

NA ÚLTIMA

Tentativa

Tecnologia e inclusão digital na
Educação de Jovens e Adultos (EJA)

Organizadores

Juliano Gonçalves Pereira
Cintia Regina de Fátima
Marina de Freitas Garcia
Ailse de Cássia Quadros



Organizadores

Juliano Gonçalves Pereira
Cintia Regina de Fátima
Marina de Freitas Garcia
Ailse de Cássia Quadros

NA ÚLTIMA *Tentativa*

**Tecnologia e inclusão digital na Educação
de Jovens e Adultos (EJA)**

Volume 3



Montes Claros / MG – Brasil
Editora do IFNMG
2026

EDITOR EXECUTIVO

Gustavo Henrique Silva de Souza

EDITORA EXECUTIVA

Alínice Alves Jardim

EDITOR EXECUTIVO

Edinei Canuto Paiva

BIBLIOTECÁRIO(A) RESPONSÁVEL

Elciax Cristina de Sousa

COORDENAÇÃO GERAL

Ailse de Cássia Quadros

COORDENAÇÃO FINANCEIRA

Valdeci Ferreira dos Santos

APOIO ADMINISTRATIVO

Francisco Wenderson Pereira de Souza

SUPERVISÃO PEDAGÓGICA

Nilande Mendes Barbosa e Costa

Juliano Gonçalves Pereira



COORDENAÇÃO DA PESQUISA

Juliano Gonçalves Pereira

ASSESSORIA DE PESQUISA

Cíntia Regina de Fátima (CEDAPS)

COORDENAÇÕES ADJUNTAS/PESQUISADORES

Tânia Maria Mares Figueiredo (Almenara)

Andréa Flores Oliveira (Araçuaí)

Ursulina Alves (Arinos)

Dayane Mota Santos Lisboa (Diamantina)

Viviane Mangabeira Ormundo (Janaúba)

Francisco Farlei de Carvalho Lisboa (Janaúria)

Jelson Luiz Dick (Pirapora)

Guilherme Tarcisio Leal (Porteirinha)

Lucas Diego Antunes Barbosa (Salinas)

Carlos Alberto Lopes dos Santos de Oliveira (Teófilo Otoni)

REVISÃO E EDITORAÇÃO

Revisão

Maria Teresa Caballero Brügger

Diagramação e capa

Alinne Paula da Silva

A presente obra passou por avaliação por pares, aprovada para publicação pelo Conselho Editorial da Editora do IFNMG. A presente obra recebeu financiamento por meio do Edital nº 17/2022, vinculado ao Programa de Apoio à Oferta da Educação de Jovens e Adultos (EJA) Integrada à Educação Profissional e Tecnológica (EPT), do Governo Federal.

T255	Tecnologia e inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos
2026	(EJA), vol. 3 / Juliano Gonçalves Pereira; Cíntia Regina de Fátima;
v. 3	Marina de Freitas Garcia; Ailse de Cássia Quadros; (organizadores).
	– Montes Claros: IFNMG, 2026.
	90 p. – (Coleção Na Última Tentativa; v. 3).
	e-ISBN: 978-85-67611-39-6
	ISBN: 978-85-67611-45-7
	Inclui referências.
	1. Educação de Jovens e adultos. 2. Inclusão digital. 3. Formação
	de professores. I. Pereira, Juliano Gonçalves (org.). II. Fátima,
	Cíntia Regina de (org.). III. Garcia, Marina de Freitas (org.). IV.
	Quadros, Ailse de Cássia (org.).

CDD: 374

Bibliotecária Elciax Cristina de Sousa - CRB/6 2065

Índice para Catálogo Sistemático

1. Educação de Jovens e adultos

2026

Realizado depósito legal conforme Lei 10.994 de 14/12/2004

Proibida a reprodução parcial ou total desta obra sem autorização da Editora do IFNMG

Todos os direitos desta edição reservados pela Editora do IFNMG

Tel.: (38) 3218-7326 – E-mail: editora@ifnmg.edu.br

Conheça a Editora do IFNMG: <https://editora.ifnmg.edu.br/>

CONSELHO CIENTÍFICO

(Portaria Reitora nº 1.317/2026)

Mariana Mapelli Paiva (IFNMG /
Campus Almenara)

Ednilton Moreira Gama (IFNMG /
Campus Almenara)

Eliane Macedo Sobrinho Santos (IFNMG /
Campus Araçuaí)

Lilian Gonçalves de Melo (IFNMG /
Campus Araçuaí)

Ernani Calazans de Oliveira (IFNMG /
Campus Araçuaí)

Alisson Macendo Amaral (IFNMG /
Campus Arinos)

Inácio Barbosa Borges (IFNMG / Campus Arinos)

Pedro Henrique Prado da Silva (IFNMG /
Campus Arinos)

André Silva de Oliveira (IFNMG / Campus Arinos)

Juliana Rocha de Meira Pires (IFNMG /
Campus Diamantina)

Dayse Lúcida Silva Santos (IFNMG /
Campus Diamantina)

Marli Silva Fróes (IFNMG / Campus Diamantina)

Dayse Aparecida Silva Pereira Coutinho (IFNMG /
Campus Janaúba)

Marineide Almeida Rocha (IFNMG /
Campus Janaúba)

Fernanda Kerley Queiroz Vieira (IFNMG /
Campus Janaúba)

Jucielle Macedo Alves (IFNMG / Campus Janaúba)

Josye Gonçalves Ferreira (IFNMG /
Campus Janaúba)

Márcio Adriano Santos (IFNMG/Campus Janaúba)

Claubert Wagner Guimarães de Menezes (IFNMG /
Campus Janaúria)

Heron Walmor Santos Cruz (IFNMG /
Campus Janaúria)

Maria Rosilene Alves Damasceno (IFNMG/
Campus Janaúria)

José Aparecido Soares Lopes (IFNMG/
Campus Janaúria)

Josué Antunes de Macedo (IFNMG /
Campus Janaúria)

Petrônio Cândido de Lima e Silva (IFNMG /
Campus Janaúria)

Wanderson Pereira Araújo (IFNMG /
Campus Janaúria)

Edson Oliveira Neves (IFNMG / Campus Janaúria)

Roberto Comini Frota (IFNMG / Campus Janaúria)

Eduardo Cabral da Cruz (IFNMG /
Campus Janaúria)

Tattiane Gomes Costa (IFNMG / Campus Janaúria)

Pedro Borges Pimenta Júnior (IFNMG /
Campus Janaúria)

Marcos Aurélio Duarte Carvalho (IFNMG /
Campus Janaúria)

Tadeu Knewitz Zubaran (IFNMG / Campus
Montes Claros)

Carlos Alexandre de Oliveira (IFNMG / Campus
Montes Claros)

Fernanda de Lima Menezes (IFNMG / Campus
Montes Claros)

Patrícia Teixeira Sampaio (IFNMG / Campus
Montes Claros)

Edmara Moreira Cerqueira (IFNMG /
Campus Pirapora)

Breno Alcântara Silva (IFNMG / Campus Pirapora)

Christiano Titoneli Santana (IFNMG /
Campus Pirapora)

Marília Dutra Massad (IFNMG / Campus Salinas)

Tiago Reis Dutra (IFNMG / Campus Salinas)

Tatianne Gizelle Marques Silva (IFNMG /
Campus Salinas)

Alex Sander Luiz Campos (IFNMG /
Campus Salinas)

Américo Fernando de Souza Alves (IFNMG /
Campus Teófilo Otoni)

SUMÁRIO

PREFÁCIO	7
APRESENTAÇÃO	11
SEÇÃO 1. PROPOSTAS PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	13
INFORMÁTICA BÁSICA PARA ALUNOS DA EJA.....	15
SEÇÃO 2. PROPOSTAS PARA OS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	23
A INTEGRAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DA EJA: OS DESAFIOS DO ENSINO NAS TURMAS DO FUNDAMENTAL II EM ESCOLAS DA ZONA RURAL-BAHIA.....	25
INTRODUÇÃO DO USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO COTIDIANO DE UM ESTUDANTE DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA).....	31
INTERNET, REDES SOCIAIS E JORNALISMO COMUNITÁRIO NA EJA REPENSANDO A EDUCOMUNICAÇÃO EM TEMPOS DE FAKE NEWS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	39
SEÇÃO 3. PROPOSTAS PARA O ENSINO MÉDIO	51
INCLUSÃO DIGITAL NA EJA: CAPACITAÇÃO TECNOLÓGICA PARA A TRANSFORMAÇÃO SOCIAL	53
O LETRAMENTO LITERÁRIO E DIGITAL: A LITERATURA EM CONTEÚDOS DIGITAIS NA EJA.....	59
TECNOLOGIA E INCLUSÃO DIGITAL: FERRAMENTAS BÁSICAS PARA A EJA.....	63
O USO DO SOFTWARE GEOGEBRA COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENTENDIMENTO DAS FUNÇÕES AFINS NAS AULAS DE MATEMÁTICA DO CURSO DO PROEJA DO IFAP	67
ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA NA EJA	72
PROMOVENDO A INCLUSÃO DIGITAL PARA JOVENS E ADULTOS.....	77
INCLUSÃO DIGITAL NA EJA.....	83

PREFÁCIO

Para iniciar qualquer escrita sobre a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil é necessário, antes de tudo, falar de ausências historicamente produzidas e de presenças que insistem em resistir. A EJA nasce e sustenta-se na contramão da lógica excludente que, ao longo do tempo, negou a milhões de brasileiros o direito à escolarização na idade considerada adequada ou correta. Trata-se de uma modalidade marcada por trajetórias interrompidas por desigualdades sociais profundas e por sujeitos que carregam em seus corpos e suas memórias as marcas da negação de direitos, mas também saberes, experiências e formas próprias de ler e interpretar o mundo.

Este livro, “NA ÚLTIMA TENTATIVA: tecnologia e inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA)”, emerge exatamente desse território de tensões. Reúne experiências pedagógicas que não partem de abstrações ou modismos educacionais, mas do chão concreto da escola, de territórios urbanos, rurais, ribeirinhos, quilombolas, institucionais e periféricos, onde a EJA acontece cotidianamente. Os textos aqui reunidos evidenciam que falar de tecnologia na EJA não é falar apenas de ferramentas, softwares ou dispositivos, mas de condições reais de acesso, permanência, dignidade e reconhecimento social.

Ao percorrer os capítulos que compõem a obra, percebe-se uma compreensão compartilhada: a inclusão digital, quando pensada para a EJA, não pode ser tratada como apêndice curricular ou como mera atualização técnica. Ela se constitui como direito educacional, como possibilidade concreta de ampliação da autonomia, da cidadania e da participação social dos sujeitos jovens, adultos e idosos que retornam à escola. Seja nas propostas voltadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ou aos Anos Finais do Ensino Médio, o que se apresenta é um conjunto de metodologias que dialogam com a realidade dos estudantes, respeitam seus ritmos de aprendizagem e reconhecem seus saberes prévios como ponto de partida.

As experiências relatadas revelam também os limites estruturais ainda persistentes: ausência de infraestrutura adequada, precariedade do acesso à Internet, desigualdades territoriais, formação docente insuficiente e a instabilidade das políticas públicas voltadas à EJA. No entanto, longe de paralisarem a ação pedagógica, esses desafios são enfrentados com criatividade, compromisso ético e profundo envolvimento dos professores, que assumem o papel de mediadores, formadores e, sobretudo, agentes de resistência pedagógica.

Nesse sentido, esta obra reafirma o lugar central do professor da EJA. São educadoras e educadores que, mesmo diante da invisibilização histórica da modalidade, produzem conhecimento pedagógico, sistematizam práticas, investigam suas próprias ações e constroem alternativas metodológicas que dialogam com as demandas do século XXI. O livro demonstra que não há inclusão digital possível sem a valorização do trabalho docente, sem investimento contínuo em formação e sem políticas públicas estáveis que reconheçam a EJA como política de Estado, e não como ação compensatória ou provisória.

A reflexão proposta pelos capítulos encontra um diálogo possível com a autora Neusa Santos Souza, quando, ao analisar os processos de exclusão e constituição subjetiva no Brasil, afirma que se tornar sujeito em uma sociedade estruturada pela desigualdade implica enfrentar mecanismos que silenciam, desqualificam e desumanizam. Em *Tornar-se Negro*, a autora nos lembra que a exclusão não opera apenas no plano material, mas também no simbólico, atingindo a autoestima, a percepção de pertencimento e o direito à palavra. Essa reflexão dialoga diretamente com a EJA: muitos de seus estudantes carregam não apenas lacunas escolares, mas histórias de fracasso escolar produzido socialmente, de estigmatização e de negação de oportunidades.

É também nesse ponto que o pensamento de Conceição Evaristo se aproxima das experiências narradas neste livro. Ao propor a noção de “escrevivência”, a autora afirma que narrar a própria história é um ato político, uma forma de existir e resistir. Os capítulos aqui apresentados, ao sistematizarem práticas pedagógicas construídas a partir do cotidiano da EJA, transformam-se em verdadeiras “escrevivências” docentes: textos que nascem da experiência, da escuta atenta dos estudantes e do compromisso com uma educação que reconhece o outro como sujeito de direitos.

As propostas que abordam o uso da informática básica, das metodologias ativas, do letramento literário e digital, da educomunicação, do jornalismo comunitário, da matemática mediada por softwares, das ciências integradas às tecnologias e das estratégias de engajamento revelam um eixo comum: a tecnologia como mediação para a leitura crítica do mundo, e não como fim em si mesma. Retoma-se, assim, o princípio freiriano de que a leitura da palavra está indissociavelmente ligada à leitura do mundo, agora ampliada para o universo digital.

Por fim, este livro se inscreve como um chamado. Um chamado à defesa intransigente da Educação de Jovens e Adultos (EJA), à criação, manutenção e renovação de políticas públicas que garantam financiamento, infraestrutura, conectividade e formação continuada. Um chamado à valorização dos professores que, mesmo em contextos adversos, seguem apostando na EJA como espaço de reconstrução de trajetórias, de recomposição de sonhos e de afirmação da dignidade humana.

Mais do que um repositório de planos de intervenção, esta obra se constitui como um manifesto pedagógico: em tempos de profundas desigualdades, negar a EJA é negar o direito de milhares de sujeitos de se tornarem, plenamente, leitores, trabalhadores, cidadãos e protagonistas de suas próprias histórias.

Profa. Dra. Marina de Freitas Garcia

Doutora e Mestra em Ciências Sociais pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPCIS/UERJ). Em Maricá-RJ, atua na formação de idosos na Escola Municipal de Idosos Milton Felipe Diniz e no CEM Joana Benedicta Rangel, unidades modelo-referência na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

No município do Rio de Janeiro, em 2022-2023, atuou como Consultora Pedagógica no Centro de Promoção da Saúde (CEDAPS) para a implementação de projetos municipais voltados à Educação de Jovens e Adultos (EJA), em articulação com a Gerência da Educação de Jovens e Adultos (GEJA) e das escolas exclusivas dos Centros de Educação de Jovens e Adultos (CEJA) e do Centro de Referência da Educação de Jovens e Adultos (CREJA). Elaborou, neste ímpeto, o Programa Jovens Construtores – Edição EJA (voltados à qualificação profissional dos sujeitos da EJA), a formação continuada de professores da EJA e um guia-metodológico para a transferência de tecnologia social às escolas que atuam com a modalidade de ensino. Atuou como consultora pedagógica em projeto integrado com o UNICEF – Brasil (Fundo das Nações Unidas para a Infância) voltado aos adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade da Grande-Pavuna, no Rio de Janeiro-RJ).



APRESENTAÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é determinada pela conjuntura histórica, social, política e cultural, que afeta diretamente as concepções e práticas educacionais destinadas a quem não concluiu a Educação Básica na idade prevista. Para além da função de reparação histórica, a EJA se constitui como uma política pública de inclusão social, que amplia as possibilidades de transformação da realidade dos mais desfavorecidos por meio da educação popular e de pedagogias sensíveis, rebeldes e afetuosas.

O “NortEJA: IFNMG e a EJA Integrada” é a contribuição do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG), financiado pelo Edital nº 17/2022, vinculado ao Programa de Apoio à Oferta da Educação de Jovens e Adultos (EJA) Integrada à Educação Profissional e Tecnológica (EPT), do Governo Federal. Esse projeto foi elaborado para contribuir com o fortalecimento da EJA no norte de Minas Gerais e Vales do Jequitinhonha e Mucuri.

O NortEJA foi desenvolvido em nove campus do IFNMG, precisamente em Almenara, Araçuaí, Diamantina, Janaúba, Januária, Pirapora, Porteirinha, Salinas e Teófilo Otoni, alcançando mais de 30 municípios. O projeto abriu mais de 2.000 vagas para formação inicial e continuada para estudantes e professores no norte de Minas Gerais e do Vale do Jequitinhonha e Mucuri, alcançando comunidades urbanas, ribeirinhas, quilombolas e pessoas privadas de liberdade.

O NortEJA ofereceu, uma vasta lista de cursos de formação continuada, considerando as necessidades de cada território; modelou um curso destinado a capacitar professores para atuar na EJA. O Curso de Formação Continuada para Atuação na EJA obteve o maior número de interessados e concluintes, exigindo ampliação tanto no número de vagas quanto na oferta, e foi realizado em dois momentos distintos.

Este livro se configura como um instrumento pedagógico, destinado a apoiar e potencializar iniciativas inovadoras na EJA. É resultado da formação de professores para atuar na Educação de Jovens e Adultos no norte de Minas Gerais, deixando o educacional mais leve, sobretudo para os que apostam na EJA como a última tentativa da educação formal.

A partir das experiências de implementação do NortEJA, o livro reúne experiências que se apresentam como alternativas ousadas, capazes de enfrentar os desafios históricos nessa modalidade, que vão desde a definição de estratégias didáticas e metodológicas até as condições de acesso e permanência dos estudantes. Ao mesmo tempo, ressalta a importância da qualificação profissional como central para a mobilidade social dos estudantes. Assim, o material, aqui reunido, não apenas orienta práticas educativas, mas também se integra a um movimento mais amplo de inquietudes e promoção da inclusão social, ampliação das oportunidades para que professores da EJA não percam o “esperançar” na Educação.

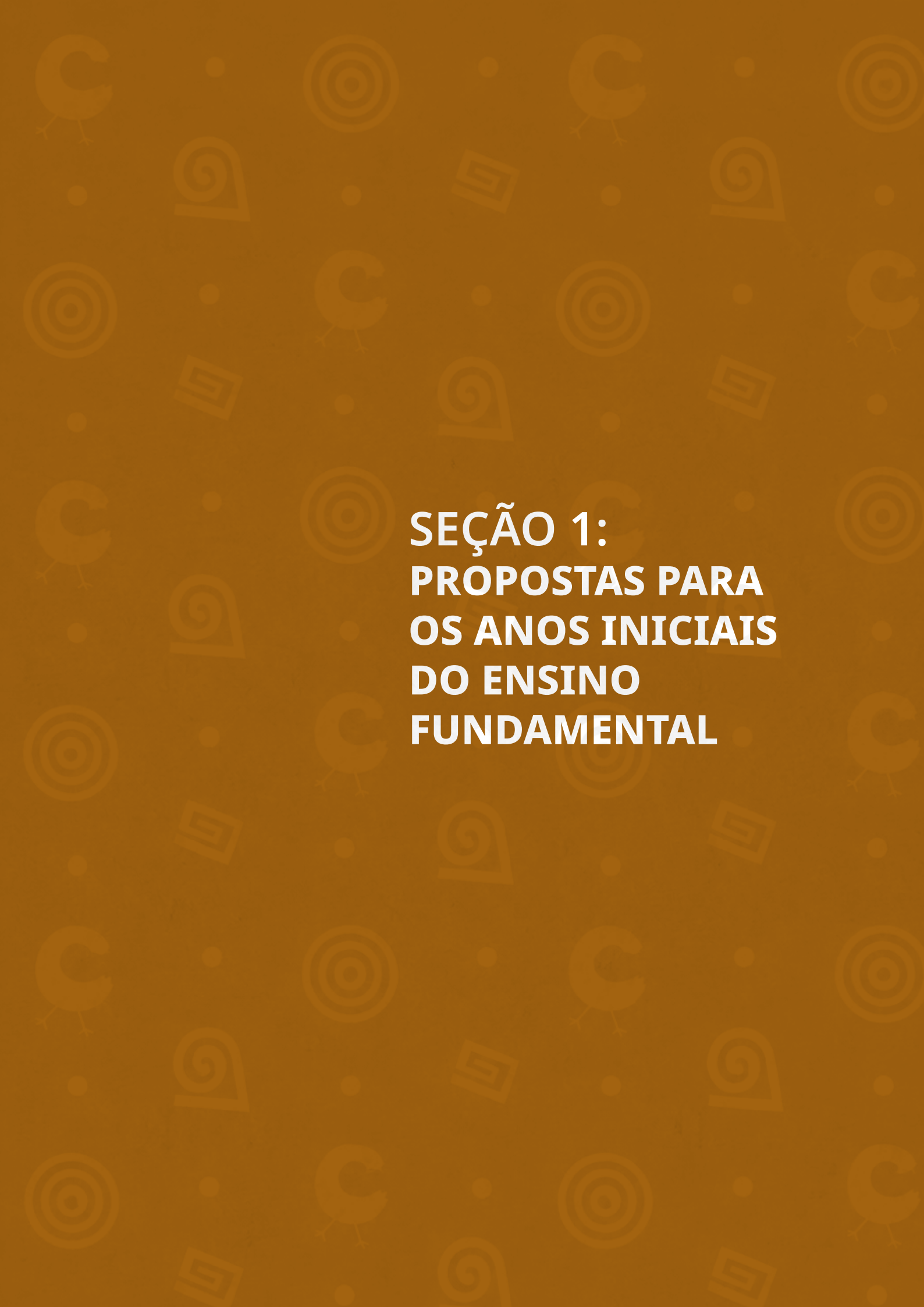
Também é importante ressaltar que a modelação deste curso para formar professores para EJA contou com a parceria de várias organizações e instituições sociais, entre as quais se destaca o acordo de trocas metodológicas estabelecido com o Centro de Promoção da Saúde (CEDAPS).

