

MoldaEdu: Proposta de implementação de um sistema gamificado em um ambiente com restrições tecnológicas

Arthur H. V. Shiroshima¹, Fabrício H. M. dos Santos¹,
Marcelo Figueredo Terenciani¹, Evanise Araújo Caldas Ruiz¹

¹Instituto Federal do Paraná - Campus Paranavaí (IFPR)
Av. José Felipe Tequinha, 1400 – Jardim das Nações, Paranavaí – PR – Brasil

arthurshiro123@gmail.com, prof.fabriciohenriquesantos@gmail.com

marcelo.terenciani@ifpr.edu.br, evanise.ruiz@ifpr.edu.br

Abstract. *This article presents the extension project MoldaEdu, developed by students from the Federal Institute of Paraná in partnership with Colégio Estadual Cívico-Militar Sílvia Vidal. The initiative proposed the use of gamification in contexts with technological constraints, through a physical token system called Vidais, as a strategy to foster school engagement. The project was presented during IFPR's Extension Week through lectures and playful activities involving about 75 students. The report highlights the learning outcomes derived from the project's conception and presentation, emphasizing its formative and social potential.*

Resumo. *O artigo apresenta o projeto extensionista MoldaEdu, desenvolvido por estudantes do Instituto Federal do Paraná em parceria com o Colégio Estadual Cívico-Militar Sílvia Vidal. A iniciativa propôs o uso da gamificação em contextos com restrições tecnológicas, por meio de fichas físicas chamadas Vidais, como estratégia para estimular o engajamento escolar. O projeto foi divulgado durante a Semana de Práticas de Extensão do IFPR, em palestras e atividades que reuniram cerca de 75 estudantes. O relato destaca os aprendizados decorrentes da concepção e apresentação do projeto, evidenciando seu potencial formativo e social.*

1. Introdução

A evasão escolar é um dos principais problemas na educação pública brasileira, sendo caracterizado como um fenômeno decorrente de diversos fatores, e afetando mais de 500 mil estudantes em todo o Brasil [Saraiva 2020]. Entre as razões citadas, o desinteresse estudantil se destaca como uma das mais recorrentes, revelando não apenas desigualdades socioeconômicas, mas também limitações pedagógicas que tornam a escola menos significativa para muitos jovens.

Nesse sentido, as reflexões de Paulo Freire sobre a “educação bancária” ajudam a compreender como práticas pedagógicas centradas na transmissão de conteúdo podem contribuir para o desinteresse estudantil. Em contraposição, o autor propõe uma pedagogia que valorize o protagonismo e a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento, tornando a experiência escolar mais significativa [Freire 1987].

Inspirada por essa visão freireana de engajamento crítico, a gamificação surge como uma estratégia contemporânea para estimular a motivação e o envolvimento discente. Ao incorporar elementos de jogos como metas, recompensas e *feedback* constante, a gamificação promove o engajamento, estimula a motivação intrínseca e contribui para a construção de uma aprendizagem mais dinâmica e prazerosa [de Souza 2020]. Diversos estudos apontam resultados positivos da gamificação em contextos educacionais, seja no aumento da participação dos estudantes, na melhoria do desempenho acadêmico ou na redução de índices de abandono.

Baseado nessa perspectiva, foi concebido um projeto de extensão denominado "MoldaEdu", com o propósito de explorar a gamificação como alternativa para a promoção do engajamento estudantil em contextos escolares com restrições tecnológicas e refletir sobre o potencial da gamificação no enfrentamento da segunda maior causa da evasão escolar no Brasil – a falta de interesse, com taxa de 29,2%, vide Figura 1 –, por meio da aplicação de uma economia de fichas físicas.

