aduzem que diante do crescimento de tecnologias digitais e de uma consequente mudança nos ambientes de aprendizagem, é necessário considerar competências educacionais para o cenário digital e os novos rumos para os quais a educação aponta. A Base Nacional Comum Curricular destaca nas competências gerais da educação básica a utilização/inserção de tecnologias em prol do engajamento discente, aprendizagem colaborativa e princípios de desenvolvimento sustentáveis. De acordo com a BNCC (2018):

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (BRASIL, 2018, p. 10).

Borja (2023, p. 12) deduz que a hebegogia através da aprendizagem autônoma permite o estudante determinar potencialidades e desafios, possibilitando a melhora no processo de ensino e aprendizagem. Mansilla (2000, p. 109) argumenta que é na fase da adolescência que o indivíduo começa acreditar que pode mudar ou dominar o mundo, enquanto no campo psicológico surge a inquietação para explorar a si mesmo e ao redor, nesse período o jovem desenvolve a identidade social. Compreender os desafios e anseios dessa nova geração pode determinar alternativas mais viáveis e assertivas no modo de ensinar, acompanhar essas mudanças é um desafio contínuo no âmbito educacional.



Nesse contexto, surge a hebegogia, uma ciência agógica que lida com a arte de ensinar os jovens, Contreras (2013, p. 524) a deduz como a disciplina que se encarrega das aprendizagens dos jovens, Castilho (2018, p. 10) a define como “a ciência e arte que atende ao ser humano em sua etapa psicobiologia entre 12 e 18 anos através da educação formal e não formal que promove a alegria do adolescente em seus processos de aprendizagem”, o autor ainda pondera que a forma de ensinar esse público tende a ser criativa e dinâmica impondo a mesmo tempo experiências desafiadoras de forma sutil.

Para Doubront-Guerrero (2021, p. 117) A Hebegogia transformadora surge da preocupação de alguns professores universitários sobre a percepção dos novos estudantes como sujeitos sociais sem visão perspectiva e projeto de vida, onde alguns afirmam que desconhecem a carreira a qual cursam (não se identificam) que estão na universidade por pressão familiar mais do que por uma motivação pessoal. E não sabem que carreira se aproxima de sua perspectiva ou corrente de pensamento.

Cortés *et al.* (2024, p. 106) As novas gerações ou tendências de jovens possuem duas características essenciais, que se entrelaçam a um comportamento fundamentalmente individualista e a uma excessiva dependência tecnológica. Por onde, é comum ou habitual observar aos jovens adolescentes estudantes que preferem a noção subjetiva sobre a coletiva. Para Mello *et al.* (2024) a educação 6.0 permite oferecer uma educação personalizada de acordo com as necessidades de cada aluno, a IA pode auxiliar nesse processo. Por outro viés, promover experiências no coletivo é essencial para desenvolver novas habilidades, principalmente no que tange a aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Hebegogia é a junção de duas palavras, a primeira é inspirada na Hebe, deusa grega que representava a juventude e a segunda derivada do grego “agogus” (guiar). Nesse sentido, a Hebegogia é a ciência que estuda meios de orientar/ensinar os jovens, considerando a relevância da transição entre a infância e a vida adulta. Essa abordagem busca a aprendizagem significativa, fomenta a autonomia, valoriza as habilidades do aprendiz e visa a preparação para o futuro, mas também busca entender os desafios encontrados no público jovem, tais como: o desinteresse nos estudos, o uso excessivo de tecnologias, o individualismo, a queda no rendimento escolar para buscar de soluções.



Redefinir uma verdadeira Hebegogia é adaptar os desafios vivenciados na adolescência, com ênfase nos atuais processos cognitivos, estados de mudanças físicas e ambientais. Portanto, uma Hebegogia bem-sucedida e gerativa deverá se cumprir atendendo a essas necessidades psicobiológicas do adolescente, analisando as áreas de oportunidade educativas para formalizar os processos de ensino-aprendizagem em sala de aula (CORTÊS *et al.*, 2024, p. 104).

Nesse sentido, o aluno precisa conhecer as suas potencialidades e necessidades com relação a aquisição do conhecimento. A utilização de atividades diferenciadas com a utilização da gamificação, aprendizagem por pares ou em grupo, experiências sem o uso de tecnologias podem indicar competências e habilidades que o aluno domina ou precisa melhorar dentro do componente curricular.