O CEDAPS é uma instituição do terceiro setor, que cedeu sua tecnologia social Construção Compartilhada de Soluções Locais ao NortEJA. A partir disso, estimulou o uso de estratégias pedagógicas pautadas nas realidades e potencialidades territoriais, que contribuiu significativamente para retenção e permanência dos estudantes nos cursos. Além disso, também ofereceu suportes e subsídios teóricos e metodológicos que favoreceram a ampliação da taxa de conclusão dos estudantes participantes do NortEJA.

Este livro, intitulado “NA ÚLTIMA TENTATIVA: tecnologia e inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA)”, reúne as reflexões e práticas de profissionais que concluíram o Curso de Formação Continuada para Atuação na EJA, oferecido pelo NortEJA. Os textos, aqui compilados, são resultados da sistematização das inquietações e experiências práticas e teóricas dos profissionais da EJA, que ampliam o acervo de intervenções possíveis nos Anos Iniciais e Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, revelando caminhos possíveis a se trilhar na direção de uma educação humana, afetuosa e transformadora.

A obra reúne 11 propostas de planos de intervenção pedagógicas que, a partir de distintas perspectivas territoriais, oferecem contribuições significativas para a compreensão e o fortalecimento da EJA no norte de Minas Gerais, Vales do Jequitinhonha e Mucuri e em todo o Brasil.

Dr. Juliano Gonçalves Pereira
Dra. Cíntia Regina de Fátima

The background is a solid orange color with a repeating pattern of faint, light-orange geometric shapes. These shapes include concentric circles, squares with internal lines, and stylized spiral or 'C' shapes, arranged in a grid-like fashion.

SEÇÃO 1: PROPOSTAS PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

INFORMÁTICA BÁSICA PARA ALUNOS DA EJA

João Gomes dos Santos

Introdução

O plano de intervenção pedagógica em questão visa promover a inclusão digital de alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do Ensino Fundamental I, com idades entre 40 e 60 anos, muitos dos quais enfrentam desafios relacionados à alfabetização e à falta de familiaridade com tecnologias. A proposta reconhece a crescente demanda por habilidades digitais, em um mundo cada vez mais conectado, e busca capacitar esses alunos com noções básicas de informática, permitindo-lhes maior autonomia no uso de ferramentas tecnológicas e acesso a oportunidades educacionais e profissionais.

A intervenção tem como objetivo principal oferecer aos alunos a oportunidade de aprender conceitos fundamentais de informática, como uso do teclado e do mouse e como navegar na Internet, promovendo a alfabetização digital. Além disso, o plano integra o aprendizado da leitura e escrita com o uso de tecnologias, visando não apenas ensinar habilidades técnicas, mas também oferecer uma nova perspectiva de aprendizado e inclusão social.

Com uma metodologia baseada em atividades práticas e interativas, adaptadas ao ritmo e às necessidades dos alunos, o projeto espera desenvolver a confiança desses adultos no uso de computadores e dispositivos digitais. O aprendizado será dividido em etapas que incluem desde a introdução à informática até a realização de um projeto final, no qual os alunos poderão aplicar os conhecimentos adquiridos. Dessa forma, o plano propõe uma transformação significativa na vida dos participantes, proporcionando-lhes uma ferramenta poderosa para a inclusão social e econômica na era digital.

Justificativa

A escolha do tema Informática Básica para este projeto de intervenção pedagógica é motivada pela necessidade urgente de inclusão digital na sociedade atual. Em um mundo cada vez mais dependente da tecnologia, a falta de conhecimento em Informática se torna uma barreira, especialmente para os alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Esse grupo, composto por adultos de 40 a 60 anos, enfrenta dificuldades para acessar oportunidades de trabalho e serviços digitais essenciais, estando à margem do mundo tecnológico. Capacitar esses alunos em noções básicas de informática é, portanto, fundamental para sua inclusão social e profissional.

A intervenção é indispensável, pois os alunos da EJA enfrentam limitações educacionais e tecnológicas. Muitos nunca tiveram contato com computadores, o que agrava a exclusão digital. Este projeto propõe uma abordagem educativa adaptada ao ritmo de aprendizado dos alunos, focada em habilidades práticas que integrem a alfabetização com o uso de tecnologias digitais. Isso ampliará as oportunidades de aprendizado e inclusão social.

As possibilidades de realização do projeto são viáveis, utilizando recursos acessíveis como computadores, softwares simples e apoio docente. Além de promover a autonomia e autoestima dos alunos, a intervenção contribuirá significativamente para a educação inclusiva, permitindo que eles participem mais ativamente da sociedade digital. A inclusão digital se torna, assim, um meio de empoderamento, garantindo que esses adultos possam exercer plenamente sua cidadania e acessar oportunidades que antes lhes eram inacessíveis.

Objetivo Geral

Contribuir para a redução da exclusão digital entre os alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), capacitando-os em noções básicas de Informática, com o objetivo de promover a inclusão digital e aprimorar suas habilidades de comunicação e acesso à informação.

Objetivos Específicos

- » Transmitir os conceitos fundamentais de informática, incluindo o uso do teclado, mouse e a navegação na Internet, para que os alunos desenvolvam competências básicas no uso de tecnologias.
- » Promover a alfabetização digital, ao integrar o aprendizado da leitura e escrita com o uso de ferramentas digitais, proporcionando um desenvolvimento simultâneo de habilidades tecnológicas e educacionais.
- » Incentivar o uso da informática como meio de acesso à informação, a serviços e à comunicação, ampliando as possibilidades de interação social e profissional dos alunos.
- » Desenvolver a confiança dos alunos no uso de computadores e dispositivos tecnológicos, permitindo que eles se sintam mais seguros e autônomos ao utilizar ferramentas digitais em seu cotidiano.

Metodologia

A metodologia da intervenção pedagógica em Informática Básica para Alunos da EJA será prática e interativa, visando desenvolver competências digitais essenciais e promover a alfabetização digital. O ensino será dinâmico, adaptado ao ritmo dos alunos e focado na construção colaborativa do conhecimento.

- » **Introdução ao Equipamento (2 horas):** Início com aula prática de reconhecimento do computador e seus componentes, como teclado, mouse e monitor. Os alunos irão manusear os dispositivos, aprendendo a ligar e desligar o computador, e a usar o mouse para movimentar o cursor.
- » **Uso do Teclado e Digitação (3 horas):** Atividades práticas de digitação simples, em que os alunos serão incentivados a escrever pequenas palavras e frases. O foco será na familiarização com letras, números e pontuações, estimulando a integração da alfabetização com o uso do teclado.
- » **Navegação na Internet (3 horas):** Introdução aos navegadores e busca na Internet. Serão propostas atividades como acessar sites de interesse, realizar pesquisas e utilizar ferramentas básicas de comunicação, como o e-mail. Os alunos serão incentivados a explorar a Internet como uma fonte de informação e um meio de interação.
- » **Projeto Final Prático (4 horas):** Ao final, os alunos realizarão um projeto prático, como criação de um e-mail, envio de mensagens ou uma pequena pesquisa on-line. O objetivo é desenvolver a autonomia e a confiança no uso das tecnologias, consolidando o aprendizado adquirido ao longo do Curso.

Desenvolvimento

Introdução ao Equipamento (2 horas)

A primeira etapa da intervenção pedagógica tem como objetivo familiarizar os alunos com os componentes básicos do computador e desenvolver suas habilidades motoras e cognitivas no manuseio dos dispositivos tecnológicos. A aula começará com uma apresentação interativa sobre o computador, em que o professor irá explicar, de maneira simples e visual, a função de cada componente: monitor, teclado, mouse e CPU.

Após a explicação teórica, os alunos terão a oportunidade de praticar individualmente. Cada aluno será orientado a ligar e desligar o computador, aprendendo o processo de inicialização do sistema operacional. A atividade seguinte será focada no uso do mouse, em que os alunos deverão mover o cursor pela tela e praticar cliques simples e duplos, além de arrastar e soltar ícones em atividades lúdicas e organizar pastas ou ícones em uma simulação visual. Essas práticas visam desenvolver a coordenação motora fina e a capacidade de controlar o cursor com precisão.

Em seguida, será realizada uma introdução ao teclado, onde os alunos aprenderão a identificar as principais teclas de funções (enter, espaço, delete) e começarão a se familiarizar com a posição das letras e dos números. Serão realizadas pequenas atividades,

como digitar seus nomes ou palavras simples que reforcem o reconhecimento das teclas e a confiança no manuseio do teclado.

Ao final dessa etapa, espera-se que os alunos adquiram a habilidade de ligar e desligar o computador, usar o mouse de forma funcional e básica e desenvolver uma noção inicial de digitação.

Segundo Moran (2013), *“a tecnologia, quando usada de forma adequada, pode contribuir para a inclusão e o desenvolvimento de novas competências, aproximando os indivíduos da realidade digital e social”*. Essa primeira experiência com os equipamentos será essencial para estimular a confiança e reduzir a ansiedade perante o uso de novas tecnologias.

Uso do Teclado e Digitação (3 horas)

- » Familiarização com o teclado (30 minutos): Comece apresentando o teclado de forma bem simples, destacando as principais teclas: letras, números, espaços, enter e backspace. Os alunos tocarão nas teclas para entender textura e localização. Utilize um teclado desenhado em papel para que eles possam explorar sem medo de errar.
- » Atividade de identificação (30 minutos): Os alunos irão participar de uma atividade de identificação de teclas. Com auxílio visual de um projetor, mostre uma tecla por vez e peça que localizem no próprio teclado. Comece com letras que compõem o nome dos alunos ou palavras simples. A atividade será conduzida devagar, respeitando o ritmo de cada um.
- » Exercícios de digitação guiada (30 minutos): Em uma folha impressa, serão exibidas palavras simples (exs.: “sol”, “mão”). Os alunos devem digitar as palavras, conforme a orientação passo a passo do professor, que ajudará na localização da tecla. O objetivo é fortalecer a confiança no uso do teclado.
- » Atividade de digitação assistida (30 minutos): Em duplas, um aluno dita palavras simples para o outro digitar, com auxílio do professor. Esse exercício promove colaboração e reforça o reconhecimento das letras.
- » Introdução à função das teclas especiais (30 minutos): Demonstre como usar o espaço, enter e backspace em atividades básicas. Os alunos devem digitar seus nomes, inserir espaços e corrigir com o backspace. O foco será no uso funcional e básico dessas teclas.
- » Jogo de teclado (30 minutos): Finalize com um jogo lúdico de digitação, como um jogo de “caça-palavras” no teclado onde os alunos precisam encontrar letras específicas. Isso ajuda a tornar o aprendizado divertido e reforça a posição das teclas de maneira interativa e sem pressão.

Navegação na Internet (3 horas)

Aqui o objetivo é ensinar os alunos a navegar na Internet de forma autônoma, utilizando navegadores e ferramentas de busca para acessar informações e serviços. A aula será dividida em 3 momentos distintos, cada um focando em uma habilidade específica, e todas as atividades serão realizadas de forma prática, com acompanhamento individual.

- » Introdução ao navegador: A aula começa com uma explicação sobre o que é um navegador de Internet (como Google Chrome, Mozilla Firefox) e qual sua função. O professor mostrará, com exemplos projetados, como abrir um navegador, identificar a barra de endereços e acessar sites simples, como a página inicial do Google. Em seguida, os alunos abrirão os navegadores em seus computadores e serão orientados a digitar endereços de sites simples, como portais de notícias e páginas educacionais. O foco será a prática da navegação básica, reforçando o uso correto do teclado e do mouse, além da introdução a termos como “link” e “página web”.
- » Pesquisa on-line: Após a introdução ao uso do navegador, os alunos aprenderão a utilizar motores de busca, como o Google, para realizar pesquisas. O professor explicará como funciona o mecanismo de pesquisa, mostrando como inserir palavras-chave relevantes para encontrar resultados específicos. A atividade prática consistirá em cada aluno pesquisar por temas de seu interesse, como notícias ou informações sobre serviços públicos. Serão estimulados a explorar os resultados clicando em links e visitando diferentes páginas. A atividade ajudará os alunos a desenvolver o pensamento crítico sobre as informações encontradas, aprendendo a identificar fontes confiáveis.
- » Uso de ferramentas de comunicação: No terceiro momento, os alunos serão introduzidos ao conceito de e-mail como uma ferramenta de comunicação. O professor explicará o que é um e-mail, como criar uma conta em serviços gratuitos, como o Gmail, e o passo a passo para enviar e receber mensagens. Após a explicação, os alunos criarão suas próprias contas de e-mail e praticarão o envio de mensagens simples entre colegas, aprendendo a anexar arquivos e formatar textos. Essa prática é fundamental para ampliar a comunicação digital e a interação social e profissional.

Ao final dessa etapa, espera-se que os alunos sejam capazes de navegar na Internet de maneira funcional, realizar pesquisas e utilizar o e-mail como meio de comunicação. Como ressalta Paulo Freire (Freire, 1989). *“a leitura do mundo precede a leitura da palavra”*, e o uso da Internet pode ser visto como uma forma de leitura crítica do mundo digital, essencial para a inserção social e cidadania plena.

Projeto Final Prático (2 horas)

O Projeto Final Prático será a culminação de todo o aprendizado adquirido ao longo do Curso de Informática Básica. O objetivo é que os alunos realizem uma atividade prática que envolva o uso das principais habilidades desenvolvidas: manuseio do teclado e mouse, navegação na Internet, envio de e-mails e realização de pesquisas on-line. Essa etapa tem como propósito consolidar os conhecimentos adquiridos, promovendo autonomia e confiança no uso das tecnologias.

- » Escolha do projeto: Os alunos serão incentivados a escolher um projeto prático de acordo com suas preferências e necessidades. O professor apresentará 3 opções principais.
- » Criação e envio de um e-mail com anexo.
- » Realização de uma pesquisa on-line sobre um tema de interesse.
- » Composição de um pequeno texto ou carta utilizando um editor de texto, com envio por e-mail.

O professor discutirá com os alunos qual tarefa melhor se adapta aos seus interesses pessoais, guiando-os na escolha. A intenção é que cada aluno realize uma atividade que tenha relevância prática em seu dia a dia, promovendo um aprendizado significativo.

- » **Desenvolvimento do Projeto:** Após a escolha, os alunos iniciarão o desenvolvimento do projeto. Aqueles que optarem pela criação de um e-mail abrirão conta em uma plataforma de e-mail, como o Gmail, e enviarão uma mensagem simples, anexando um documento, como texto ou imagem. Para os alunos que escolherem realizar uma pesquisa on-line, o professor guiará o processo de inserção de palavras-chave no motor de busca, na leitura dos resultados e realização de uma síntese das informações encontradas. Já os alunos que preferirem a escrita de texto, em um editor de texto (como Word ou Google Docs), deverão compor uma pequena carta ou mensagem, que será posteriormente enviada por e-mail. Durante todo o processo, o professor estará disponível para dar suporte, esclarecer dúvidas e garantir que todos avancem com autonomia.
- » **Revisão e conclusão:** Após a realização do projeto, o professor fará uma revisão conjunta com os alunos, promovendo uma reflexão sobre as dificuldades encontradas e as soluções aplicadas. Cada aluno terá a oportunidade de compartilhar sua experiência e discutir como o uso da tecnologia pode impactar sua vida cotidiana, tanto pessoal quanto profissional. Essa reflexão final é crucial para fortalecer o aprendizado e a confiança no uso de ferramentas digitais.

Como destaca Paulo Freire (Freire, 1996), *"o conhecimento não é uma doação, mas uma construção que se dá na prática social"*. Assim, a realização de um projeto prático promove o desenvolvimento da autonomia dos alunos, transformando o aprendizado em uma ferramenta de inclusão e transformação social.

Recursos Didáticos Necessários

Para garantir o sucesso da intervenção pedagógica em Informática Básica para alunos da EJA, é fundamental que os recursos didáticos sejam adequados ao contexto dos alunos, que possuem pouca ou nenhuma familiaridade com as tecnologias digitais. Os materiais a seguir foram selecionados para facilitar o aprendizado e permitir o desenvolvimento gradual das habilidades tecnológicas necessárias.

- » **Computadores:** Equipamentos com sistema operacional simples, preferencialmente com monitores grandes para facilitar a visualização e o uso por alunos com dificuldades visuais. Os computadores devem estar conectados à Internet e equipados com software básico para navegação e edição de texto.
- » **Mouse e teclado:** Periféricos com design ergonômico e teclas visíveis, preferencialmente com letras e números destacados, para facilitar o reconhecimento pelos alunos. Teclados podem ser adesivados com letras maiores, se necessário.
- » **Software de digitação:** Programas simples de digitação, como o Tux Typing ou ferramentas do tipo, que ajudam os alunos a desenvolverem a habilidade de digitar, por meio de exercícios progressivos.
- » **Editor de texto simples:** Softwares básicos como Word ou Google Docs, com funcionalidades reduzidas para não sobrecarregar os alunos, mas com opções suficientes para realizar as atividades de escrita e formatação de textos.

- » **Navegador de Internet:** Navegadores intuitivos e leves, como Google Chrome, com páginas de acesso rápido configuradas para portais educacionais e sites de pesquisa simples (ex.: Google).
- » **Projeto multimídia:** Projetor utilizado para demonstrações visuais durante as explicações. A exibição de slides e demonstrações em tempo real ajudará os alunos a compreenderem melhor as etapas de cada atividade.
- » **Materiais impressos de apoio:** Apostilas e manuais com imagens explicativas e passo a passo das principais atividades (uso do mouse, teclado, e-mail e navegação na Internet). Esses materiais servirão como suporte para que os alunos revisem o conteúdo em casa.
- » **Fones de ouvido:** Atividades individuais em que os alunos possam assistir a tutoriais em vídeo ou participar de atividades interativas que envolvam som.
- » **Quadro branco e marcadores:** Explicação teórica realizadas no quadro e marcadores, para auxiliar as explicações, desenhando ou esquematizando os conceitos apresentados, como a disposição do teclado, ícones da tela e funcionalidades do computador.

Esses recursos foram selecionados para garantir uma abordagem inclusiva e acessível, considerando as dificuldades de alunos adultos que estão em processo de alfabetização digital. O uso de ferramentas simples, mas eficazes, facilitará o aprendizado progressivo e o desenvolvimento das habilidades tecnológicas essenciais.

Desafios e Potencialidades

Ao aplicar este plano de intervenção pedagógica em Informática Básica para alunos da EJA, alguns desafios podem surgir, principalmente devido à heterogeneidade do público-alvo. Muitos alunos da EJA, além de possuírem pouca ou nenhuma familiaridade com a tecnologia, enfrentam dificuldades de leitura e escrita, o que pode tornar o processo de alfabetização digital ainda mais complexo. A falta de experiência anterior com o uso de computadores pode gerar sentimento de insegurança ou medo de errar, exigindo do professor uma abordagem paciente e individualizada. Outro desafio está relacionado ao ritmo de aprendizado dos alunos, que pode variar significativamente, tornando necessário adaptar a metodologia para atender às necessidades de cada um, sem comprometer o progresso da turma.

Por outro lado, as potencialidades pedagógicas desta intervenção são amplas e promissoras. A proposta de integrar a alfabetização tradicional com a digital permite que os alunos desenvolvam habilidades complementares, potencializando o aprendizado. Ao aprenderem a navegar na Internet, enviar e-mails e utilizar editores de texto, os alunos não só adquirem competências tecnológicas, mas também ampliam suas possibilidades de interação social e profissional. Como destaca Cecília Sugai, *“a tecnologia pode ser uma grande aliada da educação, quando utilizada de forma crítica e reflexiva”* (Sugai, 2017). Essa inclusão digital transforma a sala de aula em um espaço de construção coletiva de saberes, em que os alunos são incentivados a experimentar, errar e aprender, aumentando sua confiança e autonomia.

Além disso, a intervenção pedagógica tem o potencial de empoderar os alunos, promovendo sua inclusão em uma sociedade cada vez mais digital. Nesse sentido, Almeida (2015), afirma que a alfabetização digital é um instrumento de transformação social, pois proporciona aos sujeitos a possibilidade de exercerem plenamente seus direitos. A aprendizagem de ferramentas tecnológicas não só contribui para a autonomia pessoal, mas também para o desenvolvimento da cidadania, permitindo que os alunos acessem serviços públicos, realizem transações bancárias e se mantenham informados sobre questões relevantes. Assim, a intervenção oferece aos alunos não apenas conhecimento técnico, mas também oportunidades para um envolvimento mais ativo e crítico na sociedade contemporânea.