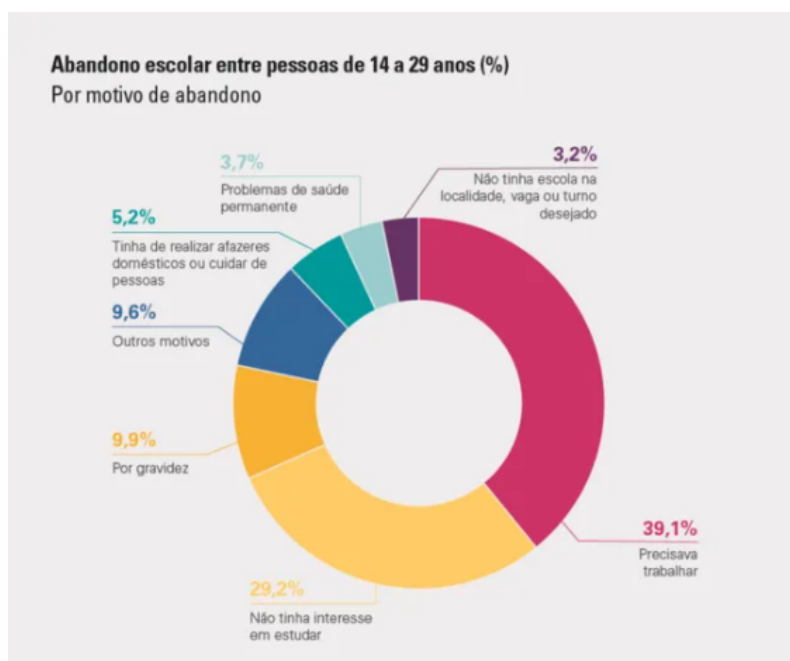


Figura 1. Principais motivos para o abandono escolar entre pessoas de 14 a 29 anos. Fonte: [Saraiva 2020]

Diferentemente de outras iniciativas baseadas em recursos digitais, o projeto foi adaptado ao contexto de um colégio estadual paranaense, onde vigora a Lei nº 15.100, de 13 de Janeiro de 2025, que afirma: "fica proibido o uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou intervalos entre as aulas, para todas as etapas da educação básica" [BRASIL 2025].

A norma restringe o uso de tais dispositivos para fins não pedagógicos durante o horário de aula, o que inviabiliza a implementação de soluções de gamificação baseadas em aplicações móveis ou plataformas online, comumente utilizadas para este propósito. Essa particularidade do ambiente escolar tornou imperativa a busca por uma alternativa analógica.

A fim de contornar esta limitação, foi definido o uso de uma alternativa analógica: o uso de moedas físicas denominadas "Vidaís", que podem ser trocadas por bens e serviços dentro do ambiente escolar e atribuídas aos estudantes como recompensa por bom comportamento, presença em sala de aula e comprometimento em atividades escolares.

A concepção do projeto está diretamente alinhada à curricularização da extensão, estabelecida pela Resolução nº 7 de 2018 do Conselho Nacional de Educação. Esta diretriz caracteriza a extensão como uma atividade que articula ensino e pesquisa para promover uma "interação transformadora entre as instituições de ensino e os outros setores da sociedade" [BRASIL 2018].

Nesse contexto, o projeto MoldaEdu foi apresentado na instituição estadual de ensino como parte da Semana de Práticas de Extensão do curso de Engenharia de Software do Instituto Federal do Paraná. Este evento visou integrar a comunidade acadêmica com a externa.

Este artigo tem como objetivo relatar o processo de concepção e desenvolvimento do projeto extensionista MoldaEdu desenvolvido no âmbito da curricularização da extensão do IFPR. Busca-se, assim, compartilhar os aprendizados obtidos no processo de elaboração e divulgação da proposta à comunidade escolar, contextualizando as percepções observadas durante a Semana de Práticas de Extensão. A apresentação do projeto MoldaEdu, conforme apresentada à comunidade escolar, delimitou seu escopo de atuação para as turmas do Ensino Médio Técnico em Desenvolvimento de Sistemas e Administração.

O texto está estruturado da seguinte forma: a seção de Materiais e Métodos, delineando o processo para a elaboração do projeto; a seção de Trabalhos Correlatos, trazendo referenciais que inspiraram e guiaram a elaboração do projeto; o Desenvolvimento, descrevendo o processo de execução do projeto; os Resultados, destacando as experiências observadas durante a realização do projeto; e por fim, a Conclusão e Referências, apresentando considerações finais e a bibliografia que sustenta a pesquisa.