Em atividades e questionários em sala de aula 33% dos alunos sinalizaram que aprendem melhor escrevendo; 31% com atividades práticas/experimentos, 28% ao fazer uma análise/síntese ou resumo; 27% debatendo um assunto e utilizando inteligência artificial para a curadoria de conteúdos; 25% assistindo/gravando vídeos; 23% realizando pesquisas; 17% reforçam a aprendizagem quando ensino a outras pessoas; 21% lendo; 14% ouvindo/produzindo podcast; 14% observando e criando infográficos/mapas mentais/brainstorming; 12% participando de palestras; 8% revisando assuntos por meio da gamificação. Duarte e Melo (2024, p. 7) ponderam que a inserção da gamificação em suas práticas despertou o interesse dos alunos em aprender, gerando o engajamento dos discentes, seja pelo reforço/revisão dos conteúdos da disciplina, o raciocínio lógico, assim como pela análise e tomada de decisão, colaborando assim para o processo de aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação pode ser considerada uma ótima ferramenta para a aprendizagem dos jovens, possibilitando a aprendizagem coletiva, a sustentabilidade, a inclusão e o uso de tecnologias - premissas da educação 6.0.

Dentre as atividades com mais engajamento realizadas no espaço escolar com uso de tecnologias foram: a gamificação com o uso das plataformas Socrative e Kahoot; a nuvem de palavras com o Mentimeter; utilização de mapas mentais com o miMind; uso de aplicativo de música LingoClip; o uso do Padlet como mural de apresentações; gravação de podcast com o Spotify for Creators; editor de vídeos InShot; utilização de inteligência artificial para a criação de imagens ilustrativas. Por terem sido feitas em grupo, o engajamento dos alunos foi maior no desenvolvimento dessas atividades.

Com relação a dinâmicas sem o uso de tecnologias, foram utilizados jogos de memória confeccionado em sala, dinâmica com mímicas, desafio de perguntas em grupo, palavras cruzadas, desenho de uma planta de casa/apartamento identificando os cômodos



em inglês, criação de um pictionary (dicionário de imagens) em inglês com recorte de figuras de flyers de supermercados, uso de anagramas em inglês, jogo das três pistas – utilizando adjetivos em inglês; jogo sensorial (tato) utilizando uma caixa com objetos diversos. Com essas atividades foi possível perceber um gasto de tempo maior por falta de prática como seleção de materiais, corte e colagem de figuras, coordenação motora, percepção etc.

Sobre a questão das habilidades, os alunos se identificaram mais com atividades que desenvolviam as inteligências interpessoal, intrapessoal, lógico-matemática, corporal-cinestésica, linguística e naturalista em relação as inteligências espacial e musical.

Borja (2023, p. 12) “A Hebegogia através a autonomia da aprendizagem permitirá determinar os pontos fortes e fracos por parte dos estudantes e melhorá-los no processo de ensino e aprendizagem na busca do melhoramento acadêmico”. Melo e Andrade (2023, p. 7) destacam algumas vantagens de estudar de forma coletiva e colaborativa: facilidade na divisão de tarefas, agilidade na conclusão de atividades, surgimento de ideias/insights que não apareceriam se fosse uma atividade individual, pensamentos diversos ajudam na visão/perspectiva sobre um assunto/tema estudado, facilidade para alguém do grupo identificar erros e ajudar elucidá-los, favorece na criticidade, oportuniza obter várias opiniões sobre uma temática, controle emocional e o trabalho em grupo, otimização o tempo dedicado a uma tarefa, valorização de cada aptidão/habilidade dos membros da equipe, dentre outros fatores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio de debates, atividades em pares e a gamificação, uso de metodologias ativas e objetos de aprendizagem houve a redução de materiais impressos, a melhoria no desempenho dos educandos na criatividade, na sensação de pertença - inclusão, engajamento, contextualização, revisão de conteúdos, interatividade em grupo e o interesse no processo de ensino e aprendizagem com e sem tecnologias digitais favorecendo o processo hebegógico. Marcano (2020, p. 12) deduz que a formação dos adolescentes se caracteriza pela quadriculação de vetores que inclui a família, os educadores, as instituições educativas e a sociedade. Para que o processo de aprendizagem seja eficaz, não depende somente da escola ou do professor no espaço de aprendizagem ou tutoria, mas também da família no incentivo e da sociedade na inclusão.