Considerações Finais

A expectativa é que, ao final do curso, os alunos não apenas adquiram habilidades técnicas em informática, mas também desenvolvam uma maior confiança e autonomia no uso das tecnologias digitais. Espera-se que a integração da alfabetização tradicional com a digital promova um aprendizado significativo, permitindo que os alunos se sintam mais preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. Além disso, a intervenção visa empoderar os alunos, proporcionando-lhes ferramentas que facilitem a comunicação, a pesquisa e a interação social, contribuindo para sua inclusão em uma sociedade cada vez mais digital.

A reflexão conjunta ao final do projeto será fundamental para consolidar o aprendizado e estimular uma postura crítica em relação ao uso da tecnologia, transformando o conhecimento adquirido em um instrumento de transformação social e cidadania ativa. Assim, a intervenção não só busca a formação técnica, mas também a formação de cidadãos mais informados e participativos.

Referências Bibliográficas

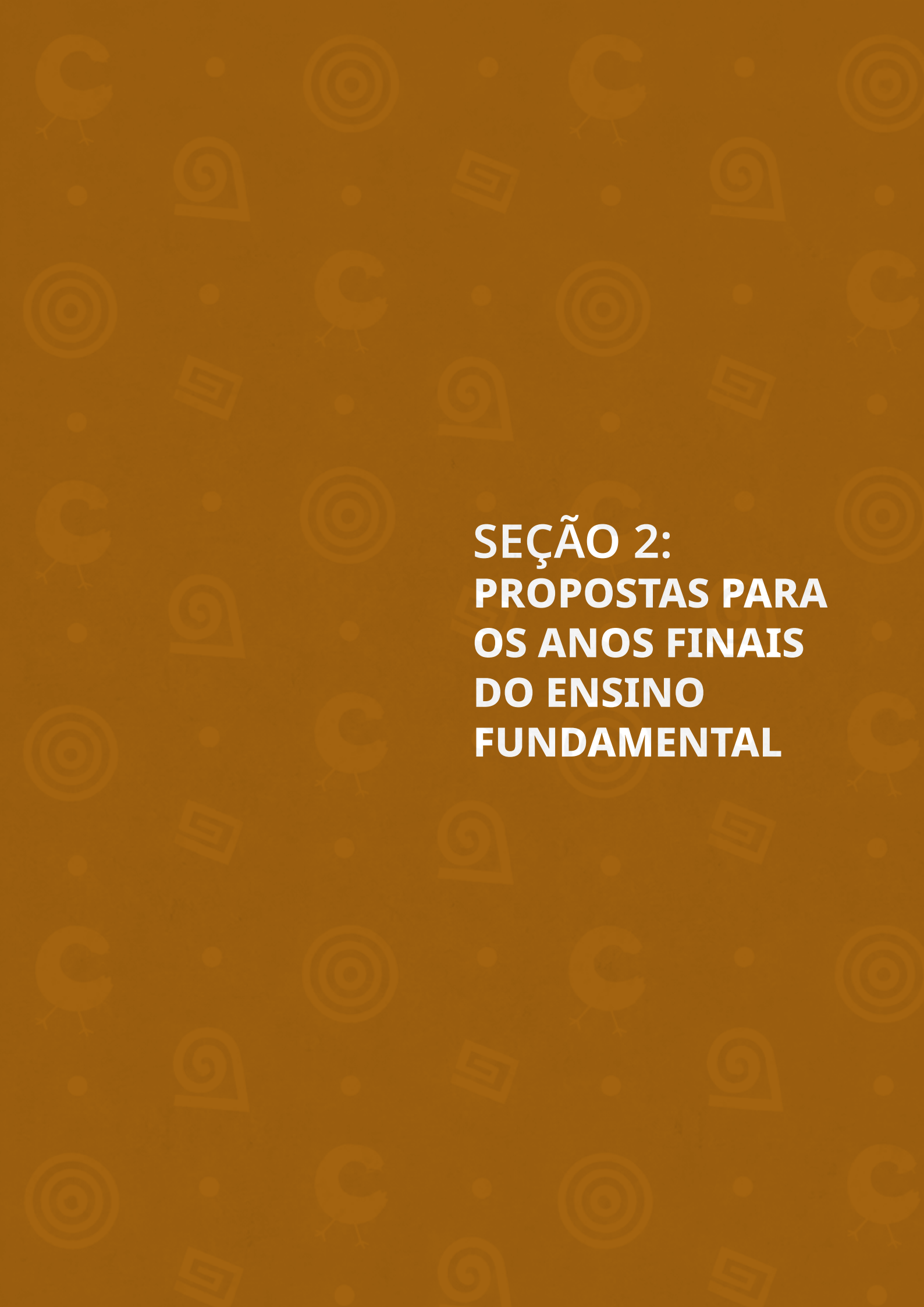
ALMEIDA, M. J. M. Educação. **Tecnologia e inclusão social: desafios da sociedade contemporânea**. Belo Horizonte-MG: Autêntica, 2015.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas-SP: Papirus, 2013.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.

_____. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SUGAI, C. **Tecnologia e Educação: novos desafios para a formação docente**. São Paulo: Cortez, 2017.

The background is a solid orange color with a repeating pattern of faint, light-orange geometric shapes. These shapes include concentric circles, squares with internal lines, and stylized spiral or 'C' shapes.

SEÇÃO 2: PROPOSTAS PARA OS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A INTEGRAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DA EJA: OS DESAFIOS DO ENSINO NAS TURMAS DO FUNDAMENTAL II EM ESCOLAS DA ZONA RURAL-BAHIA

Jucilene Santos da Cruz

Introdução

A falta de acesso à Internet em regiões rurais é uma realidade atual de muitos municípios do nosso país, onde muitas pessoas sofrem com a desigualdade digital. Com isso, a falta de acessos se torna uma barreira significativa para o desenvolvimento educacional dos alunos que vivem na zona rural, o que muitas das vezes limita suas oportunidades de aprendizado e a interação com o mundo digital.

Nessa perspectiva, o autor Miranda (2007) traz que os impactos das tecnologias digitais no ensino-aprendizagem são intensos e múltiplos, pois à medida que oferecem oportunidades incríveis para a inovação educacional e a inclusão, também apresentam desafios significativos que precisam ser abordados. Com os avanços tecnológicos no ambiente educacional, é essencial proporcionar aos alunos da EJA oportunidades de acesso e uso dessas ferramentas, contribuindo assim para a melhoria do aprendizado e a inserção no mundo digital.

O autor Porto (2006, p. 44) diz que: “[...] a escola defronta-se com o desafio de trazer para seu contexto as informações presentes nas tecnologias e as próprias ferramentas tecnológicas, articulando-as com os conhecimentos escolares e propiciando a interlocução entre os indivíduos”. Contudo, de acordo com o autor Dias (2015), um dos maiores problemas relacionados às tecnologias no ambiente educacional é que as propostas de inclusão geralmente não levam em conta o meio social de inserção; não são consideradas as especificidades e as carências de cada caso, o que gera uma imagem distorcida da realidade.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as tecnologias digitais de informação e comunicação ampliam as possibilidades de aprender, ensinar e socializar (Brasil, 2018). De acordo com Dias (2015), um dos maiores problemas relacionados às tecnologias no ambiente educacional é que as propostas de inclusão geralmente não levam em conta o meio social de inserção; não são consideradas as especificidades e as carências de cada caso, o que gera uma imagem distorcida da realidade.

Quando associamos o uso da tecnologia para o aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA), logo perceberemos a dificuldade da implementação das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) no ensino nas turmas da EJA. Os autores Amparo e Furtanetti (2011) apud Franco (2003, p.219) enfatizam que

[...] é na modalidade de ensino de Educação de Jovens e Adultos, que se têm mais dificuldades em implementar a inclusão digital e, também, onde mais deveria ter atenção, o que gera muitos desafios e discussões. Esses indivíduos já estão excluídos da sociedade por não saberem ler e escrever e, com o advento das tecnologias, esses sujeitos se tornam também excluídos digitalmente. Com isso, fazer com que eles tenham acesso às TICs permitirá a adesão à atualidade e, também, ao desenvolvimento de competências para a sua utilização como auxílio na alfabetização.

Portanto, o autor Soek *et al.* (2020) afirma que o tema EJA e tecnologia na pesquisa em educação ainda é pouco explorado. Em contrapartida, a falta de acesso às tecnologias, pode acabar muitas vezes prejudicando a aprendizagem dos estudantes da EJA, muitos dos quais já enfrentam desafios relacionados à distância educacional e à defasagem escolar. O plano integra as tecnologias ao currículo, oferecendo uma educação mais inclusiva e eficaz, fazendo com que esses estudantes se sintam acolhidos e incluídos nessa nova era tecnológica inserida na educação.

Justificativa

De acordo com Padilha (2023), a Educação de Jovens e Adultos, no Brasil, tem se caracterizado por um currículo excludente que, geralmente, não leva em conta as particularidades e os conhecimentos de jovens e adultos que retornam à escola para continuar os estudos, por motivos diversos. Nesse sentido, com os avanços tecnológicos, há necessidade de se desenvolver ou realizar atividades com auxílio da tecnologia. Assim, o ensino vem se reinventando e se adaptando ao cenário atual do uso das tecnologias na sala de aula. A escolha do tema foi pensando, primeiramente, colocando-me no lugar de um estudante EJA que estuda na zona rural de uma pequena cidade da Bahia, que visa buscar mais conhecimento e se sentir incluso, principalmente, no mercado de trabalho. Com a implementação das políticas públicas, busca-se por meio delas minimizar a desigualdade educacional, como vimos escancarado no período da pandemia da Covid-19, em que muitos estudantes ficaram sem acesso ao ensino.

A realização deste plano de intervenção visa a inclusão digital com o uso das plataformas de ensino on-line já disponibilizadas pelas instituições de ensino, adaptadas a realidade de cada escola da zona rural.

Objetivo Geral

Este plano de intervenção pedagógica tem como objetivo promover a inclusão digital e a integração de novas tecnologias no ensino da Educação de Jovens e Adultos (EJA), nas turmas do Ensino Fundamental II de escolas municipais da zona rural na Bahia.

Objetivos Específicos

- » Promover a interação de pelos 50% dos estudantes com a utilização das plataformas de ensino.
- » Implementar o acesso dos alunos EJA a dispositivos tecnológicos como o computador.
- » Observar e discutir o aprendizado dos estudantes após o uso da tecnologia no ensino.
- » Criar uma tabela comparando os dados obtidos.

Metodologia

De início, ocorreu um encontro com a equipe escolar e, após, com os estudantes, para discutirmos sobre a proposta: o que eles queriam implementar a mais no projeto. Logo, em seguida, discutiu-se a necessidade da utilização de recursos tecnológicos, como computadores e aplicativos educacionais, para facilitar o acesso à informação e tentar tornar o aprendizado mais eficaz e atrativo, priorizando, assim, incentivar os estudantes a pensar criticamente, produzir conhecimento e elaborar hipóteses sobre sua realidade. Para isso, foram realizadas atividades interativas como, pesquisas on-line e

discussões em grupo que estimulam a reflexão e a construção coletiva do saber. Já, no final, foi realizada uma mesa-redonda para que os estudantes compartilhassem experiências e desafios encontrados para utilizar as tecnologias de ensino disponibilizadas.

Desenvolvimento

Realizou-se um levantamento sobre o conhecimento e as habilidades prévios dos estudantes envolvidos em relação às tecnologias. Por meio desse diagnóstico, foi elaborado um plano de aula com atividade interativa, que incluía o uso da tecnologia, como, por exemplo, jogos, vídeos, fórum e aulas on-line. Para isso, foi pedido às escolas um espaço com acesso à Internet e, principalmente, a disponibilização de computadores na escola, para que os estudantes pudessem utilizar. Caso não se conseguisse os computadores, poderia se utilizar o celular para realizar as atividades, porém adaptando a realidade da comunidade escolar. A forma de avaliação ocorreu com feedback dos estudantes, no final da aula, sobre as atividades e o uso das tecnologias.

Professor e aluno trabalharam em conjunto: o professor como mediador, orientando e motivando os alunos a conhecer mais sobre as tecnologias e os alunos se sentindo engajados nas atividades. Assim, ativamente motivados na atividade proposta a eles, contribuindo assim para o desenvolvimento das habilidades e o aprimoramento do conhecimento que já possuem.

Recursos Didáticos Necessários

- » Uma sala com acesso à Internet
- » Impressoras para produção de materiais didáticos
- » Computadores
- » Projetores multimídia
- » Plataformas de ensino on-line e aplicativos educacionais
- » Jogos educativos e dinâmicas de grupo com tecnologias

Desafios e Potencialidades

Um grande desafio, inicialmente, para a aplicação deste plano de intervenção está relacionado com a formação dos docentes. Muitos ainda têm grandes dificuldades em lidar com as novas tecnologias implementadas no ensino. Sabemos que mesmo com as tecnologias já inseridas no ambiente educacional, ainda existe grande resistência de alguns professores, principalmente, aqueles que têm muito tempo na profissão e, também, por parte de alguns estudantes.

Outro desafio é a falta de infraestrutura que muitas escolas ainda sofrem, como falta de sinal de Internet e falta de equipamentos tecnológicos em algumas escolas da zona rural, o que dificulta a inclusão digital dos envolvidos. Apesar das barreiras que encontraremos, a inclusão digital pode ampliar o acesso a recursos educacionais diversificados, favorecendo um aprendizado mais dinâmico e interativo. Segundo Valente (2019),

a inclusão de tecnologias no ensino pode enriquecer o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e interativo

Considerações Finais

Por fim, a aplicação deste plano visa enfatizar a importância da inclusão digital no ensino, proporcionar aos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) a inclusão nessa modalidade de ensino, fazendo com que eles sejam incluídos nesse novo cenário e tentando amenizar a desigualdade social e digital que faz parte do novo método de aprendizado.

Fazer com que seja inserido, no dia a dia, o acesso aos recursos tecnológicos no cotidiano escolar das escolas municipais rurais, adaptá-los à realidade das escolas e promover aulas mais interativas e atraentes. Portanto, espera-se que, no final, os alunos se sintam parte deste novo mundo, que estejam motivados, confiantes para atender às demandas da educação contemporânea.

Referências

AMORIM, A. *et al.* **Educação de jovens e adultos: políticas públicas, formação de professores, gestão e diversidade multicultural** - Antonio Amorim, Tânia Regina Dantas, Maria Sacramento Aquino (Orgs.). Salvador-BA: EDUFBA, 2017. 305 f.:il.

AMPARO, M.A.M.; FURLANETTI, M. P. de F. R. **Inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos: dificuldades e desafios**. Disponível em: <http://www2.fct.unesp.br/grupos/gepep/Matheus1.pdf>.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília- DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

DIAS, L. M. C. Tecnologia e Educação: quais os desafios? Educação. **Revista do Centro de Educação**, v. 40, n.2, p. 295- 309, maio-ago., 2015.

DIAS, D. dos S. F. **Mobile Learning na Educação de Jovens e Adultos: adoção de dispositivos móveis na atividade docente** / Daniele dos Santos Ferreira Dias. Natal-RN: 2021. 253 f.: il.

PADILHA, F. R. R. **EJA: desafios e contratempos no período pandêmico**, 2023.

PORTO, T. M. E. As tecnologias de comunicação e informação na escola: relações possíveis, relações construídas. **Revista Brasileira de Educação**, Brasil, v. 11, n. 31, jan./abr., 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a05v11n31.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2018.

MIRANDA, G. L. Limites e possibilidades das TICs na Educação. Sísifo. **Revista de Ciências da Educação**. v. 3, 2007.

MOURA, P. F. *et al.* Inclusão digital no campo: um caminho para a equidade educacional. **Cadernos de Políticas Educacionais**, v. 15, n. 2, p. 33-50, 2021.

O IMPACTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM. Disponível em: <https://revistaft.com.br/o-impacto-das-tecnologias-digitais-no-processo-de-ensino-aprendizagem/>

OLIVEIRA, M. A.; CRUZ, P. M. Inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos em zonas rurais. **Revista Brasileira de Educação e Tecnologia**, v. 18, n. 2, p. 123-140, 2021.

SOEK, A. M. *et al.* Contribuições das pesquisas sobre tecnologias e formação docente no campo da EJA. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 38, n. 1, p. 1-25, 2020. Disponível em: <http://doi.org/10.5007/2175-795X.2020.e66057>. Acesso em: 15 ago. 2023.

INTRODUÇÃO DO USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO COTIDIANO DE UM ESTUDANTE DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Benedito Da Conceição Filho¹

Rita de Cássia Rodrigues Rangel Pá²

Nathan Trindade Santos³

Introdução

A escolha do tema como proposta de intervenção pedagógica se deu em função da necessidade apresentada pelos educandos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) frente às novas demandas trazidas para o seu cotidiano social e ambiente de trabalho, fruto do avanço tecnológico proporcionado pelas tecnologias digitais de comunicação. Para fazer realizar a intervenção pedagógica, foi escolhida a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) como uma das metodologias ativas de aprendizagem que mais se aproxima da realidade do estudante da EJA e por oferecer a possibilidade de trabalhar diretamente com o conteúdo que faz parte do cotidiano desses sujeitos. Ao inserir a tecnologia digital na EJA, inserimos também uma ferramenta que irá favorecer a mediação entre professor e aluno de maneira eficaz, trazendo a possibilidade de favorecer a aprendizagem. Esse aprendizado deve levar em consideração os conhecimentos prévios, que são os conhecimentos relacionados ao contexto histórico, social e político do qual esses estudantes fazem parte.

O uso das tecnologias digitais no ambiente escolar, com o viés de inclusão, tem sido tema de pesquisas realizadas tanto no Brasil quanto em outros países. Para Silva (2015), na era tecnológica, o professor é constantemente desafiado a se apropriar de novos saberes, ditos informáticos, para atender às novas demandas dentro e fora da sala de aula, pois

a incorporação das tecnologias digitais pelo campo educativo pode vir a proporcionar processos de ensino-aprendizagem cada vez mais interativos, independentes e plurais, de forma articulada com a realidade dos sujeitos envolvidos, visto os instrumentais aí disponibilizados: recursos de dados, voz, imagens, textos, animações, links etc. (Ferreira; Frade, 2010, p. 15).

1 Aluno do Curso de Formação Continuada de Professores para atuarem na Educação de Jovens e Adultos. E-mail: negobell29@hotmail.com

2 Aluna do Curso de Formação Continuada de Professores para atuarem na Educação de Jovens e Adultos. E-mail: ritarangelpa@gmail.com

3 Tutor do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG). E-mail: nathanufvjm@gmail.com

Como consequência dessas mudanças, surgem, assim, as modificações dos conteúdos a serem ensinados bem como novos códigos e vários processos de socialização para as novas gerações, portanto, resultam em novas demandas educacionais. Segundo França (2009), o computador tem sido uma das mídias digitais mais utilizadas, pois, por meio dele, é possível acessar a Internet, que abre um amplo leque de ferramentas e outras mídias que podem ser utilizadas ao mesmo tempo.

Temos o aparelho de telefone celular sendo a mídia mais utilizada pelos estudantes, pois, com o seu fácil manuseio e transporte, sua boa interface gráfica, facilita a navegação pela Internet por meio do uso de pacote de dados móveis ou acesso à rede Wi-Fi disponíveis.

Sá e Moraes (2014) definem o termo mídia digital se referindo à mídia eletrônica. No sentido mais amplo, a mídia digital pode ser definida como o conjunto de veículos e aparelhos de comunicação, baseados nas tecnologias digitais, que permitem a distribuição ou comunicação digital das obras intelectuais escritas, sonoras ou visuais.

Frente a essas demandas, com o passar do tempo, a sociedade necessitou se adequar às novas demandas impostas pelas constantes mudanças que se configuraram em diversos países, ultrapassando fronteiras. Essa imposição veio seguida de uma série de exigências e adaptações. Faz-se necessário e indispensável, em um mundo cada vez mais globalizado, o uso da tecnologia digital da comunicação em nosso cotidiano.

Percebe-se que o aluno da EJA tem suas especificidades e suas próprias demandas em relação a essas técnicas científicas. Muitos desses alunos já fazem parte do mercado de trabalho, já fazem uso de algum produto ou serviço bancário, utilizam algum tipo de tecnologia digital no seu cotidiano ou em seu ambiente de trabalho.

Como o nosso público-alvo são estudantes dessa modalidade de ensino, vale lembrar que alguns pesquisadores chamam à atenção para a sua origem, ainda, no período do Brasil Colônia, com a chegada dos portugueses. Com suas origens na educação popular, a EJA tinha como objetivo formar a identidade de sujeitos capazes de agir e falar, desenvolvendo o pensamento político e crítico para intervir nos processos históricos e modificar a sua realidade de exclusão social.

A EJA tem seu direito assegurado por leis de acordo com a Carta Magna de 1988 em seu art. 208: O dever do Estado com a Educação será efetivado mediante a garantia de:

I – educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade, assegurada inclusive sua oferta gratuita para todos os que a ela não tiveram acesso na idade própria.

E a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/96, em seu art. 37 também assegura esse direito.

A Educação de Jovens e Adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no Ensino Fundamental e Médio na idade própria. O público da EJA é formado por sujeitos de direito, sendo eles jovens, adultos e idosos que lutam pela sua sobrevivência e inclusão nos diversos espaços sociais. São trabalhadores(as), moradores(as) de conjuntos populares, assentamentos, comunidades ribeirinhas, assalariados(as) etc.