2. Materiais e Métodos

2.1. Delineamento da Pesquisa Bibliográfica

A fundamentação teórica do projeto foi construída a partir de uma revisão de literatura, conduzida com o objetivo de mapear artigos e estudos de caso sobre a aplicação de gamificação e sistemas de economia de fichas em contextos educacionais. A busca foi realizada nas bases de dados Google Scholar, SciELO e ERIC para assegurar a cobertura de trabalhos nacionais e internacionais.

Para a estratégia de busca, foram combinados, por meio do operador booleano AND, os seguintes descritores, em português e inglês: ("economia de fichas"OR "token economy") AND ("escola"OR "school"OR "education") e ("gamificação"OR "gamification") AND ("engajamento do aluno"OR "student engagement").

Adotaram-se os seguintes critérios de inclusão para a seleção dos artigos: (i) publicação no período pós-pandemia (a partir de 2020); (ii) foco em instituições de ensino público ou contextos com restrições tecnológicas; (iii) relato de aplicação prática de sistemas de recompensa; e (iv) trabalhos que não utilizam de recursos tecnológicos para a

implementação dos sistemas gamificados. O processo de análise dos títulos e resumos resultou na seleção final de 10 trabalhos, que foram utilizados como base para a concepção do MoldaEdu.

2.2. Procedimentos para a Concepção e Apresentação do Projeto

Com base na revisão bibliográfica, foi elaborada uma proposta de intervenção adaptada à realidade do Colégio Estadual Cívico-Militar Sílvio Vidal. A primeira versão do projeto foi apresentada à docente responsável pelo componente extensionista, sendo posteriormente validada em reunião com a direção e coordenação da escola, dentro da programação oficial da Semana de Práticas de Extensão do IFPR.

A proposta previa a criação de um sistema de economia de fichas físicas, denominado “Vidais”, para ser utilizado como instrumento de reforço positivo. Os critérios de premiação incluíam presença em sala de aula, bom comportamento e participação ativa nas atividades escolares. As fichas poderiam ser trocadas por itens na cantina ou outras recompensas simbólicas.

A apresentação aos estudantes utilizou materiais visuais desenvolvidos no *Figma* e um *quiz* interativo no *Kahoot* para promover o engajamento, sendo que ao início de cada apresentação, os alunos foram devidamente esclarecidos sobre a coleta de dados por meio dos formulários, do *quiz*, e, as imagens feitas dos alunos respeitaram os critérios da escola, onde os alunos foram informados do uso das suas imagens. Também foi desenvolvido um perfil no Instagram com o intuito de divulgar o projeto e consolidar sua identidade visual junto à comunidade escolar.

3. Trabalhos Correlatos

Este artigo configura-se como um relato de extensão e tem como foco principal a apresentação e os aprendizados da primeira exposição pública do projeto MoldaEdu. Não se trata, portanto, de uma análise dos impactos diretos da implementação contínua do sistema, mas sim do registro metodológico, conceitual e social de sua concepção e divulgação no contexto escolar.

Diversos trabalhos relacionados serviram de referência para a construção da proposta, tanto no aspecto teórico quanto nas inspirações práticas. A seguir, são apresentados brevemente alguns desses trabalhos, com destaque para os pontos de convergência e divergência em relação ao projeto MoldaEdu.

O artigo de [Sulaiman e Uhuegbu 2021], intitulado *Impact of Cognitive Restructuring and Token Economy Techniques on Truancy Reduction among Secondary School Students in Lagos State, Nigeria*, avaliou duas intervenções distintas — reestruturação cognitiva e economia de fichas — com alunos de escolas públicas nigerianas. A economia de fichas mostrou-se mais eficaz na redução da evasão escolar (pós-teste de 48,63) em comparação à reestruturação cognitiva (55,78), reforçando a eficácia de estratégias de reforço positivo em contextos socioeducacionais desafiadores. Este trabalho fortalece a fundamentação do MoldaEdu quanto ao uso da economia de fichas físicas como instrumento motivacional. No entanto, diverge ao utilizar uma abordagem avaliativa formal e contextualizada em um sistema educacional distinto, com foco clínico-comportamental mais acentuado.