Compreende-se que a inserção de atividades colaborativas que envolvam metodologias ativas, gamificação, uso de tecnologias e aprendizagem por projetos é uma alternativa para uma geração imersa a estímulos. No entanto, as ações lúdicas sem o uso de tecnologias são essenciais para promover o engajamento e a socialização, havendo equilíbrio no desenvolvimento de atividades e dinâmicas em grupo.

Palavras-chave: Hebegogia, Educação 6.0, Engajamento Discente, Aprendizagem Colaborativa, Ensino Fundamental.

AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos à equipe gestora, pedagógica, corpo docente e discentes da Escola Prof. José Bernardino Lindoso, aos graduandos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/UFAM pela cooperação na pesquisa, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pelas bolsas cedidas, à Coordenação Distrital de Educação – CDE 6, à Secretaria de Educação do Amazonas – SEDUC/AM, à Universidade Federal do Amazonas – UFAM, a todos que de forma significativa incentivam/apoiam e praticam a pesquisa nas escolas públicas.

REFERÊNCIAS

BORJA, S. K. T. La Hebegogía en el aprendizaje autónomo del inglés de los estudiantes de 9 año RGB. (Maestría en Educación). **Universidad Tecnológica Indoamérica**. Quito, 2023. Disponível em: <https://repositorio.uti.edu.ec/items/a7ab2809-a650-4878-b5a9-a42660c9fcd5>. Acesso em 18 de set. 2025.

BRASIL, Base nacional Comum Curricular. Brasília: **MEC**, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 de set. 2025.

CASTILLO, F. Hebegogía: La alegría del adolescente en situación de aprendizaje. México: **Soluciones Educativas**, 2018.

CONTRERAS, B. G. A andragogia universitária na docência universitária. **Revista de Linguas Modernas**, n. 19, 523-533, 2013.

CORTÉS, J. C. A.; JAUBERT, R. I. R.; PACHECO, I. E. C. Orientación vocacional y hebegogía: Una mirada generativa disciplinar postmodernista. Visión Educativa. **Revista Arbitrada en Ciencias de la Educación**, v. 6, n. 1, 2024.



DOUBRONT-GUERRERO, M. A. Necesidad de una Hebegogía Transformacional. **Rev. Int. Investig. Cienc. Soc.**; v. 17, n. 1, jun. 2021.

DUARTE, F. V. S.; MELO, C. F. S. O uso da plataforma digital socrative nas aulas de língua inglesa: a prática da aprendizagem por meio da gamificação. Campina Grande: **Realize Editora**, 2024.

MANSILLA, A. M. E. Etapas del Desarrollo Humano. **Revista de Investigación en Psicología**, v. 3, n. 2, 2000.

MARCANO, N. Hebegogía como formación centrada en lo humano. 1ª ed. Venezuela, Maracay: **Escriba Escuela de Escritores**, 2020.

MELO, C. F. S.; ANDRADE, A. N. Objetos de aprendizagem em espaços colaborativos: o engajamento discente no contexto da educação 5.0. Campina Grande: **Realize Editora**, 2023.

MELLO, C. M. *et al.* Inteligência artificial e educação 6.0: Os caminhos da educação inteligente. Rio de Janeiro: **Editora Processo**, 2024.

OLIVEIRA, A. S. *et al.* Dos Baby Boomers à Geração Z: Diferentes Gerações Moldam o Ambiente de Trabalho. **Global Innovation & Technology**, v.3, n.3, São Paulo | abr./jun., 2025. Disponível em: <https://revista.fateczl.edu.br/index.php/git/article/view/348/358> . Acesso em: 15 de out. 2025.

ROCHA, D. G.; OTA, M. A.; HOFFMANN, G. Aprendizagem digital: curadoria, metodologias e ferramentas para o novo contexto educacional. Porto Alegre: **Penso**, 2021.

SOUZA, A. C. P.; ALCARÁ, A. R. Competência em informação e as diferentes gerações. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 17, n. esp. V Seminário de Competência em Informação, p. 01-20, 2021.