Ainda, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), a EJA tem a finalidade de desenvolver os educandos, fornecer-lhes a formação básica necessária para exercer a cidadania e oferecer-lhes oportunidades de progresso no trabalho e nos estudos consequentes, visto que todos nós temos direitos básicos, como saúde, educação, moradia, lazer e segurança e, principalmente, a vida. Na escola, o aluno tem a oportunidade de estudar de forma científica e crítica e, então, o professor conduz o aluno a refletir sobre os conhecimentos que ele possui e, assim, garantir o direito à vida.

Segundo Moran (2001), educar com novas tecnologias é um desafio que até agora não foi enfrentado com profundidade: são feitas apenas adaptações, pequenas mudanças. Ensinar com novas tecnologias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino que mantêm distante professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial.

Vivemos imersos em uma sociedade que cada vez mais vem passando pelo processo de modernização e utilização de tecnologias digitais de comunicação e de um variado conjunto de mídias digitais. Nem todo indivíduo consegue acompanhar essa evolução e corre o risco de não poder ter acesso a determinados bens e serviços, tais como: usar corretamente o smartphone e suas funcionalidades, manusear corretamente uma smart tv e suas funcionalidades, acessar as diversas redes sociais e suas funcionalidades, realizar uma transação em terminal de autoatendimento, fazer uma pesquisa em página na web, digitar um pequeno texto em um editor etc.

Portanto, diante das dificuldades apresentadas e do pouco conhecimento ou falta do mesmo, surgem muitas dúvidas nos estudantes da EJA. Como questão norteadora desta proposta de intervenção pedagógica, surge o seguinte questionamento: – como propor a inserção do uso das tecnologias digitais no cotidiano do estudante da EJA?

Justificativa

A escolha deste tema se dá em virtude de uma realidade cada vez mais evidente na rotina desses estudantes imersos em várias atividades que exigem um conhecimento mínimo de manuseio de equipamentos eletrônicos digitais, o que pode parecer simples para uns, é de extrema dificuldade para outros. As dificuldades vão desde: a utilização do aparelho de telefone ao fazer uma simples chamada, a realização de uma chamada de vídeo no celular, a digitação de um pequeno texto, o acesso a uma página na web, o download de uma fatura de serviço, o controle remoto da smart tv, a transação de um pagamento via PIX e assim por diante.

Desse modo, o público-alvo é composto de estudantes do Ensino Fundamental II da Educação Básica, com variada faixa etária. O foco é combater o embaraço com essas tecnologias digitais tão corriqueiras na vida dos estudantes nos diversos ambientes, como casa, escola, trabalho, área de lazer, comércio etc. Hoje, a sociedade tem à sua disposição um conjunto de tecnologias digitais que vem facilitando os processos de comunicação entre as pessoas e transmissão de dados. Como exemplos citamos: Internet das coisas, inteligência artificial, realidade aumentada, chatbot, retroprojetores, aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem, terminais de autoatendimento de bancos, entre outros. Para cada uma dessas tecnologias existe uma maneira distinta de se ter acesso; na maioria dos casos é preciso o uso de Internet de banda larga ou acesso a pacote de rede de dados móveis.

A realização metodológica se dará em aulas dinamizadas com o uso das metodologias ativas: Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), Rotação das Estações, Sala de Aula Invertida e outras que julgar adequadas para o contexto. A ABP, como metodologia ativa, traz a proposta de retirar os alunos da posição de meros executores das ideias e tarefas apresentadas pelos professores, em projetos decididos muitas vezes pela direção da escola, secretarias municipais ou estaduais, e colocá-los como responsáveis por elas, passando a centralidade das decisões para o estudante. (Bahia, 2022, p. 161).

A ABP é uma estratégia instrucional que se organiza ao redor da investigação de problemas do mundo real. Estudantes e professores se envolvem em analisar, entender e propor soluções para situações cuidadosamente desenhadas, de modo a garantir ao aprendiz a aquisição de determinadas competências previstas no currículo escolar. As situações são, na verdade, cenários que envolvem os estudantes com fatos de sua vida cotidiana, tanto da escola como de sua casa ou de sua cidade.

Para Torp e Sage (2002, p. 15), a ABP tem três características principais.

- » Envolve os estudantes como parte interessada em uma situação-problema.
- » Organiza o currículo ao redor desses problemas holísticos, espelhados no mundo real, permitindo ao estudante aprender de uma forma significativa e articulada.
- » Cria um ambiente de aprendizagem no qual os professores orientam o pensamento e guiam a pesquisa dos alunos, facilitando níveis profundos de entendimento da situação-problema apresentada.

Objetivo Geral

A presente proposta de Intervenção Pedagógica traz como objetivo ampliar as competências dos estudantes da EJ nas execuções que necessitem de intervenção ou intermediação do uso de algumas tecnologias digitais da comunicação, habilitando-os ao contexto usual ao qual eles estão inseridos, levando em consideração os seus possíveis conhecimentos prévios.

Objetivos Específicos

- » Traçar o perfil de conhecimento ou letramento no uso de tecnologias digitais pelos estudantes.
- » Estimular a habilidade no uso de operações com intermediação de tecnologias digitais.
- » Contribuir para a formação social e equitativa, de forma democrática e inclusiva, do educando.

Metodologia

A *priori* será realizada uma roda de conversa com a turma para saber o que eles acham do uso das tecnologias digitais de comunicação no seu dia a dia. Serão feitos questionamentos como: – Você sabe o que é tecnologia digital? – Você já faz uso de alguma tecnologia digital? – Você acha importante que a sociedade passe pelo processo de adaptação às tecnologias digitais? – Como você acessa a sua rede social? O intuito é enumerar as principais ideias trazidas pelos estudantes sobre a importância do uso dessas ferramentas digitais no seu cotidiano. Essa roda de conversa é indispensável para identificar as dificuldades e desenvolver atividades baseadas nos problemas que os educandos apresentam. Esses problemas surgirão como frutos das demandas trazidas por eles. A realidade e o contexto social deles devem fazer parte dessa problemática.

Faremos, também, a aliança entre a teoria e a prática com uma explanação de como funciona e qual a importância da utilização dessas tecnologias para a sociedade. Um estudante que não consegue realizar uma operação em um terminal de autoatendimento, para receber seus benefícios ou realizar o saque/a transferência de algum valor de forma autônoma, estará sujeito a ser vítima de golpes por pessoas estranhas e mal-intencionadas que ficam à espreita nas agências bancárias ou terminais eletrônicos. O ideal é elucidar que não se pode confiar em pessoas estranhas e sempre pedir orientação aos funcionários do banco, desde que estejam corretamente identificados. Será realizada uma simulação de um serviço, passo a passo, para o aluno efetivar esta transação.

Em se tratando de redes sociais, pode-se dizer que nem todos têm conhecimento suficiente para fazer uso dela. Muitos têm medo de clicar em algum lugar na ferramenta por não saberem o que realmente significa. O uso dessas tecnologias pode auxiliar a comunicação entre as pessoas, promover a interação entre elas, diminuindo distâncias

e até salvando vidas. Desse modo, ministrar aulas interativas com o uso de aparelho celular, notebook e computadores em laboratório de Informática, quando possível.

Com o mundo cada vez mais modernizado, os supermercados e algumas lojas de conveniência vem se utilizando de caixa de autoatendimento, portanto, para isso será criado situações semelhantes em sala de aula. Após essa atividade em sala de aula, o estudante será levado até um terminal para efetuar a transação com a supervisão do professor.

Desenvolvimento

Ao falar em uso de tecnologias nos espaços educativos, a autora Kenski, já mencionava que *“as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana. Na verdade, a engenhosidade humana, em todos os tempos, deu origem às mais diferenciadas tecnologias”* (Kenski, 2013, p. 15). A utilização de objetos, materiais e ferramentas já são tecnologias, como o uso de canetas, cadernos, lousas e entre outras, as quais todos já fazem aplicação.

O público-alvo aqui é a EJA, neste caso os educandos que cursam o Ensino Fundamental II têm suas particularidades e o objetivo é contribuir com o processo de reinclusão desses indivíduos na sociedade digital e no mercado de trabalho.

Inicialmente, realizar a aplicação de um questionário preliminar entre os estudantes para saber o nível de conhecimento das tecnologias. Algumas opções.

Nível básico – O aluno consegue ligar e desligar um computador? Manda mensagem de Whatsapp? Faz e envia vídeo?

Nível intermediário – O aluno consegue entrar em plataformas? Monta slides? Edita pequenos vídeos? Manuseia blogs e várias páginas?

Nível avançado – O aluno se encontra apto para a funcionalidade das tecnologias digitais em todos os níveis e consegue resolver qualquer problema?

O objetivo da aplicação do questionário será verificar o nível de conhecimento e letramento digital dos estudantes.

Essa roda de conversa é indispensável para identificar as dificuldades e desenvolver atividades baseadas nos problemas que os educandos apresentam. Os problemas surgirão como fruto das demandas trazidas pelos estudantes. A sua realidade e o seu contexto social devem fazer parte dessa problemática. A aplicação desta proposta de projeto de intervenção pedagógica na EJA será desenvolvida em momentos distintos os quais futuramente serão denominados de “Mãos nas teclas”. Na oportunidade, faremos atividades apresentando a teoria e a prática relacionadas às tecnologias digitais para uso no cotidiano do educando.

Recursos Didáticos Necessários

Para sistematizar a abordagem da aplicação e uso das tecnologias digitais, será preciso o uso destes recursos: lousa, pincel, material impresso, TV, aparelho de som, datashow, computadores.

Desafios e Potencialidades

Como possíveis desafios a serem encontrados, vamos listar alguns: falta de interesse por parte de alguns estudantes; falta de um laboratório de Informática e quantidades de computadores suficientes para cada educando na unidade escolar; sinal de Internet de baixa qualidade; empatia por parte de outros professores da escola; presença de um técnico em Informática ou outro profissional para realizar a manutenção preventiva dos equipamentos e outros que vierem a surgir.

Pensando na contribuição para o aprendizado do educando, podemos antecipar que esta ação trará resultados positivos e pontuais. O estudante se sentirá fazendo parte do dito “mundo digital”, pois muitos se encontram excluídos por não terem acesso ou até mesmo por não saberem utilizar de maneira correta as diversas ferramentas digitais que se encontram à disposição. Também contribuirá com o processo de emancipação do estudante por meio de uma metodologia que leva em conta os conhecimentos prévios e o contexto ao qual ele faz parte.

Considerações Finais

De acordo com os estudos acerca das tecnologias digitais, faz-se necessário destacar que, no decorrer da história, a tecnologia já fazia parte do nosso cotidiano. No entanto, com os avanços tecnológicos digitais, os estudantes da EJA, com as demandas em sua rotina, tornam-se um pouco excluídos desse processo, e se faz indispensável o uso da proposta de intervenção.

Espera-se que, ao desenvolver a proposta de intervenção, o estudante da EJA seja preparado e incluído no mundo digital e cada vez mais tecnológico para enfrentar os desafios propostos na vida. E para isso, o professor deve ser o “elo” de transmissão, conhecimento e auxílio no processo de ensino e de aprendizagem do educando.

Portanto, de acordo com as leis vigentes desta nação, a Constituição Federal (CF) de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), é garantido o direito a este estudante a vida e reintegração social por meio de uma educação de qualidade, preparando-o como sujeito crítico e reflexivo, que não aceita tudo o que lhe é proposto, sendo o protagonista em seu processo de aprendizagem significativa.

Referências

BAHIA. **Diretrizes Curriculares Referencial da Bahia**, DCRB.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Constituicao.htm#art208i. Acesso em: 14 set. 2024.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, **LDB**. 9.394/1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394compilado.htm . Acesso em: 14 set 2024.

FERREIRA, M. H. M.; FRADE, I. C. A. da S.. Alfabetização e Letramento em contextos digitais: Pressupostos de avaliação aplicados ao software HagaQuê. In: RIBEIRO, A. E.; VILLELA, A. M. N.; SOBRINHO, J. C.; SILVA, R. B. (Orgs.). **Linguagem, tecnologia e educação**. Peirópolis-MG, 2010. p. 15-27.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas-SP: Papirus, 2003.

_____. **Educação e tecnologias**. O novo ritmo da informação. Campinas-SP: Papirus Editora, 2013.

LOPES, R.M; FILHO, M.V.S; ALVES, N.G. **Aprendizagem baseada em problemas**: fundamentos para aplicação no Ensino Médio e na Formação de Professores. Rio de Janeiro, 2019. Publiki. 198 p., ebook.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas-SP: Papirus, 2001.

SÁ, J. B. de; MORAES, H. J. P. Mídia e Educação: reflexões, relatos e atuações. **Revista Querubim**, 2017.

INTERNET, REDES SOCIAIS E JORNALISMO COMUNITÁRIO NA EJA REPENSANDO A EDUCOMUNICAÇÃO EM TEMPOS DE FAKE NEWS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Rodrigo Galdino Ferreira⁴

Introdução

Potencializados pela Internet, os meios de comunicação estão cada vez mais inseridos no cotidiano das sociedades, em que as pessoas são tidas como produtoras e, ao mesmo tempo, consumidoras de conteúdos de mídia (Jenkins, 2008). Essa gama de veículos – que compreende tanto a chamada mídia tradicional, como as emissoras de TV e de rádio e os jornais impressos, quanto as novas ferramentas suscitadas pelo avanço da Internet e das tecnologias, como blogs, sites, podcasts e redes sociais digitais – também produzem reflexos significativos na comunidade escolar.

É nesse contexto que se insere este Plano de Intervenção Pedagógica. Considerando o alto percentual⁵ de pessoas que têm acesso à Internet e que, nesse sentido, podem produzir e consumir informações do ambiente web, e partindo-se do pressuposto de que a escola não pode ignorar as evoluções tecnológicas da sociedade, é imprescindível que a Educação de Jovens e Adultos (EJA), enquanto modalidade de ensino que visa à superação de desigualdades (Gumerato; Castro, 2021), garanta aos estudantes os conhecimentos para atuar de maneira crítica, nesse cenário.

Sugere-se que educandos do Ensino Médio de turmas de EJA participem de discussões teóricas sobre o conteúdo produzido pelas (e para as) diferentes mídias, a partir de oficinas que envolvam aspectos como: a lógica das diferentes narrativas, os recortes de conteúdos e os dilemas éticos envolvidos, a importância da apuração correta e isenta dos materiais que embasam as produções midiáticas e os desafios enfrentados em contextos de disseminação de notícias falsas, as chamadas fake news, que são muitas vezes potencializadas pelo advento e avanço da inteligência artificial.

4 Jornalista profissional (UFJF, 2009) com Mestrado em Planejamento e Análise de Políticas Públicas (Unesp, 2023). Especialista em Comunicação Pública (Unyleya, 2019) e em Ouvidoria Pública (Faculdade Verbo Educacional, 2021). Pós-graduando em Mídias e Educação (Unipampa) e em Narrativas Digitais (PUC-Rio). Graduando em Letras-Português (Unipampa). E-mail: rodrigo.galdino@unesp.br

5 Conforme o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 92,5% das residências brasileiras possuíam acesso à Internet, em 2023. Citando dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua), o órgão ainda destaca que 96,7% dos domicílios tinham acesso a telefone móvel celular, naquele ano. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/21581-informacoes-atualizadas-sobre-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao.html>. Acesso em: 11 set. 2024.

Pretende-se, ainda, que esses educandos tenham condições de efetivar uma análise crítica desse conteúdo produzido e disseminado na Internet e que, na sequência, possam produzir e divulgar conteúdo do seu próprio interesse na rede mundial de computadores, a partir de um trabalho que alie as preocupações da educação cidadã aos princípios do jornalismo comunitário (aquele feito pela e para a comunidade), ou seja, a proposta de intervenção pedagógica consiste em uma reinterpretação (ou reinvenção) da educomunicação no contexto do século XXI, visando ao protagonismo dos educandos.

A partir de uma abordagem interdisciplinar⁶, envolvendo as matérias de Língua Portuguesa, História e Sociologia, pretendemos envolver a comunidade escolar na produção de conteúdo multimídia que analise criticamente os materiais divulgados na Internet e, paralelamente, tenham relação direta com o cotidiano da vida comunitária. Tal iniciativa tomará como base a dialogicidade preconizada pelo educador pernambucano Paulo Freire, ou seja, partiremos do princípio de que, para ser efetivo, o processo educacional precisa ser embasado na interação entre educadores e educandos.

Com o avanço dos grandes conglomerados de comunicação e das grandes empresas de tecnologia, as chamadas *big techs*, aumenta, cada vez mais, a influência das redes sociais digitais e da inteligência artificial no cotidiano das pessoas – o que, naturalmente, envolve o ambiente escolar. Pesquisadores, por exemplo, associam o excesso de uso das redes sociais ao aumento dos casos de depressão e de transtorno de ansiedade (Haidt, 2024).

Paralelamente, a facilidade com que ocorre a comunicação entre pessoas, viabilizada especialmente por essas mesmas redes sociais digitais (caso do *WhatsApp*, por exemplo), garante agilidade na divulgação de informações, de conhecimentos, de culturas. E essa desconcentração da produção de informações, antes atribuída apenas aos veículos de mídia tradicionais, em tese viabiliza uma maior diversidade de conteúdos e de atores sociais, democratizando o acesso. Esses fatores positivos, entretanto, não anulam os potenciais malefícios que a Internet pode causar à sociedade.

Ao mesmo tempo em que podemos considerar as novas formas de comunicação como importantes ferramentas para a democracia, também podemos encará-la como um obstáculo. Por exemplo, é a partir da disseminação de fake news (notícias fraudulentas, falsas, que desinformam a sociedade) que vem ocorrendo a eleição de políticos de extrema direita, com viés fascista, em todo o mundo (Levitsky; Ziblatt, 2018). É a democracia que está sendo corroída com a disseminação de conteúdos de ódio e com a chegada ao poder de defensores da ditadura, inclusive.

6 Neste Plano de Intervenção Pedagógica, utilizaremos como base o artigo da professora Marília Freitas de Campos Pires, para quem “a interdisciplinaridade pode ser tomada como uma possibilidade de quebrar a rigidez dos compartimentos em que se encontram isoladas as disciplinas dos currículos escolares” (Pires, 1998, p. 177). Conforme a pesquisadora, tal prática vai além da mera “troca de informação sobre objetivos, conteúdos, procedimentos e compatibilização de bibliografia entre os professores, pois é uma tentativa de maior integração dos caminhos epistemológicos, da metodologia e da organização do ensino nas escolas” (Pires, 1998, p. 178).

A escola precisa adotar mecanismos para que os estudantes – especialmente o público atendido pela modalidade de ensino da EJA, que atende, no Ensino Fundamental, pessoas acima dos 14 anos e, no Ensino Médio, acima dos 17 – possam ter acesso aos conhecimentos relacionados às tecnologias e aos mecanismos de produção de conteúdo para Internet e redes sociais. Somente assim, a partir de uma educação para a comunicação, tais educandos poderão consumir os conteúdos de maneira crítica e, ao mesmo tempo, produzir materiais de qualidade e aderentes aos princípios democráticos e cidadãos.

Justificativa

A efetividade de estratégias de educação para os meios, conhecida como educomunicação (SOARES, 2014), a partir da realização de oficinas com a participação de estudantes da EJA, foi por nós analisada em outros estudos sobre o Projeto Nossa Mídia –experiência colocada em prática, em 2011, em uma escola pública localizada na periferia de Juiz de Fora, Minas Gerais (Galdino; Fuser, 2011). Na oportunidade, constatamos que a iniciativa se mostrou “uma importante ferramenta de democratização dos meios e de ampliação da cidadania participativa” (Galdino; Fuser, 2012).

O cenário atual, na segunda década do século XXI, se mostra ainda mais complexo, dada a evolução das tecnologias. Mas esses desafios também podem ser enfrentados pela educomunicação, que tem o potencial de barrar os efeitos negativos das redes sociais digitais, por exemplo, a partir de estratégias que possam ser utilizadas para que os educandos sejam incentivados a analisar criticamente todo esse processo, de produção, disseminação e recepção de conteúdos midiáticos. Além disso, os estudantes podem ser estimulados a produzir conteúdo que amplie a diversidade de pontos de vista.

Estamos falando de potências, de possibilidades, não de certezas, pois, em tese, uma sociedade mais educada para a relação com a mídia terá condições de interagir com esses meios de comunicação de maneira crítica, descartando o compartilhamento de notícias falsas encaminhadas via redes sociais digitais, por exemplo. Mas também reconhecemos que, somente com essa medida não é possível se barrar por completo o poderio das big techs que, muitas vezes, possuem objetivos obscuros e viés autoritário e pouco democrático. Daí a necessidade, também, de se regulamentar o seu uso⁷.

Esse debate tem relação direta com a proposta de promoção de uma sociedade inclusiva, uma das premissas do jornalismo comunitário, que incentiva a participação popular nas mídias (Ferreira, 2016). Logo, defendemos a adoção de políticas públicas que ampliem o acesso à educação de qualidade e, paralelamente, é imprescindível que defendamos que o currículo escolar contemple atividades visando ao uso consciente dos produtos de mídia, tal qual sugerido neste Plano de Intervenção, dado o alto poder destrutivo desses mesmos produtos para a nossa sociabilidade⁸.