Já o artigo *Implementing LiGa – Literature and Gamification: Usability and Effectiveness of Analog Gamification in Brazilian Elementary Education*, de [do Prado 2024], investiga a usabilidade e efetividade de uma proposta de gamificação analógica voltada ao ensino de literatura em escolas públicas brasileiras. O estudo utilizou a *System Usability Scale* (SUS) para avaliar a aceitação do material didático impresso conforme a BNCC. Embora o foco do *LiGa* seja temático (literatura) e segmentado ao ensino fundamental, aproxima-se do *MoldaEdu* ao validar estratégias gamificadas não digitais em contextos de baixa tecnologia, corroborando a viabilidade de propostas analógicas em ambientes escolares. O *MoldaEdu* amplia essa abordagem ao aplicá-la no ensino médio técnico, com uma lógica de economia de fichas voltada ao engajamento global dos alunos, e não apenas a um componente curricular específico.

O artigo de [Hamid 2022], *The Effects of Non-Digital Game-Based Learning and Cognitive Level of Questions on Isometric Transformations*, analisou métodos de aprendizagem baseados em jogos não digitais (NDGBL) em comparação ao ensino convencional, com 116 estudantes da Malásia. O método NDGBL obteve desempenho superior, fornecendo evidências quantitativas da eficácia de estratégias analógicas de aprendizagem. Embora o contexto (matemática, transformação isométrica) e o tipo de experimento (quase-experimental com avaliação cognitiva) sejam distintos, o estudo valida o potencial do ensino analógico lúdico — abordagem convergente ao que o *MoldaEdu* propõe, ainda que sem aplicar testes padronizados na sua fase atual.

Em paralelo, destaca-se a iniciativa prática conhecida como **Curitibank**, aplicada no Colégio Estadual Curitiba (Paranavaí/PR), onde estudantes recebem "moedas escolares" com base em critérios de comportamento e desempenho, utilizadas para troca por recompensas. A proposta se alinha conceitualmente ao *MoldaEdu*, especialmente na adoção da lógica de reforço positivo por meio de moedas físicas [COLÉGIO ESTADUAL CURITIBA 2023].

A abordagem utilizada por [Sulaiman e Uhuegbu 2021] apresenta semelhanças com o *MoldaEdu* pelo uso de fichas físicas como instrumento de reforço positivo e foco no enfrentamento da evasão ou desinteresse escolar. Por outro lado, diverge em aspectos importantes: trata-se de um contexto geográfico-cultural distinto (Nigéria), com um público-alvo com evasão previamente identificada e uma metodologia avaliativa formal. Já o *MoldaEdu* opera como relato de extensão em escola pública brasileira, em contexto de restrição tecnológica. Apesar dessas diferenças, o estudo de Sulaiman contribui significativamente ao fornecer evidência empírica da eficácia da economia de fichas como estratégia de engajamento, reforçando a fundamentação teórica do *MoldaEdu*.

Por sua vez, o trabalho realizado por [do Prado 2024] se assemelha ao *MoldaEdu* por também utilizar uma abordagem gamificada analógica (sem mediação tecnológica) e estar inserida no contexto da escola pública brasileira. Contudo, difere-se no público, sendo realizado em contexto do ensino fundamental, no conteúdo temático e na ausência de uma lógica de economia de fichas. Ainda assim, a experiência do *LiGa* demonstra a viabilidade da gamificação analógica no contexto brasileiro, validando a escolha do *MoldaEdu* por uma estratégia não digital. O projeto em questão amplia esse escopo ao aplicá-lo no ensino médio técnico e no uso específico de fichas físicas como incentivo.

A pesquisa de [Hamid 2022] guarda relação com o projeto ao demonstrar que ati-

vidades analógicas baseadas em jogos podem melhorar o engajamento no ensino médio. No entanto se diferencia nos objetivos (desempenho acadêmico) e no tipo de incentivo, por utilizar outra abordagem de gamificação. Mesmo assim, reforça a ideia de que metodologias não digitais podem ser eficazes nesse nível de ensino, o que sustenta a opção metodológica do MoldaEdu.