7 Segundo o Senado Federal, a regulação das redes sociais não tem aprovação garantida no Congresso Nacional, porque o Projeto de Lei nº 2.630/2020, que pretendia criar a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet, foi votado pela Casa em 2020 e, desde então, “passou apenas por uma comissão na Câmara e não tem previsão para ser votado pelos deputados, que buscam consenso para regras de combate à desinformação na Internet, responsabilização de plataformas e garantia de fiscalização e aplicação de sanções”. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/01/04/regulacao-das-redes-sociais-ainda-nao-tem-aprovacao-garantida-no-congresso>. Acesso : 12 set. 2024.

8 Conforme a pesquisa “TIC Domicílios”, do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), divulgada em 2022, apenas 51% dos internautas brasileiros – num universo total de 149 milhões de pessoas, segundo o estudo – verificaram “se uma informação que encontrou na Internet era verdadeira”. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2022_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em: 12 set. 2024.

Os meios de comunicação possuem um papel importante na arena dos debates públicos⁹, pois o relato de assuntos “*têm um impacto significativo na formação da opinião pública e no comportamento cívico observável*” (McCOMBS, 2020). Nesse sentido, trabalhar com um projeto interdisciplinar, na perspectiva da educomunicação (Soares, 2011), do jornalismo comunitário (Peruzzo, 2002) e da dialogicidade (Freire, 1979), pode garantir a democratização do acesso à comunicação e, paralelamente, à disseminação de conteúdos genuinamente democráticos, produzidos pelos educandos.

Objetivo Geral

Colocar em prática um projeto interdisciplinar de educação para a mídia (educomunicação ou *media literacy*) que garanta, aos educandos, a obtenção de conhecimentos práticos, visando: 1) à análise crítica dos conteúdos divulgados pelos veículos de comunicação, especialmente na Internet e, inclusive, criados a partir do uso de inteligência artificial generativa; 2) à produção de novos conteúdos que estejam em consonância com a realidade da comunidade e que sejam elaborados conforme os preceitos da dialogicidade (Freire, 1979).

Objetivos Específicos

- » Ministrar treinamentos sobre técnicas jornalísticas, a partir de uma abordagem interdisciplinar que viabilize a formação do pensamento crítico.
- » Estimular a visão crítica sobre o fazer jornalístico e sobre os demais conteúdos divulgados na Internet, a partir de oficinas que discutam as especificidades da comunicação e os problemas verificados em conteúdos disseminados pela mídia.
- » Possibilitar, após a finalização desses treinamentos, a confecção de produtos midiáticos genuinamente comunitários, que priorizem a divulgação de assuntos de interesse da comunidade escolar.
- » Integrar os docentes das disciplinas de Língua Portuguesa, História e Sociologia, assim como os gestores da unidade de ensino, fazendo com que atuem diretamente na discussão e elaboração dos materiais formativos, em uma visão interdisciplinar dos processos de ensino e de aprendizagem.

Metodologia

O processo de ensino e de aprendizagem será realizado com as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TICs) disponíveis na escola, como notebooks, tablets e/ou computadores pessoais, ou seja, esses aparatos serão as ferramentas adotadas pelos docentes para a análise do conteúdo veiculado em redes sociais digitais e em veículos da mídia tradicional, por exemplo, assim como para a produção de materiais (para a prática do jornalismo comunitário) pelos próprios educandos.

9 Sobre esse assunto, na área de Ciência da Comunicação, destacamos os estudos de MCOMBS (2020) e a chamada teoria do agendamento (*agenda-setting*), que pressupõe que os media ou mídia interferem diretamente nos assuntos a serem debatidos na seara pública. Interpretamos que, mesmo com o avanço tecnológico e com o potencial de que os usuários da Internet sejam produtores e consumidores de conteúdos (Jenkins, 2008), os cidadãos que consomem produções midiáticas continuam sofrendo influência desses meios de comunicação.

O objetivo é, de imediato, desvendar (e superar) os desafios do uso das tecnologias digitais no processo educativo que são inúmeros, conforme o documento intitulado “A tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem?”, integrante do Relatório de Monitoramento Global da Educação (UNESCO, 2023). A pesquisa enumera diversos problemas, como a desigualdade de acesso à Internet nas escolas e o impacto potencialmente negativo – do uso inadequado dos celulares em sala de aula¹⁰.

Neste projeto de intervenção pedagógica, os educandos irão agir de maneira proativa, sempre sob a supervisão direta dos educadores responsáveis por cada disciplina, para realizar uma análise crítica dos conteúdos publicados, e refletir sobre quais materiais os estudantes têm interesse em produzir e disseminar na Internet. Tais tarefas tomarão como base o cotidiano dos discentes e, sempre que possível, terão relação direta com os conteúdos curriculares ministrados nas respectivas matérias.

Os estudantes serão instigados a escolher palavras-chave de interesse, para efetivar pesquisas na Internet, tal qual os “temas geradores” utilizados por Paulo Freire (Silva; Silva Junior; Silva, 2022), na experiência de Angicos, Rio Grande do Norte¹¹, para, na sequência, problematizar a realidade analisada e, a partir do diálogo, sistematizar hipóteses e formular análises críticas sobre esse conteúdo, gerando produtos de comunicação que poderão ser publicados na web, posteriormente.

Desenvolvimento

A viabilidade de implementação deste Plano de Intervenção Pedagógica pressupõe a participação direta dos gestores da instituição de ensino escolhida. A proposta de trabalho deverá ser apresentada ao corpo diretivo da escola e, na perspectiva dialógica preconizada por Paulo Freire, precisa ser pontualmente debatida com todos os sujeitos interessados. Nesse sentido, diretores, coordenadores e professores responsáveis pelas disciplinas precisam ter voz ativa desde o início.

Em relação aos profissionais que ministram as três matérias que farão parte da iniciativa (Língua Portuguesa, História e Sociologia), espera-se que tenham, também, essa postura dialógica e compromissada com o viés interdisciplinar da proposta. Logo, é imprescindível que atuem na elaboração de materiais formativos e de planos de aula que tenham aderência ao conteúdo disciplinar previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)¹² e a este plano de intervenção.

10 Trata-se de um assunto que divide opiniões entre especialistas. No Rio de Janeiro, a prefeitura proibiu o uso de celulares em ambientes escolares, dentro ou fora da sala de aula (Prefeitura..., 2024); e, em âmbito federal, também se estuda o banimento desses aparelhos nas escolas públicas e privadas do país (Educadores..., 2024). Neste Plano de Intervenção, defendemos, assim como Dias (2023), que se efetue uma problematização da relação entre Tecnologias e Educação – extrapolando a visão tecnicista e ressignificando o seu uso, com viés na dialogicidade entre educadores e educandos.

11 Colocada em prática em 1963 e conhecida mundialmente, a Experiência de Angicos retrata um dos mais importantes casos de alfabetização de pessoas jovens e adultas já ocorrido no Brasil. Na oportunidade, cerca de 40 horas de aula nos chamados “Círculos de Cultura” culminaram com resultados surpreendentes, “em face da complexidade do processo de aprender a ler e escrever” (Pelandrê, 2002, p. 34).

12 A Base Nacional Comum Curricular consiste em uma norma que apresenta as habilidades que os estudantes precisam desenvolver durante as etapas de ensino, incluindo o Ensino Médio. Apesar de as especificidades da Educação de Jovens e Adultos terem sido negligenciadas no documento (Dourado et al., 2021), é relevante que ele seja considerado no momento de implantação do Plano de Intervenção Pedagógica.

Espera-se que tais educadores elaborem estratégias que deem conta de intercalar os conteúdos disciplinares às reflexões sobre os meios de comunicação e sobre o conteúdo publicado na Internet e nas redes sociais. Além disso, oficinas temáticas sobre técnicas de jornalismo (como edição de vídeo, redação e elaboração de pautas para entrevistas) e sobre inteligência artificial deverão ser realizadas, inclusive com a participação de profissionais voluntários que atuem no mercado de trabalho.

Também, na perspectiva dialógica e interdisciplinar, outros atores da comunidade escolar, incluindo professores de outras disciplinas e familiares de educandos, podem ser envolvidos. Tal interação precisa ocorrer a partir da discussão de temas e geração de conteúdos sobre a realidade vivenciada pelos alunos, ou seja, pautas jornalísticas sobre os problemas do bairro, como as carências da unidade de ensino, e as demandas apresentadas pelos estudantes poderão gerar conteúdos de mídia.

Mas é o público-alvo deste Plano, os educandos matriculados nessas disciplinas da EJA, que precisam estar devidamente engajados na viabilização desta proposta de Intervenção. Sob orientação direta dos educadores, são eles que irão participar das oficinas sobre técnicas jornalísticas, assim como irão analisar criticamente o conteúdo produzido e publicado na Internet, podendo, na sequência, elaborar materiais que tenham relação direta com o seu cotidiano e com a sua realidade de vida.

Nesse sentido, esses estudantes deverão participar ativamente das aulas, atuando em etapas diversas, como: na discussão das temáticas de interesse que serão localizadas na Internet, a partir de mecanismos de busca como o Google; na elaboração de conteúdos em áudio, vídeo e texto, sob a perspectiva da educomunicação; na realização de entrevistas com personagens da comunidade, visando à elaboração de conteúdos; e no compartilhamento desse material informativo, na rede web.

Recursos Didáticos Necessários

- » Para a elaboração dos planos de aula que estejam em consonância com essa proposta de intervenção pedagógica, será necessário disponibilizar uma sala de reunião com computador com acesso à Internet e, se possível, um projetor (datashow); a expectativa é de que, a partir de encontros entre os educadores responsáveis pelas disciplinas com o corpo diretivo, seja redigida uma proposta com viés interdisciplinar.
- » Os materiais formativos, como apostilas, livros e outros recursos audiovisuais, como vídeos, podcasts e fotografias, serão acessados sempre que possível na Internet, a partir do uso de ferramentas como “nuvens” de armazenamento e websites. Recomenda-se, nesse sentido, que a escola tenha uma conta no Google (ou em outra ferramenta) com espaço de armazenamento compatível com as necessidades da instituição (pelo menos 100 GB), visando, inclusive, à elaboração e edição de conteúdos de forma colaborativa, on-line, pelos estudantes dessas disciplinas.

- » Para as oficinas temáticas, a serem ministradas por profissionais que atuem no mercado de trabalho, assim como para as aulas das disciplinas, deverão ser disponibilizados, se possível, notebooks e/ou tablets para uso individual dos educandos, projetor, caixas de som e Internet *wireless* de alta velocidade (pelo menos 1 Mbps¹³). O objetivo é garantir o *streaming* de áudios e vídeos, assim como o *download* e *upload* de arquivos, entre outras atividades a serem desenvolvidas pelos educandos.
- » Recomenda-se que, sempre que possível, a instituição de ensino faça uso de softwares livres e de soluções tecnológicas disponibilizadas gratuitamente pela Internet. Sugere-se, também, a realização de debates sobre os dilemas éticos da pirataria de conteúdos e, dessa forma, é imprescindível que se tenha, pelo menos, assinaturas de ferramentas de inteligência artificial generativa (cujas versões gratuitas ainda possuem limitações de recursos, o que impediria o correto uso pelos educandos), de veículos de comunicação tradicionais (como jornais impressos, sobre os quais deverá ser feito um estudo crítico) e de plataformas de livros virtuais (como Pergamum ou similar), que permitirá a consulta de obras didáticas). Tal necessidade de contratação de assinaturas deverá ser analisada pelos próprios educadores, em diálogo com os educandos, em conformidade com as estratégias definidas e com os planos de aula elaborados.

Desafios e Potencialidades

São inúmeros os desafios a serem enfrentados na aplicação deste Plano de Intervenção Pedagógica. Citamos: as *“dificuldades para a construção do trabalho interdisciplinar em uma estrutura de ensino como a nossa”* (Pires, 1998, p. 178) – inclusive se considerando a cultura organizacional das escolas e a fragmentação e desarticulação de conteúdos – e a *“invisibilidade”* da Educação de Jovens e Adultos na BNCC (Dourado et al., 2021), o que exige esforços múltiplos.

Além disso, a ascensão da Inteligência Artificial (IA) generativa e os seus pontos positivos e negativos¹⁴ precisam ser considerados, tanto na idealização da proposta quanto na implementação. É imprescindível avaliar os dilemas do seu uso na produção de conteúdo para a Internet – inclusive se considerando a dificuldade de identificar vídeos e áudios gerados por essa tecnologia, por exemplo – assim como se adequar a essa realidade, que pode permitir a análise de grandes volumes de dados.

A previsão de utilização de equipamentos tecnológicos, como notebooks e tablets conectados à rede Wi-Fi de alta velocidade, é outro desafio. Conforme o Painel Conectividade nas Escolas¹⁵, 7,7 mil escolas brasileiras não tinham acesso à Internet, em

13 Segundo o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), somente 11% das escolas municipais e estaduais possuem acesso à Internet com velocidade adequada – que seria de 1 Megabyte por segundo (Mbps), conforme recomendação da Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), do Governo Federal. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-05/apenas-11-das-escolas-tem-internet-na-velocidade-certa-diz-pesquisa>. Acesso em: 24 set. 2024.

14 Ramo da IA dedicado à criação de conteúdo, a inteligência artificial generativa apresenta desafios diversos, inclusive éticos. Em estudo recente relacionado ao uso da ferramenta na comunicação corporativa, Blikstein, Fernandes e Coutinho (2023) citam que o Chat GPT, por exemplo, pode agilizar atividades diversas, como o monitoramento de conteúdos nas redes sociais, mas, paralelamente, pode ampliar a propagação de notícias falsas. Interpretamos que esses dilemas precisam ser considerados na análise do conteúdo midiático.

15 Disponível em: <https://informacoes.anatel.gov.br/paineis/infraestrutura/conectividade-nas-escolas>. Acesso em: 25 set 2024.

2024, número que representa 5,6% das unidades de ensino localizadas no país. Ainda, segundo o estudo, esse problema afeta de maneira mais severa os estados do Norte (no Acre, 42,8% das escolas estão sem Internet; no Amazonas, 35,7%).

Mas também são inúmeras as potencialidades pedagógicas deste Plano de Intervenção. Municar os estudantes com conhecimentos sobre os meios de comunicação e sobre a produção de conteúdo para Internet pode viabilizar a formação de um senso crítico, evitando, por exemplo, o compartilhamento de conteúdo de desinformação (*fake news*); pode, ainda, associar o conteúdo das disciplinas à realidade de vida dos educandos, facilitando os processos de ensino e de aprendizagem.

Considerações Finais

Em estudo anterior (Galdino, Fuser, 2011) sobre educomunicação e jornalismo comunitário, constatamos o potencial da educação para as mídias, para a promoção da cidadania participativa. A atividade, realizada em Juiz de Fora e similar a este Plano, culminou com a formação de 12 “repórteres comunitários”¹⁶, que tiveram aulas de redação, diagramação, comunicação cidadã na web, rádio, TV, fotografia, ética e cidadania e leitura crítica dos meios (fotos no Apêndice Único).

Interpretamos que, na segunda década do século XXI, com o desenvolvimento da Internet e com o aprimoramento das redes sociais digitais, ampliam-se os desafios. Entretanto, não obstante o relatório da Unesco (2023), sugerimos que o uso excessivo de telefones celulares apresenta impactos negativos no aprendizado¹⁷, vislumbramos que, sob supervisão docente, a obtenção de conhecimentos sobre tecnologias e ferramentas usadas para disseminar conteúdos na Internet pode ser positiva.

Em tempos de *fake news*, de inteligência artificial e de disseminação de discursos de ódio, na Internet, julgamos que este Plano de Intervenção Pedagógica, que tem como base a dialogicidade (Freire, 1979) e que não dispensa a interdisciplinaridade (Pires, 1998), pode suscitar melhorias nos processos de ensino e de aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos, além de facilitar uma interlocução dos educandos com a comunidade escolar como um todo, favorecendo a democracia.

Referências

BLIKSTEIN, I.; FERNANDES, M.; COUTINHO, M. A inteligência artificial na comunicação corporativa. **GV-EXECUTIVO**, v. 22, n. 2, 15 jun. 2023. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/gvexecutivo/article/view/89631/84132>. Acesso em: 26 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 13 maio 2023.

¹⁶ LEI Murilo Mendes – Estudantes da rede municipal recebem título de “Repórteres Comunitários”. **Prefeitura de Juiz de Fora**, 2011. Disponível em: <https://www.pjf.mg.gov.br/noticias/view.php?modo=link2&idnoticia2=32531>. Acesso em: 25 set. 2024.

¹⁷ UNESCO preocupada com uso excessivo de smartphones nas escolas. **ONU News: Perspectiva Global - Reportagens Humanas**, 2024. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/07/1818137>. Acesso em: 25 set. 2024.

DIAS, R. F. Tecnologias na educação e o discurso da UNESCO: uma análise crítica. **Revista CBtecLE**, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 106–122, 2023. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/1147>. Acesso em: 25 set. 2024.

DOURADO, D. L. O. ROCHA, A. K. L. T.; MORAIS, C. B. de O.; BASTOS, M. de F. S. A. Direito à Educação: a invisibilidade da EJA na BNCC. **Revista de Políticas Públicas e Gestão Educacional (POLIGES)**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 203-220, 2021. DOI: 10.22481/poliges.v2i1.8489. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/poliges/article/view/8489>. Acesso em: 24 set. 2024.

EDUCADORES apoiam uma possível restrição ao uso de celulares nas escolas. **Agência Brasil**, 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-09/educadores-elogiam-possivel-restricao-ao-uso-de-celulares-nas-escolas>. Acesso em: 25 set. 2024.

FERREIRA, R. G. Comunicação comunitária e participação: reflexões sobre cidadania, democracia e mobilização social, na perspectiva de ampliação do protagonismo popular. In: XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2016, Salto (SP). **Anais do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2016/resumos/R53-0837-1.pdf>. Acesso em: 12 set. 2024.

FREIRE, P. **Extensão ou comunicação?** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

_____. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

GALDINO, R.; FUSER, B. Educomunicação: jornalismo comunitário e cidadania no Projeto Nossa Mídia. In: **Congreso Internacional de Educación Mediática e Competencia Digital**, 2011, Segovia. Actas del Congreso Internacional de Educación Mediática e Competencia Digital, 2011. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=497449>. Acesso em: 10 set. 2024.

_____. A experiência cidadã do Projeto Nossa Mídia. In: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012, Fortaleza. **Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1713-1.pdf>. Acesso em: 12 set. 2024.

GUMERATO, A. C. dos S. CASTRO, M. D. R. de. EJA, desigualdade social e déficit democrático no Brasil. In: GUMERATO, Ana Cecília dos Santos *et al.* **Reflexões sobre a Educação de Jovens e Adultos: desafios e perspectivas emancipatórias**. Curitiba: Brazil Publishing, 2021. p. 17-40. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/603931/2/EJA%2C%20desigualdade%20social%20e%20d%C3%A9ficit%20democr%C3%A1tico%20no%20Brasil.pdf>. Acesso em: 12 set. 2024.

HAIDT, J. **A geração ansiosa: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais**. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEVITSKY, S. ZIBLATT, Daniel. **Como as democracias morrem**. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

McCOMBS, M. A linguagem do jornalismo – a linguagem dos efeitos do agendamento (agenda-setting). In: CAMPONEZ, Carlos *et al.* (Orgs.). **Estudos do agendamento. Teoria, desenvolvimentos e desafios 50 anos depois**. Beira Interior: Labcom, 2021. Disponível em: https://labcomca.ubi.pt/wp-content/uploads/2020/09/202103102105-202014_estagendamento_ccamponenezgbferreirarrdiaz.pdf. Acesso em: 12 set. 2024.

PELANDRÉ, N. L. **Ensinar e aprender com Paulo Freire – 40 horas 40 anos depois**. São Paulo: Cortez; Editora da UFSC e Instituto Paulo Freire, 2002.

PERUZZO, C. M. K. Comunicação comunitária e educação para a cidadania. Revista PCLA – **Pensamento Comunicacional Latino-Americano**. São Bernardo do Campo: Cátedra Unesco-Umesp, v.4, n.1, p.19, 2002. Disponível em: <http://www2.metodista.br/unesco/PCLA/revista13/revista13.htm>. Acesso em: 1o jul. 2024.

PIRES, M. F. de C. Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade no Ensino. **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**. UNESP, v. 2, n. 2, p. 173-182, 1998. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/6ba7fa58-7a41-40c7-837e-c71989631c26/content>. Acesso em: 24 set. 2024.

PREFEITURA do Rio proíbe uso de celulares em sala de aula e no recreio. **Agência Brasil**, 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-02/prefeitura-do-rio-proibe-uso-de-celulares-em-sala-de-aula-e-no-recreio>. Acesso em: 25 set. 2024.

SILVA, A. Z. da; SILVA JUNIOR, J. A. da; SILVA, M. de L. R. da. Tema gerador: uma abordagem da metodologia de ensino com base na leitura da epistemologia freiriana. **Série-Estudos**, Campo Grande, v. 27, n. 60, p. 307-321, maio 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.20435/serie-estudos.v27i60.1482>. Acesso em: 12 set. 2024.

SOARES, I. de O. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação – Contribuições para a reforma do Ensino Médio**. São Paulo: Paulinas, 2011.

_____. Educomunicação e educação midiática: vertentes históricas de aproximação entre Comunicação e Educação. In: **Cadernos de Debate da Classificação Indicativa. Educação para a Mídia**. Brasília: Ministério da Justiça, 2014, v. 5, p. 23-38. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/volume-5v2.pdf>. Acesso em: 12 set. 2024.

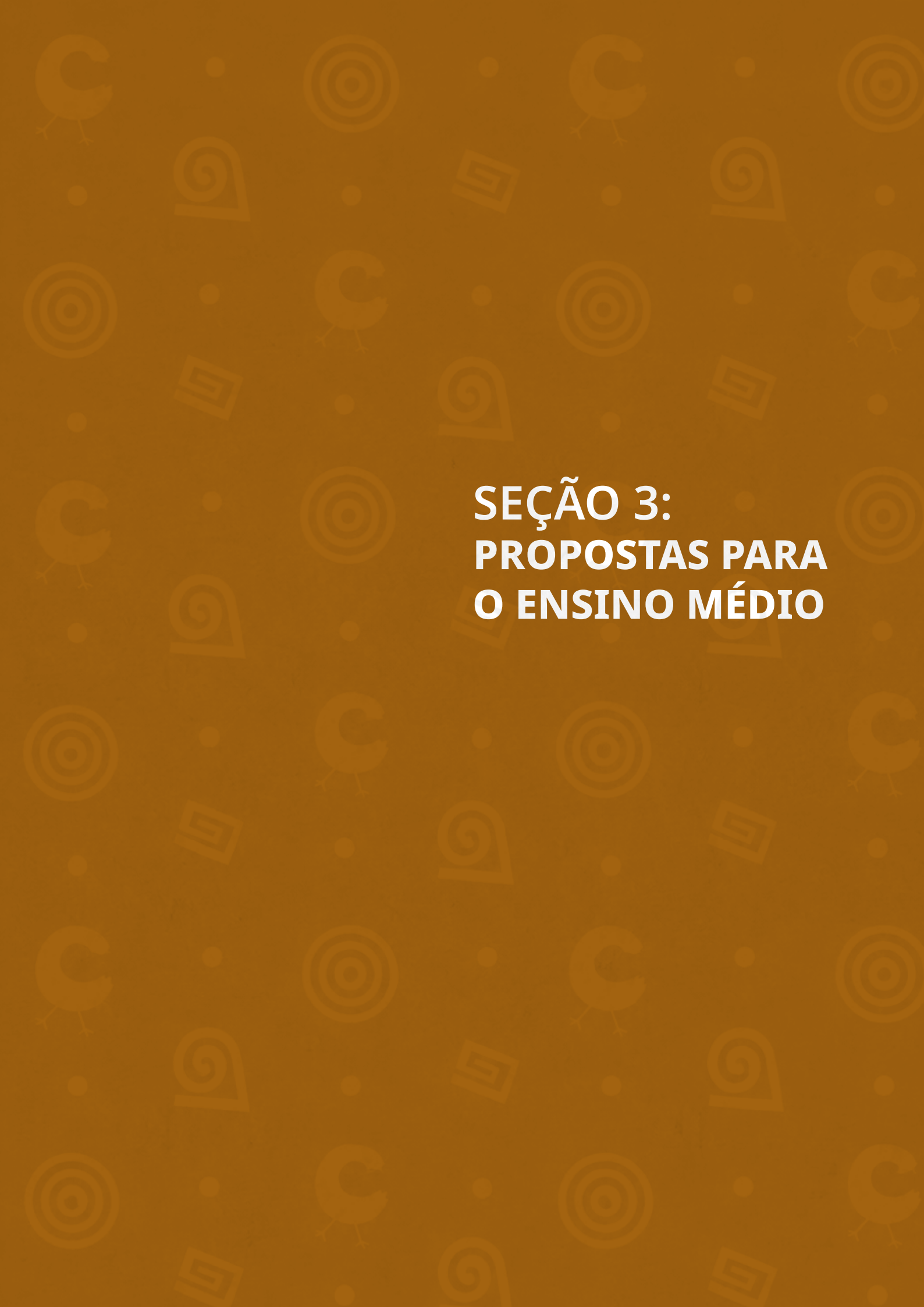
UNESCO, 2023. **Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023**. Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem? Paris, UNESCO. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por. Acesso em: 4 set. 2024.

APÊNDICE

FOTOGRAFIAS DO PROJETO NOSSA MÍDIA (2011)



Fonte: Acervo pessoal do autor, 2011.

The background is a solid orange color with a repeating pattern of faint, light-orange geometric shapes. These shapes include concentric circles, stylized 'C' shapes with small lines at the bottom, and square-like shapes with internal lines. The pattern is distributed evenly across the entire page.

SEÇÃO 3: PROPOSTAS PARA O ENSINO MÉDIO

INCLUSÃO DIGITAL NA EJA: CAPACITAÇÃO TECNOLÓGICA PARA A TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

Andréia Cristiane Cuesta Alves¹⁸

Introdução

A presente intervenção pedagógica visa enfrentar o desafio da exclusão digital, um problema que afeta muitos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), especialmente aqueles que têm pouco ou nenhum acesso às tecnologias. A falta de familiaridade com as ferramentas digitais pode limitar as oportunidades de inserção no mercado de trabalho, a participação cidadã e o acesso a informações relevantes para o cotidiano. A ausência de habilidades tecnológicas também dificulta o acompanhamento dos conteúdos pedagógicos que cada vez mais utilizam recursos digitais. Portanto, a intervenção busca minimizar essa lacuna ao promover a capacitação digital dos alunos, oferecendo-lhes uma formação que contribua para sua inclusão social e econômica.

A escolha do tema se justifica pela crescente digitalização de diversas esferas da vida, que exige conhecimentos tecnológicos como condição básica para a participação plena na sociedade contemporânea. No contexto da EJA, o desenvolvimento de competências digitais torna-se ainda mais crucial, pois grande parte dos estudantes já enfrenta desafios relacionados à desigualdade social, ao acesso limitado à educação formal e à exclusão socioeconômica. A intervenção pedagógica foca nesses indivíduos, para proporcionar-lhes as ferramentas necessárias para navegar em um mundo cada vez mais tecnológico, buscando reduzir a exclusão digital.

A realização desta intervenção com o público da EJA é urgente, pois muitos desses alunos não tiveram acesso ao aprendizado tecnológico durante sua escolarização anterior. Além disso, trata-se de um público com trajetórias de vida diversas, cujas necessidades específicas exigem abordagens inclusivas e adaptadas. A capacitação tecnológica não só permitirá que esses alunos acompanhem as exigências do mercado de trabalho, mas também que utilizem as tecnologias para resolver problemas cotidianos, acessar serviços públicos e melhorar sua qualidade de vida.

Há uma grande possibilidade de realização deste projeto, tendo em vista que as tecnologias digitais podem ser facilmente integradas ao cotidiano pedagógico, com o uso

¹⁸ Licenciatura em Biologia (FAEP). Pós-Graduada em Formação de Docentes de Nível Superior. Especialização em Informática em Saúde (UNIFESP) – andreiacuestalves@gmail.com

de computadores, smartphones e plataformas acessíveis. A capacitação dos alunos será feita de forma prática e orientada, com atividades que simulem situações reais, tornando o processo de aprendizagem significativo e aplicável à vida fora do ambiente escolar.

As contribuições para a educação inclusiva são significativas, pois a intervenção visa eliminar barreiras que impedem a plena participação dos alunos da EJA na sociedade contemporânea. A inclusão digital, nesse sentido, torna-se uma ferramenta de transformação social, ao capacitar esses indivíduos para atuar de maneira mais autônoma, crítica e participativa em diversos contextos. O projeto não apenas contribui para a formação técnica, mas também promove a inclusão social e econômica, ampliando o horizonte de possibilidades para os estudantes da EJA.

Objetivo Geral

Promover a inclusão digital dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) por meio da capacitação tecnológica, visando desenvolver competências e habilidades necessárias para o uso eficiente das ferramentas digitais. A proposta busca integrar o uso da tecnologia ao processo educativo, facilitando a inserção dos alunos no mundo digital e contribuindo para sua autonomia e participação ativa na sociedade.

Objetivos Específicos

- » Desenvolver as habilidades básicas de uso de ferramentas digitais, como navegação na internet, uso de e-mails e aplicativos de comunicação.
- » Capacitar os alunos para a utilização de plataformas digitais que possam ser aplicadas no mercado de trabalho e na vida cotidiana.
- » Estimular a utilização crítica e consciente das tecnologias, promovendo a reflexão sobre seu impacto social e suas possibilidades de inclusão.
- » Integrar o uso das tecnologias digitais ao processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e alinhado às necessidades dos alunos da EJA.

Metodologia

O plano de intervenção se baseia em metodologias ativas, priorizando a participação dos alunos da EJA no processo de aprendizagem, de forma prática e colaborativa. A intervenção se organiza em módulos práticos, divididos em atividades que envolvem o uso de computadores, smartphones e plataformas digitais acessíveis. Em cada encontro, os alunos têm a oportunidade de explorar ferramentas, como editores de texto, planilhas, navegadores, e-mail e redes sociais, sempre com foco na aplicabilidade desses recursos tanto no ambiente educacional quanto no mercado de trabalho.

Além disso, são realizadas atividades práticas, como a resolução de problemas do cotidiano, a criação de planilhas para controle financeiro e o envio de currículos on-line. Essas atividades são complementadas por discussões em grupo, permitindo que os alunos compartilhem experiências e dúvidas, fortalecendo um ambiente de aprendizado colaborativo.

Para reforçar o conteúdo e tornar o aprendizado mais dinâmico, utilizam-se ferramentas interativas como o Kahoot, com quizzes e atividades gamificadas. Por fim, os alunos também desenvolvem pequenos projetos que permitirão aplicar os conhecimentos de forma autônoma e criativa, promovendo tanto o domínio técnico quanto a reflexão crítica sobre a tecnologia na inclusão social.

Desenvolvimento

A intervenção abrange quatro módulos, cada um focado em aspectos específicos da inclusão digital, com atividades práticas que visam promover a autonomia e a reflexão crítica dos alunos. O papel do professor é orientar e apoiar os alunos ao longo do processo, enquanto os alunos participam ativamente das atividades e exploraram as ferramentas digitais.

Módulo 1 – Introdução às ferramentas digitais: Familiarizar os alunos com o uso básico de computadores e smartphones e introduzir as principais ferramentas digitais. As atividades incluirão a navegação na Internet, o uso de motores de busca, a criação e gerenciamento de e-mails e a introdução a editores de texto e planilhas. O professor apresentará as ferramentas, demonstrará suas funções e guiará os alunos em atividades práticas, como a criação de contas de e-mail e a prática com editores de texto para escrever e formatar documentos.

Módulo 2 – Aplicações práticas no cotidiano: Aplicar o conhecimento adquirido em situações do cotidiano, promovendo a autonomia no uso das tecnologias. As atividades envolverão a criação de planilhas para controle financeiro pessoal, a elaboração e o envio de currículos e cartas de apresentação por e-mail, a pesquisa e o acesso a serviços públicos on-line. Os alunos trabalharão em atividades práticas que simulem situações reais, com o professor orientando e revisando os trabalhos. Uma discussão em grupo sobre as dificuldades e aprendizados de cada atividade será promovida.

Módulo 3 – Ferramentas interativas e gamificação: Reforçar o conteúdo aprendido por meio de ferramentas interativas e atividades gamificadas. As atividades incluirão a participação em quizzes e jogos educativos usando plataformas, como Kahoot, e a criação de apresentações digitais sobre temas de interesse. O professor facilitará o uso de plataformas interativas, organizando sessões de quizzes, e os alunos desenvolveram apresentações sobre temas escolhidos, aplicando o conhecimento adquirido de forma criativa.

Módulo 4 – Projetos de aplicação e reflexão: Aplicar os conhecimentos em projetos práticos e refletir sobre o impacto das tecnologias na inclusão social. As atividades consistirão no desenvolvimento de projetos individuais ou em grupo que utilizem as ferramentas digitais aprendidas e na discussão sobre o impacto das tecnologias na vida pessoal e na inclusão social. Os alunos trabalharão em projetos com suporte do professor para a execução e a apresentação dos trabalhos, e haverá uma sessão de reflexão e discussão sobre as experiências e os benefícios da inclusão digital.

Recursos Didáticos Necessários

Esses recursos foram selecionados para atender às necessidades dos alunos da EJA, garantindo que possam participar ativamente das atividades e aproveitar ao máximo a intervenção pedagógica.

- » **Computadores e smartphones:** Dispositivos essenciais para a realização das atividades práticas.
- » **Projektor e tela:** Equipamentos para apresentações e demonstrações, facilitando a visualização coletiva dos conteúdos e atividades propostas.
- » **Plataformas digitais e aplicativos educacionais:** Ferramentas (como Kahoot) para quizzes e atividades gamificadas, editores de texto (como Microsoft Word ou Google Docs) e planilhas (como Microsoft Excel ou Google Sheets) para as atividades práticas.
- » **Acesso à Internet:** Navegação on-line, envio de e-mails, pesquisa de informações e acesso a serviços públicos digitais.
- » **Material impresso:** Guias e tutoriais sobre o uso de ferramentas digitais, fichas de atividades e manuais para apoiar os alunos durante as atividades práticas.
- » **Quadro branco e marcadores:** Anotações, esclarecimentos e organização das ideias durante as discussões e instruções em sala de aula.
- » **Espaço de trabalho adequado:** Ambientes equipados com mesas e cadeiras confortáveis, para facilitar o uso dos dispositivos e promover um ambiente de aprendizado produtivo.

Desafios e Potencialidades

A aplicação desta intervenção pode enfrentar desafios, como o acesso limitado a dispositivos e a uma conexão estável com a Internet, o que pode dificultar a participação plena dos alunos. Muitos estudantes da EJA podem encontrar dificuldades em participar das atividades práticas devido a essas limitações, sendo essencial garantir que todos tenham acesso adequado aos recursos, seja utilizando dispositivos da escola, seja ajustando os horários das atividades.

Além disso, a diversidade nas habilidades tecnológicas e a resistência ao uso de novas tecnologias podem exigir que o professor ofereça suporte individualizado e crie um ambiente encorajador. A adaptação das atividades para atender às diferentes experiências e ritmos de aprendizado dos alunos é crucial para garantir que todos possam avançar no processo de aprendizado de forma eficaz. Apesar dos desafios, a intervenção apresenta diversas potencialidades pedagógicas. O desenvolvimento de competências tecnológicas é uma das principais vantagens, fornecendo aos alunos habilidades essenciais para a vida moderna e o mercado de trabalho. Essa capacitação não apenas promove autonomia e empregabilidade, mas também facilita uma inclusão mais efetiva na sociedade digital. A abordagem prática e contextualizada das atividades torna o aprendizado mais relevante e motivador, permitindo que os alunos percebam a aplicabilidade das tecnologias em seu cotidiano e contribuam para a redução de desigualdades ao acessar informações e oportunidades.

Além disso, a intervenção estimula o desenvolvimento crítico e criativo, incentivando os alunos a refletirem sobre o uso das tecnologias e a aplicarem seus conhecimentos de maneira inovadora. Em resumo, apesar dos desafios, as potencialidades pedagógicas da intervenção oferecem aos alunos da EJA oportunidades valiosas para o desenvolvimento pessoal e profissional através da inclusão digital.

Considerações Finais

Espera-se alcançar uma significativa melhoria nas habilidades tecnológicas dos alunos da EJA, promovendo uma maior inclusão digital e facilitando sua integração na sociedade digital moderna. O objetivo é proporcionar aos alunos competências essenciais para o uso eficaz de tecnologias digitais, o que contribuirá para sua autonomia e empregabilidade.

A intervenção visa também tornar o aprendizado mais relevante e motivador, ao conectar as atividades práticas com situações reais do cotidiano dos alunos. Espera-se que a abordagem prática e contextualizada das atividades aumente o engajamento dos alunos e promova um entendimento mais profundo da aplicabilidade das tecnologias em suas vidas.

Busca-se desenvolver habilidades críticas e criativas, incentivando os alunos a refletirem sobre o uso das tecnologias e a aplicarem seus conhecimentos de forma inovadora. A colaboração em atividades em grupo e projetos em equipe é esperada para fortalecer o trabalho em equipe e as habilidades de comunicação, preparando os alunos para desafios acadêmicos e profissionais futuros.

A intervenção pretende proporcionar aos alunos da EJA oportunidades valiosas para o desenvolvimento pessoal e profissional, por meio da capacitação digital, e contribuir para uma inclusão social mais eficaz.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

MELO, E. S. **Educação de Jovens e Adultos e tecnologias digitais: desafios e possibilidades**. São Paulo: Editora PQR, 2020.

SILVA, J. **Tecnologia e Educação: uma abordagem inclusiva**. Rio de Janeiro: Editora ABC, 2021.

PEREIRA, A. **Metodologias ativas na Educação: teoria e prática**. Curitiba-PR: Editora DEF, 2019.

SOUSA, L. **Inclusão digital e desenvolvimento social**. São Paulo: Editora GHI, 2022.

O LETRAMENTO LITERÁRIO E DIGITAL: A LITERATURA EM CONTEÚDOS DIGITAIS NA EJA

Emily Ferreira Lopes Godinho¹⁹

Introdução

Esta pesquisa visa apresentar o letramento literário e digital como um aspecto fundamental para a formação leitora, intelectual, humana e atualizada na EJA. Este projeto abarca as áreas de Língua Portuguesa, Literatura e as Novas tecnologias, apresentando uma intervenção pedagógica em forma de sequências didáticas, em que se aplica a leitura de obras literárias e oficinas de elaboração de conteúdos digitais literários. Nosso trabalho como educadores da EJA é trazer, de maneira dinâmica e conforme, o contexto histórico, o diálogo entre as vivências de cada estudante e o conteúdo formal. Exatamente nesse processo de aprendizagem dialógica, em que o estudante, em um primeiro momento, terá a oportunidade de ler uma obra de literatura e, em outra ocasião, será produtor de seu próprio conteúdo digital, a partir da sua obra analisada. E, em uma última etapa, já em culminância, o aluno deve socializar seu produto da arte literária digital com a turma.

¹⁹ Emily Ferreira Lopes Godinho. Graduação em Letras. Esp. Tecnologias Educacionais para docência em EPT. Cursando Formação Continuada para Atuação em EJA Integrada à Educação Profissional.

Justificativa

Esta pesquisa foi desenvolvida tendo em vista a falta de interesse de estudantes da EJA em escolas públicas no que concerne à leitura literária, o que tem refletido em pessoas saindo do Ensino Médio sem o domínio da leitura, resultando em indivíduos não críticos que, geralmente, não sabem se portar em diversas situações da vida, já que a leitura literária contribui para a formação de cidadãos com visão de mundo.

Com a chegada das novas tecnologias, já em uma nova realidade digital, os livros literários foram ainda mais esquecidos e trocados por resumos buscados nas redes virtuais. Pensando nesse fenômeno, buscou-se, então, uma intervenção que fizesse o aluno ganhar gosto pelo ato de ler, percebendo que a estratégia mais atual e instigante para eles seria somar a obra literária na íntegra ao universo dos conteúdos digitais. Em uma sequência didática, ele teria que dominar essa leitura literária e, somente depois, a partir desta, produzir seu próprio conteúdo literário digital, baseado no que leu. Ele lê, compreende e aplica transformando em conteúdo digital, que poderia ser um Kahoot, um With Comics, um Padlet ou qualquer outra plataforma virtual ou game de sua preferência, que gere o acesso à socialização.

Conforme Brito e Fofonca (2018), esta é a época na qual se enxerga fortemente o “viver-se” imerso no mundo digital; logo, existem plausíveis contribuições na educação inclusiva com essa intervenção, já que os estudantes da rede pública terão acesso a uma educação que equipará as ferramentas tecnológicas a uma leitura literária de qualidade.

Assim, entendemos que o letramento literário e digital são habilidades que os estudantes precisam desenvolver no aprendizado da comunicação, saberes fundamentais para a formação e imersão destes ao mundo do trabalho. O uso desta metodologia ativa nas linguagens favorece o desenvolvimento no campo social, científico e profissional, torna o estudante capacitado, interativo e criativo, dentro e fora do ambiente escolar.

Objetivo Geral

Expandir o letramento literário e digital no Ensino Médio das escolas públicas na EJA.

Objetivos Específicos

- » Formar leitores literários na EJA,
- » Desenvolver nos estudantes habilidade de criticidade, visando sua atuação na sociedade.
- » Aplicar a compreensão e interpretação da leitura literária.
- » Conhecer plataformas de conteúdos digitais.
- » Elaborar conteúdos digitais.

Metodologia

A intervenção será com base nas metodologias ativas, cujos procedimentos de ensino possuem a finalidade de incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, executando tarefas que os despertem à reflexão e à criticidade, tornando-se dirigentes em um processo de autoaprendizagem mediada. O docente seguirá a sequência básica, um período de preparação do leitor ao projeto do livro, constituída por 4 passos, conforme Cosson (2021), que são: motivação, introdução, leitura e interpretação. Nessa perspectiva sequencial de técnica será usado, como estratégia, a Oficina, onde o estudante vai “aprender fazendo”, a partir do seu conhecimento prévio, e o alcançado na leitura e nas aulas dialogadas sobre as novas tecnologias.