Por fim, o projeto Curitibank, desenvolvido no Colégio Estadual Curitiba (Paranavaí/PR), distribui moedas escolares aos estudantes com base em critérios de presença, desempenho e comportamento, funcionando como uma economia de fichas informal. Sua similaridade com o MoldaEdu reside na lógica de reforço positivo por meio de fichas físicas em ambiente escolar brasileiro. Contudo, o Curitibank carece de sistematização acadêmica e não está formalmente vinculado à extensão universitária, nem foi implementado em contexto com proibição de dispositivos eletrônicos. Nesse sentido, o MoldaEdu se destaca por elevar essa lógica de fichas a uma ação de extensão institucionalizada, com metodologia formalizada e atuação em ambiente restrito do ponto de vista tecnológico.

Apesar das contribuições desses estudos, observou-se uma lacuna significativa durante a revisão bibliográfica: não foram localizados estudos que tratem da aplicação de estratégias gamificadas baseadas em economia de fichas físicas, sem mediação tecnológica, com estudantes do ensino médio em escolas públicas e em contexto legal de proibição do uso de dispositivos móveis. Essa constatação, fruto dos critérios metodológicos definidos na Seção 2.1, reforça a originalidade do projeto.

Dessa forma, acredita-se que o projeto MoldaEdu contribui para preencher parte dessa lacuna, ao documentar uma experiência extensionista que utiliza exclusivamente mecanismos analógicos de gamificação como estratégia para o engajamento escolar. Essa especificidade confere originalidade ao trabalho e aponta para a necessidade de futuras investigações que explorem os impactos dessa abordagem em contextos similares.

4. Desenvolvimento

O projeto teve origem em um componente curricular voltado à integração entre o conhecimento acadêmico e as demandas da comunidade. A temática da evasão escolar foi selecionada em razão de sua relevância identificada no contexto de uma instituição pública de ensino parceira da iniciativa.

A proposta inicial previa um sistema de economia de fichas, no qual os estudantes seriam recompensados por sua participação em atividades escolares, como palestras e *workshops*. Paralelamente, outros grupos da mesma disciplina desenvolveram suas próprias ações de extensão, muitas delas voltadas ao mesmo público-alvo: estudantes do ensino fundamental e médio. Essa convergência de iniciativas resultou na criação de um evento coletivo denominado Semana de Práticas de Extensão.

A transição de um projeto individual para uma ação institucional foi formalizada por meio de processos de diálogo e deliberação interna. A proposta consolidada da Semana de Extensão, que incluía o projeto como uma de suas atividades, foi submetida à apreciação da equipe gestora da escola estadual participante e aprovada, assegurando o respaldo necessário para sua implementação.

4.1. Elaboração e Validação da Apresentação

Após a aprovação da proposta, iniciou-se o desenvolvimento da palestra e dos materiais de apoio. Para assegurar a qualidade e a coerência metodológica da abordagem, uma versão preliminar da apresentação foi aplicada em contexto de teste, servindo como etapa de validação interna.

Durante essa sessão, foi realizado um processo de avaliação qualitativa, no qual se destacaram aspectos positivos relacionados à natureza interativa da apresentação, especialmente o uso de perguntas diretas ao público para promover a participação. Foram também identificadas oportunidades de aprimoramento técnico no *quiz* desenvolvido na plataforma *Kahoot*, com foco na revisão de itens que apresentavam ambiguidades ou inconsistências, a fim de potencializar sua função como ferramenta de engajamento e verificação da aprendizagem.

4.2. Execução Final

As apresentações foram realizadas no segundo trimestre de 2025 para turmas dos cursos técnicos em Desenvolvimento de Sistemas e Administração. No primeiro dia de execução, um imprevisto logístico, a realização não programada de uma reunião de pais no laboratório de informática, exigiu a reorganização das atividades. A parte teórica foi realocada para a sala de aula regular, enquanto se aguardava a liberação do espaço, o que ocasionou um pequeno atraso no cronograma, posteriormente compensado com a conclusão integral das atividades planejadas.