Desenvolvimento

Tempo – 2 semanas

A intervenção consistirá em 3 etapas.

1ª Roda de conversa. O professor apresentará as obras literárias e fará a distribuição das leituras.

- » O estudante receberá a obra que vai analisar e versará seu conhecimento prévio e curiosidades sobre a obra.
- » O estudante levará o livro para casa, para uma leitura flexível, apropriada ao seu tempo.

2ª Aula expositiva e dialogada. O professor trabalhará a temática “Ferramentas de conteúdos digitais”, em que serão apresentadas novas ferramentas digitais.

- » O estudante deve escolher qual ferramenta vai utilizar para produzir seu conteúdo digital literário.

3ª Oficina: Preparação dos conteúdos literários digitais. O professor estará disponível para possíveis dúvidas quanto à produção e ao funcionamento dos gêneros e plataformas no momento da confecção da arte digital.

- » O estudante aluno irá produzir um conteúdo digital focado na temática da obra de literatura recebida na primeira semana.

Recursos Didáticos Necessários

- » Livros de romance de literatura (físico ou digital em PDF)
- » Computador, celular, tablet
- » Internet
- » Plataformas e/ou ferramentas digitais de uso on-line e/ou of-line

Desafios e Potencialidades

No primeiro momento, o estudante pode não querer fazer a leitura completa do livro literário, por isso a importância da motivação na “roda de conversa” e de não programar livros literários muito extensos, até pela questão do tempo da intervenção. Outros desafios também podem ser encontrados durante a oficina, como a ausência de um bom sinal de Internet, caso o estudante utilize uma plataforma on-line. Também por falta de prática com as novas tecnologias, pode aparecer dificuldade no uso das ferramentas, por isso a escolha da plataforma ficará por conta do estudante, que deve adotar a que ele estiver mais inteirado.

Dessa forma as potencialidades pedagógicas no uso da leitura literária, associada aos conteúdos digitais, desperta no sujeito o conhecimento de mundo, o conhecimento tecnológico, o refletir crítico, a comunicação oral, escrita e digital, ocasionando em uma formação de êxito, no processo de ensino e de aprendizagem na preparação, não só para o mundo do trabalho, mas para a vida.

Considerações Finais

Esta intervenção almeja contribuir para a formação de cidadãos emancipados, críticos, autônomos, atuantes e dirigentes nesta dual sociedade, apresentando a leitura literária e as mídias digitais como estratégias de fundamental importância no processo de aprendizagem da comunicação, pois é por meio dela que o sujeito vai saber se portar e o que fazer nas diversas situações da vida, seja no âmbito da vivência cotidiana, seja no trabalho. Diante da diversidade do Ensino Médio, na EJA, que é uma fase crucial de transição do sujeito, na qual ele é geralmente um trabalhador, a luta é por uma formação humana integral, igual para todos, voltada ao processo educativo e ao trabalho, com mais investimento em práticas pedagógicas ricas para uma melhor produção de conhecimento.

Referências

COSSON. R. **Letramento literário: teoria e prática**. 12. reimpressão. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2021.

BRITO, G. S.; FOFONCA, E. Metodologias pedagógicas inovadoras e educação híbrida: para pensar a construção ativa de perfis de curadores de conhecimento. In: Eduardo Fofonca *et al.* **Metodologias Pedagógicas Inovado: contextos da Educação Básica e da Educação Superior**. Curitiba-PR: Editora IFPR, 2018, v. 1, p. 12-24.

TECNOLOGIA E INCLUSÃO DIGITAL: FERRAMENTAS BÁSICAS PARA A EJA

Isabel Cristina Silva Medeiros

Lina Mileide Silva de Medeiros

Viviane Lucineide Silva Nascimento

Introdução

Este plano de intervenção pedagógica tem como objetivo promover a inclusão digital entre os estudantes da EJA (Ensino Médio), ensinando habilidades tecnológicas básicas, como o uso de computadores, Internet e redes sociais de forma segura e produtiva, considerando que muitos estudantes da EJA possuem acesso limitado de tecnologias ou enfrentam dificuldades em utilizá-las. A proposta visa capacitá-los para o uso consciente e eficiente dessas ferramentas, tanto para fins educacionais quanto profissionais. A inclusão digital é essencial para garantir a participação plena desses estudantes na sociedade atual, cada vez mais digitalizada.

Justificativa

A escolha do tema “Tecnologia e Inclusão Digital” é fundamentada na necessidade de capacitar os estudantes da EJA para o uso de tecnologias, considerando que a alfabetização digital é uma competência fundamental no mundo contemporâneo. A realização desta intervenção é urgente, dado o contexto de exclusão digital que muitos estudantes enfrentam. Ao desenvolver suas habilidades tecnológicas, espera-se que os alunos possam ampliar suas possibilidades educacionais, profissionais e pessoais. Além disso, essa intervenção contribui para a educação inclusiva, proporcionando a todos os alunos, independentemente de suas condições socioeconômicas, o acesso às ferramentas digitais.

Objetivo Geral

Capacitar os estudantes da EJA para o uso básico de computadores, Internet e redes sociais de forma segura e produtiva, promovendo sua inclusão digital.

Objetivos específicos

- » Ensinar o uso de ferramentas básicas de informática, como editores de texto e navegadores de Internet.
- » Orientar os alunos sobre como utilizar a Internet de maneira segura, evitando golpes e respeitando a privacidade on-line.
- » Desenvolver habilidades para o uso produtivo das redes sociais, tanto para comunicação quanto para fins educacionais e profissionais.
- » Promover a autonomia digital dos estudantes, capacitando-os para resolver problemas técnicos simples e a buscar informações on-line.

Metodologia

O processo de ensino-aprendizagem será baseado em aulas práticas e expositivas, com foco na realização de atividades que estimulem a participação ativa dos alunos. Serão utilizados computadores e dispositivos móveis para que os estudantes possam aplicar diretamente os conteúdos aprendidos. A metodologia será centrada em resolver problemas reais do cotidiano dos alunos, como a criação de um e-mail, a busca por informações na Internet e a utilização de redes sociais de maneira responsável. Serão realizadas atividades em grupo e individuais, em que os alunos poderão aprender uns com os outros, com suporte constante do professor.

Desenvolvimento

O plano será executado em um período de 8 semanas, com aulas semanais de 2 horas, assim organizado.

- » **Primeira semana:** Serão introduzidos ao uso básico de computadores, incluindo ligar, desligar e navegar no sistema operacional.
- » **Segunda e terceira semanas:** Serão abordados temas como o uso de editores de texto, a navegação segura na Internet e a criação de contas de e-mail.
- » **Quarta semana em diante:** Será estudado o uso produtivo das redes sociais, abordando tanto a comunicação segura quanto a utilização para oportunidades de trabalho e estudo.

O professor terá um papel ativo, orientando as atividades e auxiliando os alunos em dificuldades, enquanto os alunos deverão praticar os conceitos em seus próprios dispositivos ou nos recursos da escola. Ao longo das aulas, serão reservados momentos de diálogos para questionamentos, dúvidas e acolhimento de contribuições/sugestões, que poderão facilitar a aprendizagem e o desempenho dos estudantes.

Recursos Didáticos Necessários

- » Computadores com acesso à Internet
- » Projetor para demonstrações
- » Materiais de apoio impressos e vídeos (apostilas/tutoriais instrucionais com “passo a passo”)
- » Dispositivos móveis (se disponíveis)
- » Software de segurança digital (antivírus etc.) para demonstrações.

Desafios e Potencialidades

- » **Desafios:** Alguns alunos podem apresentar dificuldades iniciais devido à falta de familiaridade com as tecnologias ou limitações de recursos pessoais, como a ausência de acesso à Internet em casa. Outro desafio pode ser a resistência inicial ao aprendizado de novas habilidades tecnológicas.
- » **Potencialidades:** A intervenção oferece uma grande oportunidade para melhorar a qualidade de vida dos estudantes, aumentando suas chances de empregabilidade e participação ativa na sociedade. A inclusão digital permitirá que os alunos acessem novos recursos educacionais e oportunidades de comunicação e expressão, fortalecendo sua autonomia e confiança.

Considerações Finais

Espera-se que, ao final da intervenção, os estudantes da EJA estejam mais preparados para enfrentar os desafios do mundo digital, utilizando a tecnologia como uma ferramenta de aprendizagem e crescimento pessoal e profissional. A inclusão digital proporcionada por este plano de intervenção contribuirá significativamente para o desenvolvimento de competências essenciais no século XXI, preparando os alunos para serem cidadãos ativos e informados.

Referências

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORAN, J. M. **A Educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas-SP: Papirus, 2007.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

O USO DO SOFTWARE GEOGEBRA COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENTENDIMENTO DAS FUNÇÕES AFINS NAS AULAS DE MATEMÁTICA DO CURSO DO PROEJA DO IFAP

Marcio Sousa da Silva²⁰

Introdução

No contexto atual da Educação, especialmente na Educação de Jovens e Adultos (EJA), observo que muitos alunos enfrentam desafios significativos no aprendizado de conceitos matemáticos fundamentais, como as funções afins. Um dos principais obstáculos que esses estudantes encontram é a limitação no acesso a laboratórios de Informática e a frequente utilização de métodos de ensino tradicionais que, muitas vezes, não atendem às suas necessidades específicas. As aulas expositivas e os recursos didáticos convencionais podem não ser suficientes para engajar esses alunos que trazem experiências de vida e estilos de aprendizado diversos.

Diante dessa realidade, é imprescindível ter um olhar diferenciado para esse novo modelo de aprendizagem, que valoriza a inclusão digital e a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Este projeto de intervenção pedagógica tem como objetivo principal a utilização do software GeoGebra nas aulas de Matemática do PROEJA (Programa de Educação de Jovens e Adultos) do IFAP. O uso dessa ferramenta visa facilitar o entendimento das funções afins, uma temática central no currículo de Matemática.

A proposta é integrar a tecnologia ao ensino, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Pelo GeoGebra, os alunos poderão visualizar e manipular gráficos, o que os auxiliará na compreensão dos conceitos de coeficientes, interceptos e a relação entre a equação e sua representação gráfica. A intervenção propõe não apenas a utilização do software, mas também a formação de um espaço colaborativo, onde os alunos possam explorar, discutir e construir conhecimentos matemáticos de forma significativa.

²⁰ Graduando em Licenciatura em Matemática pelo Instituto Federal do Amapá (IFAP). Atualmente, atua como professor orientador, compartilhando sua paixão pela educação matemática. Possui especialização em Docência Universitária pela Faculdade Salesiana Dom Bosco (FSDB) e é Especialista em Matemática, suas Tecnologias e Mundo do Trabalho, além de Ciências da Natureza, suas Tecnologias e Mundo do Trabalho, pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Marcio45silvasousa@gmail.com.

Este projeto visa não apenas melhorar a compreensão das funções afins, mas também promover a autonomia dos alunos e a inclusão digital, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho contemporâneo. Ao utilizar a GeoGebra, espero transformar a experiência de aprendizado em Matemática, tornando-a mais acessível e motivadora. A proposta é que, ao final do projeto, os alunos se sintam mais confiantes e capacitados a utilizar recursos tecnológicos em sua educação e em sua vida cotidiana.

O problema que esta intervenção busca atenuar é a dificuldade dos alunos do PROEJA em compreender as funções afins. Essas dificuldades são frequentemente agravadas pela falta de recursos didáticos adequados e pela resistência ao uso de tecnologias. Além disso, o acesso restrito aos laboratórios de Informática limita a prática e a exploração de ferramentas que poderiam enriquecer o aprendizado.

As abordagens tradicionais de ensino, frequentemente utilizadas, não atendem às necessidades específicas dos alunos da EJA, que apresentam perfis e experiências variados. Essa situação justifica a necessidade de uma intervenção pedagógica que integre o software GeoGebra, permitindo que os alunos visualizem e manipulem gráficos de forma interativa.

A proposta de utilizar o GeoGebra visa não apenas ao aprendizado das funções afins, mas também transformar a experiência educacional, tornando-a mais acessível e motivadora. Com essa intervenção, espero criar um ambiente de aprendizado dinâmico e colaborativo, em que os alunos possam explorar e construir conhecimentos matemáticos de forma significativa. A inclusão do GeoGebra nas aulas pode facilitar a compreensão de conceitos e promover a autonomia dos alunos, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho contemporâneo.

Justificativa

A justificativa para este projeto reside na necessidade de modernizar o ensino de Matemática, utilizando tecnologias que são essenciais na educação do século XXI. O GeoGebra, como um software educativo gratuito e acessível, pode facilitar a visualização e a compreensão de conceitos matemáticos complexos. Além disso, a inclusão das TICs no aprendizado é fundamental para promover a equidade educacional, especialmente para alunos da EJA que, muitas vezes, têm um histórico escolar diversificado e enfrentam desafios únicos. A proposta visa não apenas melhorar a compreensão das funções afins, mas também empoderar os alunos a se tornarem mais autônomos e críticos.

Objetivo Geral

Promover a inclusão das TICs no ensino de Matemática, utilizando o software GeoGebra como uma ferramenta didática para facilitar a compreensão das funções afins entre os alunos do PROEJA, no IFAP.

Objetivos Específicos

- » Capacitar os alunos para o uso do GeoGebra, proporcionando um treinamento inicial que os faça se sentirem confortáveis com a tecnologia.
- » Desenvolver atividades práticas que explorem a visualização gráfica das funções afins, permitindo uma compreensão mais intuitiva dos conceitos.
- » Avaliar o impacto da utilização do GeoGebra na aprendizagem dos alunos, por meio de questionários e observações.
- » Fomentar a participação ativa dos alunos nas aulas, incentivando a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento.

Metodologia

A metodologia adotada priorizará estratégias ativas e colaborativas, incentivando os alunos a pensar criticamente e a produzir conhecimento. O projeto será desenvolvido ao longo de 4 aulas, distribuídas em 4 sábados, com cada aula tendo a duração de 4 horas, das 13h:30 e 16h:45, incluindo um intervalo de 10 minutos. As aulas serão realizadas em formato híbrido, combinando exposições teóricas com atividades práticas no GeoGebra.

As sessões no laboratório de Informática serão momentos essenciais, em que os alunos poderão explorar o software de forma interativa. Essa abordagem visa estimular a curiosidade e o engajamento, rompendo com o formato das aulas tradicionais. Após uma introdução aos conceitos básicos de funções afins, os alunos serão divididos em grupos para explorar o GeoGebra, criando gráficos e discutindo suas observações.

O professor atuará como mediador, orientando as atividades e incentivando a troca de ideias entre os alunos. Essa interação promoverá um ambiente colaborativo, em

que os alunos poderão aprender uns com os outros, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. A avaliação será contínua, com feedback regular para ajustar as atividades às necessidades dos alunos, garantindo que todos possam se beneficiar da experiência.

Desenvolvimento

A intervenção pedagógica será estruturada em etapas, começando pela apresentação dos conceitos de funções afins. O professor utilizará exemplos práticos que conectem os conceitos matemáticos à realidade dos alunos, facilitando a compreensão inicial. Após essa introdução, os alunos terão acesso ao laboratório de Informática para explorar o GeoGebra. Nesse ambiente, poderão manipular funções e observar as mudanças em tempo real, o que ajudará a consolidar o entendimento dos conceitos apresentados.

Durante as atividades no laboratório, o professor atuará como mediador, guiando os grupos e propondo desafios que estimulem a exploração ativa e a resolução de problemas. Os alunos serão incentivados a trabalhar em equipe, promovendo discussões sobre as diferentes estratégias utilizadas para manipular as funções no GeoGebra. Essa troca de ideias é fundamental para o aprendizado colaborativo e para o desenvolvimento de habilidades sociais e de comunicação.

Ao final do projeto, cada grupo realizará uma apresentação dos resultados, em que compartilhará suas descobertas e o que aprenderam ao longo do processo. Essa atividade não apenas reforça o conhecimento adquirido, mas também permite que os alunos desenvolvam habilidades de apresentação e argumentação. O objetivo é que, ao final da intervenção, os alunos não apenas compreendam as funções afins, mas também se sintam mais confiantes e motivados a utilizar tecnologias em seu aprendizado.

Recursos Didáticos Necessários

- » Computadores ou tablets com acesso à Internet (software GeoGebra instalado)
- » Projetor para apresentações.
- » Material impresso com exercícios e desafios sobre funções afins
- » Desafios e Potencialidades

Um dos principais desafios da intervenção pode ser a resistência dos alunos em utilizar novas tecnologias, especialmente aqueles com pouca familiaridade com ferramentas digitais. Além disso, a diversidade de níveis de conhecimento entre os alunos pode dificultar a participação equitativa nas atividades. No entanto, as potencialidades pedagógicas são significativas. O uso do GeoGebra pode transformar a aula de Matemática em um espaço de descoberta e interação, tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz. Essa abordagem pode ajudar a reduzir a ansiedade em relação à Matemática, promovendo a autoestima dos alunos.

Considerações Finais

Com este projeto, espera-se não apenas incluir as TICs no ensino de Matemática, mas também transformar a prática pedagógica em sala de aula. Ao empregar o GeoGebra, o objetivo é promover um ambiente de aprendizado mais colaborativo e dinâmico, em que os alunos se sintam motivados a explorar e a descobrir os conceitos matemáticos. A avaliação contínua do projeto permitirá ajustes e melhorias, garantindo que todos os alunos possam se beneficiar das tecnologias disponíveis.

Referências

BORGES, M. M. Software educacional: uma ferramenta facilitadora no ensino de Matemática. **Revista Brasileira de Educação Matemática**, v. 5, n. 10, p. 45-60, 2013.

HENRY, A. GeoGebra e o ensino de Matemática: uma proposta de uso. **Cadernos de Educação Matemática**, v. 8, n. 1, p. 25-39, 2015.

LIMA, C. R. A inclusão digital na Educação: desafios e perspectivas. **Educação e Sociedade**, v. 19, n.2, p. 77-92, 2018.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA NA EJA

Paulo Roberto do Nascimento²¹

Introdução

Este plano de intervenção pedagógica visa promover o engajamento e a motivação dos alunos do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no estudo de Ciências e Tecnologia. O público central apresenta características únicas, como experiências de vida diversas, necessidade de conciliar estudo e trabalho e um possível distanciamento do ambiente escolar formal. A intervenção busca utilizar metodologias ativas e tecnologias educacionais que conectem o conteúdo ao cotidiano dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo e aplicável à sua realidade.

No contexto da Educação de Jovens e Adultos, a necessidade de adaptação das metodologias de ensino para atender a um público diversificado é essencial. A educação deve ser um ato de liberdade, em que o aluno, ao ser tratado como sujeito de seu aprendizado, torna-se protagonista do processo educacional. Essa visão dialoga diretamente com a proposta deste projeto, que visa promover uma aprendizagem significativa, conectando os conteúdos de Ciências e Tecnologia com o cotidiano dos alunos (Freire, 1987).

²¹ Licenciado em Química pela Faculdade Oswaldo Cruz, (2009), Pedagogia e Biologia pelo Centro Universitário Faveni (2022 e 2023), Artes visuais e história pelo centro universitário Cidade Verde (UNICV). Especialista em Gestão Escolar pelo Centro Universitário Faveni (2023), Ciências da Natureza, Matemática, CHSA, suas tecnologias e o mundo do trabalho. Currículo e prática docente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), em 2023. Docência para o Ensino Profissional e Tecnológico pelo Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), em 2024 e Docência para o Ensino Superior (UNIFAHE), em 2024. Professor de Ensino Fundamental II e Ensino Médio e Gestor do Centro de Inovação da Educação Básica Paulista (CIEBP).

Justificativa

A escolha do tema surgiu da observação das dificuldades enfrentadas pelos alunos da EJA em se manterem motivados em disciplinas como Ciências e Tecnologia. O distanciamento dos métodos pedagógicos tradicionais e a falta de contextualização prática dos conteúdos reforçam a necessidade de estratégias mais dinâmicas e interativas. A intervenção propõe uma abordagem que inclui o uso de tecnologias digitais, de projetos colaborativos e de atividades práticas, buscando melhorar a retenção e o engajamento.

A utilização de tecnologias digitais no ensino tem se mostrado uma estratégia poderosa para fomentar o engajamento dos alunos, especialmente no contexto da EJA. A incorporação das novas tecnologias ao ambiente educacional possibilita uma ampliação das formas de aprender e ensinar, oferecendo ao aluno oportunidades para desenvolver habilidades essenciais no mundo contemporâneo, como a autonomia e a resolução de problemas (Kenski, 2015). A implementação deste projeto busca justamente utilizar essas ferramentas tecnológicas para tornar a educação mais dinâmica e acessível.

Objetivo Geral

Aumentar o engajamento e a motivação dos alunos da EJA nas disciplinas de Ciências e Tecnologia por meio da implementação de metodologias ativas e recursos tecnológicos.

Objetivos Específicos

Esses objetivos específicos são focados em resultados observáveis que alinham a intervenção com as metas gerais do projeto e ajudam a direcionar a implementação das estratégias propostas.