Seguindo o roteiro previamente validado, a exposição foi conduzida de forma colaborativa, priorizando a interação com o público. O ponto de maior engajamento ocorreu durante a apresentação do principal elemento da dinâmica: as moedas físicas simbólicas utilizadas no sistema de recompensas. Os exemplares impressos foram compartilhados entre os participantes, estimulando o envolvimento e comentários positivos. Ao final, foi aplicado o *quiz* na plataforma *Kahoot*, permitindo a consolidação do conteúdo de maneira lúdica. As apresentações subsequentes transcorreram conforme o planejado, sem novos incidentes.

De modo geral, o desenvolvimento e a execução do projeto revelaram o potencial das metodologias participativas na promoção do engajamento estudantil, indicando caminhos para futuras ações de extensão voltadas à permanência escolar.

5. Resultado

O projeto MoldaEdu contou com 50 alunos inscritos via formulário de participação, vide Figura 2. Durante a execução do *quiz* interativo no *Kahoot*, observou-se um aumento da adesão, totalizando 75 participantes, o que indica interesse inclusive de estudantes que inicialmente não haviam se inscrito formalmente.

O *feedback* verbal imediato em todas as turmas foi predominantemente positivo: os alunos demonstraram entusiasmo diante da possibilidade de utilizar as moedas "Vidais" para a troca por alimentos na cantina escolar. Esse aspecto prático, relacionado à vida cotidiana dos estudantes, revelou-se um dos principais fatores de engajamento.

Além disso, foi aplicado um formulário de avaliação, cujas respostas reforçaram a receptividade da proposta. Entre as principais percepções dos alunos sobre os Vidais,

Dias disponíveis:

50 respostas

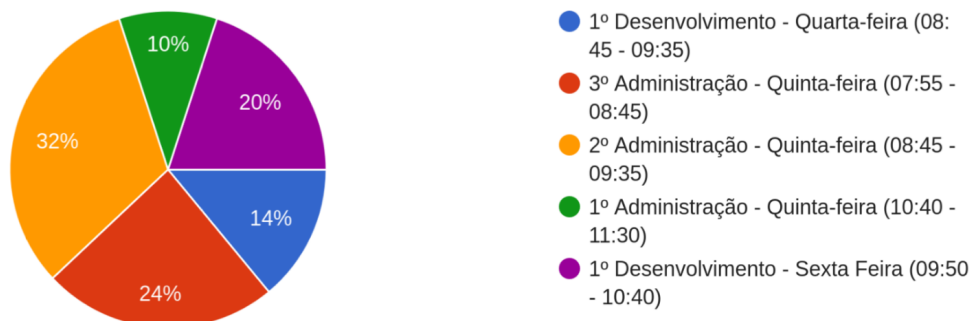


Figura 2. Inscrições de alunos de cada turma nas apresentações, com 50 alunos inscritos, das turmas do 1º ano do curso de Desenvolvimento e do 1º ao 3º ano no curso de Administração. Fonte: Autores

destacam-se comentários como: "super interessante porque crianças não têm condições", "da parte da cantina" e "sobre estrutura do funcionamento do dinheiro". Esses registros sugerem que o projeto foi percebido não apenas como um recurso lúdico, mas também como uma oportunidade concreta de inclusão social e de aprendizado financeiro.

Quando questionados sobre possíveis tipos de prêmios adicionais, as respostas concentraram-se em reforços relacionados à alimentação ("comida", "comida por presença") e incentivos ligados à frequência ("quem faltar menos"). Isso indica que os estudantes valorizam recompensas tangíveis e diretamente associadas ao seu cotidiano escolar.

No que diz respeito à apresentação do projeto, os participantes destacaram aspectos como a clareza, a ludicidade e a dinâmica gamificada, com respostas como: "foi bem esclarecido e divertido", "a forma como vamos ganhar dinheiro" e "sobre os Vidais".

Entretanto, devido à dinâmica das apresentações e ao método de coleta de dados, não foi possível obter resultados quantitativos robustos que permitissem uma análise estatística mais ampla. Assim, os resultados apresentados devem ser compreendidos como preliminares, de caráter exploratório e descritivo, oferecendo indícios relevantes sobre o potencial de engajamento da proposta.

6. Conclusão

O projeto MoldaEdu demonstrou viabilidade prática ao ser apresentado no contexto de um colégio estadual paranaense, adaptando conceitos da gamificação para um contexto escolar marcado por restrições tecnológicas. A proposta buscou enfrentar o desinteresse estudantil — uma das principais causas da evasão escolar — por meio da criação de uma economia de fichas físicas, denominada "Vidais", que despertou curiosidade e receptividade por parte dos alunos.

Os resultados iniciais indicaram um engajamento positivo, evidenciado pela participação espontânea de estudantes além dos inscritos formalmente, pelas manifestações de

interesse no uso das recompensas e pelas avaliações verbais e escritas coletadas durante a Semana de Práticas de Extensão. Tais evidências sugerem que a gamificação, quando adaptada à realidade institucional e cultural, pode se configurar como uma alternativa promissora para mitigar a evasão escolar em ambientes de ensino público.

Considerando a natureza exploratória da ação inicial, o projeto MoldaEdu prevê uma fase posterior de implementação sistemática e mensuração de impacto. Para esta nova etapa, propõe-se a adoção de instrumentos validados de avaliação de engajamento e motivação estudantil, como monitoramento sistemático de indicadores objetivos como frequência escolar e rendimento acadêmico. Pretende-se também desenvolver um protocolo de avaliação com linha de base e aferições pré e pós-intervenção.

Assim, o presente artigo cumpre o papel de relatar a concepção e implementação inicial do projeto, ao mesmo tempo em que aponta perspectivas de continuidade e investigação. A divulgação dos resultados concretos será realizada em trabalhos posteriores, à medida que a proposta for monitorada e consolidada no ambiente escolar.

Referências

- BRASIL (2018). Resolução cne/ces nº 7, de 18 de dezembro de 2018: estabelece as diretrizes para a extensão na educação superior brasileira e regimenta o disposto na meta 12.7 da lei nº 13.005/2014. Acesso em: 18 set. 2025.
- BRASIL (2025). Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025: Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Diário Oficial da União – Seção 1, 14/01/2025, p. 3. Publicação original no site da Câmara dos Deputados.
- COLÉGIO ESTADUAL CURITIBA (2023). Curitibank. Site institucional. Disponível em: <https://www.colegioestadualcuritibapvai.com/curitibank>. Acesso em: 17 set. 2025.
- de Souza, E. A. (2020). Gamificação: estratégia pedagógica contra o abandono e/ou evasão escolar e por uma educação financeira via games. *Revista Mais Educação*, 3(1). Disponível em: <https://www.revistamaiseducacao.com/artigosv3-n1-marco-2020/100>. Acesso em: 17 set. 2025.
- do Prado, Victor H. e Marinho, C. e. D. C. A. D. M. e. d. S. M. F. (2024). Implementing liga - literature and gamification: usability and effectiveness of analog gamification in brazilian elementary education. *Anais do XXXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2024)*, pages 987–999.
- Freire, P. (1987). *Pedagogia do oprimido*. Paz e Terra, Rio de Janeiro, 17 edition.
- Hamid, Shamsurya Hamden; Zulkipli, N. e. M. F. S. (2022). The effects of non-digital game-based learning and cognitive level of questions on isometric transformations. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 18(1):35–50.
- Saraiva, A. (2020). Necessidade de trabalhar e desinteresse são principais motivos para abandono escolar. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/28286-necessidade-de-trabalhar-e-desinteresse-sao>

principais-motivos-para-abandono-escolar. Acesso em: 18 set. 2025.

Sulaiman, A. A. e Uhuegbu, S. I. (2021). Impact of cognitive restructuring and token economy techniques on truancy reduction among secondary school students in lagos state, nigeria. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1):21–32. Disponível em: <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/igcj/article/view/1081/630>. Acesso em: 17 set. 2025.