- » **Incentivar a participação ativa dos alunos por meio de atividades práticas e experimentais**, como a realização de experimentos e projetos em grupo, visando aumentar a interação e o interesse dos alunos nas disciplinas de Ciências e Tecnologia.
- » **Promover a utilização de tecnologias digitais como ferramentas de aprendizagem**, integrando softwares de simulação científica e recursos multimídia para tornar os conteúdos mais acessíveis e relevantes para os alunos da EJA.
- » **Facilitar a conexão entre o conteúdo curricular e a realidade cotidiana dos alunos**, através da contextualização dos temas abordados em sala de aula com situações e problemas reais que os alunos enfrentam em seu dia a dia.
- » **Fomentar o trabalho colaborativo e o desenvolvimento de projetos em grupo**, incentivando a cooperação entre os alunos para a realização de atividades práticas e a resolução de problemas, promovendo habilidades de trabalho em equipe e comunicação.

A adoção de metodologias ativas no ensino de Ciências e Tecnologia visa proporcionar uma aprendizagem significativa e contextualizada. As metodologias ativas se centram na participação do aluno como principal responsável por sua aprendizagem, promovendo o desenvolvimento de competências como pensamento crítico e colaborativo (Bacich; Neto; Trevisani, 2015). Esse enfoque reflete os objetivos deste projeto, que busca promover o protagonismo dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Metodologia

A metodologia será baseada em princípios de aprendizagem ativa e colaborativa. As aulas serão organizadas em formato de projetos, em que os alunos terão a oportunidade de trabalhar em problemas reais e concretos, que se conectam diretamente com suas vidas e o contexto da região. Serão utilizadas ferramentas digitais, como simuladores de experimentos científicos, e os alunos terão acesso a atividades práticas e interativas que incentivam o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Ao integrar as tecnologias digitais ao ensino de Ciências e Tecnologia, este projeto visa oferecer aos alunos da EJA uma experiência de aprendizado mais interativa e envolvente. As tecnologias digitais podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem ao permitir que os alunos explorem diferentes formas de representação e expressão, favorecendo a construção do conhecimento de maneira mais ativa e significativa (Almeida, 2011). Assim, o uso de simuladores e ferramentas digitais é uma estratégia central nesta intervenção pedagógica.

Desenvolvimento

O plano se desenvolve em ciclos semanais, com atividades que integram teoria e prática. No início de cada ciclo, será apresentado um tema central, como “Energia e suas transformações”, que é explorado por meio de discussões, vídeos educativos e atividades práticas, utilizando simuladores ou experimentos simples. O papel do professor é criar um ambiente interativo, propondo desafios que estimulem os alunos a trabalharem em grupo para encontrar soluções.

No desenvolvimento do projeto, o papel do professor é o de mediador, incentivando a autonomia dos alunos na resolução de problemas. O professor deve atuar como facilitador do processo de aprendizagem, ajudando os alunos a desenvolverem suas próprias estratégias de estudo e compreensão dos conteúdos (Moran, 2007). Isso permitirá que os alunos da EJA não apenas aprendam, mas também se envolvam ativamente no processo educativo.

Recursos Didáticos Necessários

- » Computadores ou tablets com acesso à internet
- » Softwares de simulação científica
- » Materiais para experimentos simples (baterias, fios, lâmpadas)
- » Quadro branco, projetor e vídeos educativos

Desafios e Potencialidades

Um dos principais desafios na implementação deste projeto é a resistência inicial dos alunos a novas tecnologias e métodos de ensino. Muitos alunos da EJA podem estar habituados a métodos tradicionais e podem apresentar dificuldades em se adaptar a novas ferramentas digitais e abordagens pedagógicas. Além disso, o acesso limitado a equipamentos digitais e à infraestrutura necessária para a realização das atividades práticas pode ser um obstáculo significativo.

Outro desafio é garantir que todos os alunos possam participar ativamente, considerando a diversidade de perfis e níveis de familiaridade com tecnologias. Isso pode exigir um suporte adicional e treinamento para assegurar que todos se sintam confortáveis e capazes de utilizar os recursos propostos.

No entanto, as potencialidades deste projeto são bastante promissoras. O uso de tecnologias digitais tem o potencial de despertar o interesse dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e interativo. As ferramentas digitais podem facilitar a exploração de conceitos científicos de maneira mais envolvente e prática, contribuindo para uma compreensão mais profunda dos conteúdos.

Além disso, a conexão entre os conteúdos e a realidade cotidiana dos alunos pode aumentar o engajamento e a relevância do aprendizado. Ao abordar temas de forma contextualizada e prática, o projeto promove uma educação inclusiva e adaptada às necessidades e aos interesses dos alunos, favorecendo uma experiência de aprendizagem mais significativa e eficaz.

Considerações Finais

Espera-se que esta intervenção pedagógica gere um impacto positivo significativo no engajamento dos alunos da EJA ao introduzir tecnologias digitais e metodologias ativas no processo de ensino. A integração dessas ferramentas pode transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e adaptado às necessidades contemporâneas dos estudantes. A utilização de tecnologias digitais visa não apenas facilitar a compreensão dos conteúdos de Ciências e Tecnologia, mas também proporcionar uma abordagem mais interativa e acessível.

Ao conectar os conteúdos curriculares com a realidade cotidiana dos alunos e promover uma participação ativa e colaborativa, a intervenção pretende tornar a educação mais relevante e engajadora. A aplicação de metodologias ativas pode estimular o interesse dos alunos e fomentar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo. Dessa forma, almeja-se uma educação mais democrática e eficaz, que valorize o protagonismo dos alunos e contribua para um aprendizado mais significativo e conectado com suas experiências e expectativas. A inovação proposta visa, portanto, otimizar o processo educativo e ampliar as oportunidades de sucesso acadêmico para os alunos da EJA (Araújo, 2018).

Referências

ALMEIDA, M. E. B. de. **Tecnologias na educação**: ensinando e aprendendo com as TICs. 4. ed. Brasília: Ministério da Educação, 2011.

ARAÚJO, U. F. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: aproximações teóricas e práticas. Porto Alegre-RS: Penso, 2018.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. **Metodologias ativas na educação**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre-RS Penso, 2015.

FREIRE, P.. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 7. ed. Campinas-SP: Papirus, 2015.

MORAN, José Manuel. **A Educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas-SP: Papirus, 2007.

PROMOVENDO A INCLUSÃO DIGITAL PARA JOVENS E ADULTOS

Lavinia Teodoro dos Reis²²

Introdução

O projeto de inclusão digital para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) surge em um contexto educacional em que diversidade de perfis, experiências de vida e subjetividades dos alunos demandam uma abordagem pedagógica flexível e adaptada (Arroyo, 2005). Assim como discutido por Arroyo (2005) e reafirmado em Moura e Silva (2018), a Educação nesse segmento deve reconhecer as singularidades e trajetórias de jovens, adultos e idosos que, por diferentes motivos, distanciaram-se do ambiente escolar e agora retornam em busca de novas oportunidades de aprendizagem e reintegração social. Como sugerido por Arroyo (2005), ao reconhecer as histórias de exclusão vividas por esses sujeitos, a Educação pode se tornar um instrumento de justiça social e de superação das múltiplas formas de marginalização enfrentadas por eles.

Nesse sentido, esse plano de intervenção pedagógica, focado na inclusão digital, reconhece essas diferenças e estrutura seus módulos de forma gradual, permitindo que cada aluno aprenda no seu ritmo e com foco nas suas necessidades específicas, garantindo uma aprendizagem inclusiva, eficiente e significativa (Ausubel, 2003). O acesso às tecnologias permite que os alunos não apenas aprendam a utilizar ferramentas digitais, mas também assumam uma postura ativa e crítica em relação à sociedade e ao mercado de trabalho. Ao capacitar os alunos para o uso da Internet, das redes sociais e de serviços digitais, o projeto busca facilitar a inserção desses sujeitos no mundo atual, em que o uso da tecnologia é cada vez mais indispensável.

A convivência entre diferentes gerações em sala de aula, também mencionada por Moura e Silva (2018), é uma oportunidade para a troca de experiências e saberes, e o plano de intervenção pedagógica valoriza essa interação ao proporcionar um espaço em que jovens e adultos aprendem juntos sobre o uso de ferramentas tecnológicas. Essa troca fortalece a colaboração e o aprendizado coletivo, além de promover a superação de barreiras geracionais (Arroyo, 2005).

Outro fator essencial para a efetividade do projeto é a adaptação às realidades dos alunos da EJA, discutido por Paulo Freire. Muitos desses alunos enfrentam desafios em sua trajetória escolar devido a questões socioeconômicas, responsabilidades familiares ou falta de acesso à educação. O projeto de inclusão digital responde a essas

²² Licencianda em Ciências Biológicas na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), campus Alegre.

dificuldades ao criar uma metodologia que respeita as limitações e potencialidades de cada aluno, oferecendo módulos práticos e gradativos que permitem que todos adquiram habilidades digitais de forma acessível. Esse aspecto é fundamental para garantir que o processo educacional seja, de fato, inclusivo e promova uma emancipação (Freire, 1996).

Justificativa

O texto de Arroyo (2005) sugere que o papel da Educação é mais do que instrução, trata-se de resgatar a dignidade e proporcionar inclusão. O domínio de ferramentas digitais é fundamental não só para ampliar as oportunidades de emprego, mas também para melhorar a qualidade de vida e promover a autoestima dos estudantes. Isso se alinha à ideia de que a Educação, especialmente para a EJA, deve ter um caráter inclusivo e emancipador (Freire, 1996). É importante criar ambientes educativos que reconheçam a complexidade da vida dos estudantes da EJA.

Possibilitar um espaço inclusivo para o aprendizado digital, onde os alunos possam adquirir habilidades essenciais para sua vida pessoal e profissional, vai de acordo com o que Pereira e Garcia (2022) propõe em termos de respeitar e valorizar as trajetórias de vida dos estudantes. Paulo Freire aborda a educação como fator de emancipação, e essa intervenção reforça a importância do conhecimento tecnológico para que os alunos participem de forma ativa na sociedade.

Objetivo Geral

Promover a inclusão digital dos alunos da Educação de Jovens e Adultos.

Objetivos específicos

- » Familiarizar o uso básico de computadores e Internet.
- » Promover utilização de ferramentas tecnológicas e Internet de forma crítica e segura.
- » Instruir sobre a utilização de serviços digitais do cotidiano.
- » Possibilitar autonomia no uso de ferramentas digitais.

Metodologia

O projeto está estruturado em módulos, permitindo que os alunos adquiram habilidades digitais de forma gradual e prática, com foco na inclusão e na adaptação às necessidades e realidades de cada estudante. O primeiro módulo aborda uma introdução às tecnologias para que os estudantes se familiarizem com o digital. O segundo se volta para o uso da Internet de forma eficiente e segura e para realizar pesquisas. Em seguida, o módulo 3 voltado para a capacitação dos alunos no que diz respeito ao uso de plataformas como Facebook, Instagram e *WhatsApp* de maneira consciente e produtiva, tanto no âmbito pessoal quanto profissional. Por fim, no último módulo, os alunos aprendem a utilizar serviços digitais que facilitam a vida cotidiana, como o acesso a plataformas de serviços públicos, bancos digitais e lojas virtuais.

Assim, a avaliação será contínua e realizada por meio da participação ativa nas atividades propostas em cada módulo, bem como na realização de tarefas práticas individuais. Cada módulo terá a elaboração de uma atividade aplicada ao cotidiano do aluno, como utilizar o teclado, enviar e-mails ou utilizar serviços públicos digitais

Desenvolvimento

O plano de intervenção pedagógica é estruturado em 4 módulos, e o papel do professor será fornecer instruções precisas, oferecer suporte individualizado e garantir que as atividades práticas estejam alinhadas com os objetivos de aprendizado. Os alunos, por sua vez, terão a responsabilidade de participar ativamente das atividades, praticar as habilidades digitais e aplicar o conhecimento adquirido em situações práticas e relevantes para suas vidas.

O primeiro módulo será uma introdução à informática básica, familiarizando os alunos com o uso de computadores. O professor começará com uma explicação sobre como ligar e desligar o computador e, a seguir, ensinará a utilização do mouse e teclado. Os alunos serão guiados na utilização de comandos básicos, como criação de pastas e organização de arquivos, além do uso de um programa de edição de texto, como o Microsoft Word. Durante a atividade prática, cada aluno iniciará o computador, abrirá o Word e escreverá uma carta para si mesmo, relatando suas expectativas futuras. Após redigir o texto, os alunos salvarão o documento em uma pasta criada por eles.

O segundo módulo focará o uso da Internet de maneira eficiente e segura. O professor explicará os conceitos básicos da Internet e das ferramentas de pesquisa, além de demonstrar como realizar pesquisas e filtrar resultados. Os alunos aprenderão a criar uma conta de e-mail e receberão orientações sobre segurança digital, incluindo como evitar fraudes e golpes on-line. A atividade prática envolverá a criação de contas de e-mail e o envio de e-mails entre os alunos, além da navegação em sites de interesse pessoal ou profissional, para reforçar o aprendizado.

O terceiro módulo abordará as redes sociais e a comunicação digital. O professor introduzirá plataformas como Facebook, Instagram e *WhatsApp*, e discutirá como utilizá-las de forma consciente e produtiva, tanto pessoal quanto profissionalmente. Na atividade prática, os alunos criarão ou gerenciarão seus perfis em redes sociais de sua escolha e interagirão on-line, postando conteúdo e enviando mensagens entre si, para aplicar o que aprenderam.

O quarto módulo capacitará os alunos para o uso de serviços digitais que facilitam a vida cotidiana. O professor deverá orientar os alunos sobre como acessar serviços públicos digitais, realizar pagamentos e transferências on-line de forma segura, realizar compras on-line com precauções contra fraudes e golpes. Na atividade prática, cada aluno simulará o acesso a um serviço público digital e realizará uma transação on-line segura, permitindo que eles pratiquem as habilidades adquiridas e ganhem confiança no uso de ferramentas digitais.

Recursos Didáticos Necessários

- » Laboratório de Informática
- » Computadores e acesso à internet
- » Internet estável
- » *Smartphones*
- » Professores ou monitores com conhecimento em tecnologia

Desafios e Potencialidades

Ao aplicar esta intervenção, alguns desafios podem surgir. Entre eles, a resistência dos alunos à tecnologia pode ser um obstáculo, especialmente se houver um longo histórico de exclusão digital e falta de familiaridade com as ferramentas. Além disso, uma infraestrutura insuficiente, como computadores desatualizados ou conexões de Internet instáveis, pode dificultar a realização das atividades. A falta de habilidades básicas pelo professor também pode criar um desafio, exigindo uma formação continuada adicional.

No entanto, as potencialidades pedagógicas da intervenção devem ser consideradas. A inclusão digital pode transformar a vida dos alunos ao ampliar suas oportunidades de emprego, facilitar o acesso a serviços públicos e aumentar sua autonomia no ambiente digital. A intervenção oferece um aprendizado prático e contextualizado, preparando os estudantes para interagir com o mundo digital de maneira segura e produtiva. Além disso, a intervenção pode impactar na autoestima e na confiança dos alunos, ajudando-os a se sentirem mais conectados. A abordagem prática e gradual facilitará a adaptação e o engajamento, elevando o impacto educacional da iniciativa.

Considerações Finais

Com esta intervenção, espera-se que os alunos da EJA desenvolvam habilidades básicas para navegar no mundo digital com segurança e facilidade. As práticas em informática básica permitirão que eles utilizem computadores e a Internet para fins pessoais e profissionais, tornando-se mais independentes. Dessa forma, espera-se que o projeto prepare os alunos para o mercado de trabalho, possibilite continuidade dos estudos e a participação em atividades que envolvam a tecnologia, oferecendo conhecimentos sobre as ferramentas digitais e plataformas de emprego, ampliando as oportunidades e contribuindo para a autonomia, diminuindo a exclusão digital.

Referências

- AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003. Disponível em: https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf. Acesso em: 12 set. 2024.
- ARROYO, M. **A Educação de Jovens e Adultos em tempo de exclusão.** Construção coletiva: contribuições à Educação de Jovens e Adultos. Brasília: UNESCO, MEC, RAAAB, 2005.
- BRASIL. **Parecer CEB nº 11/2000, de 10 de maio de 2000.** Estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos. Brasília, 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/pceb011_00.pdf.
- DEMO, P. **Educar pela pesquisa.** Campinas-SP: Autores Associados, 1997.
- FAZENDA, I. (Org.). **A pesquisa em Educação e as transformações do conhecimento.** Campinas: Papirus, 1997.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MOURA, C. B. ; SILVA, M. P. O Sujeito da EJA. In: **EJA, diversidade e inclusão:** reflexões impertinentes / Renata Monteiro Garcia, Marluce Pereira da Silva (Organização). João Pessoa-PB: Editora da UFPB, 480 p., 2018.
- PEREIRA, J. G.; GARCIA, M. F. **Sensibilidades e afetos da experiência docente:** ações pedagógicas transformadoras da Educação de Jovens e Adultos. Organização Juliano Gonçalves Pereira, Marina de Freitas Garcia. Rio de Janeiro: CEDAPS, 2022.

INCLUSÃO DIGITAL NA EJA

Roseli Franco Bordin Dias

Introdução

“As escolas são as incubadoras do novo e têm um papel inestimável e imprescindível na formação dos cidadãos neste milênio que aponta.” (Mantoan, 2002).

A inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Ensino Médio é uma iniciativa fundamental para garantir que todos os alunos tenham acesso às oportunidades educacionais e sociais. A EJA atende a um público diversificado, composto por indivíduos que, por diversos motivos, não concluíram seus estudos na idade apropriada. Nesse contexto, a inclusão digital se torna uma ferramenta poderosa para promover a equidade e a inclusão social. A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na EJA facilita o desenvolvimento de competências digitais essenciais para o mercado de trabalho atual e para a vida cotidiana. Além disso, as TICs podem tornar o processo de ensino e de aprendizagem mais dinâmico e interativo, estimulando o interesse e a participação dos alunos. A inclusão digital também permite que os estudantes acessem uma vasta gama de recursos educacionais on-line, ampliando suas possibilidades de aprendizado.

No entanto, a implementação da inclusão digital na EJA enfrenta desafios significativos, como a falta de infraestrutura adequada e a necessidade de capacitação dos professores para o uso pedagógico das tecnologias. É fundamental que as políticas públicas e as instituições educacionais invistam em equipamentos, conectividade e formação continuada dos educadores para que a inclusão digital seja efetiva.

O mundo em que vivemos foi invadido pela cultura tecnológica, modificando as práticas sociais. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm transformado o modo de se relacionar dos sujeitos com a sociedade. A inclusão digital na EJA no Ensino Médio não apenas democratiza o acesso à educação, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, promovendo uma educação mais justa e inclusiva.

Quanto ao uso das tecnologias na aprendizagem da EJA, Philippsen (2014) aponta que, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais, ao docente caberia desafiar os estudantes da EJA com o uso de diversas tecnologias, entendendo-as como uma extensão de suas capacidades, a serem utilizadas para potencializar o pleno desenvolvimento de seus potenciais humanos. Entretanto, não é suficiente incluir digitalmente os estudantes da EJA sem levar em conta que vivemos em constantes mudanças sociais. O

avanço tecnológico, sobretudo no mundo do trabalho, obriga-nos a fazer uso das tecnologias no nosso cotidiano. Nessa modalidade encontram-se aqueles que construíram suas vidas sem concluir o currículo escolar básico, mas que, muitas vezes, desenvolvem as mais variadas formas de conhecimento adquiridos em suas tarefas cotidianas.

Tendo em vista o perfil dos alunos da EJA, podemos inferir que estes não fazem parte dos “nativos digitais” ou da “geração polegárinha”, uma vez que, em sua maioria, não nasceram nem cresceram na era digital, de forma que ter acesso e utilizar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) se torna mais um desafio que essas pessoas enfrentam no seu dia a dia e na sua inserção na sociedade (Serres, 2013). A tentativa de buscar novas oportunidades, geralmente, conduz o jovem ou adulto a querer (re)ingressar ou iniciar nos estudos. Isso porque muitas são as exigências acadêmicas impostas pelo atual cenário social, e que transformou além das exigências básicas, o saber ler e escrever, o domínio e as habilidades na área da Informática em novas necessidades. Contudo, se o nível de alfabetizados entre o grupo de jovens e adultos está aquém das expectativas, é de esperar que estes se tornem ainda mais deslocados quando o assunto é Inclusão Digital.

Justificativa

Vivemos em um cenário sociocultural que afeta e modifica nosso modo de trabalhar e de aprender, além de introduzir novas necessidades e novos desafios relacionados à utilização das tecnologias de informação e comunicação digital. Portanto, percebemos que é importante e necessário que, nas escolas, a chamada inclusão digital não se resuma em garantir a todos os indivíduos acesso às TICs, mas que todos possam ter acesso a informações, facilitando sua própria vida fazendo uso da tecnologia.

Nesse sentido, Cabral Filho (2006) faz uma boa conceituação da inclusão digital, relacionando-a à alfabetização digital: [...] *iniciativas de inclusão digital são aquelas que visam oferecer à sociedade os conhecimentos necessários para utilizar, com um mínimo de proficiência, os recursos de informática e de telecomunicações existentes e dispor de acesso físico regular a esses recursos*". O desenvolvimento de ações de Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA) na atual sociedade é uma necessidade, uma vez que o público-alvo dessa modalidade costuma ser de imigrantes digitais.

A inclusão digital se assemelha, portanto, à ideia de alfabetização digital em uma equivalência com a perspectiva da alfabetização no processo de inclusão social, voltando o foco para aqueles que também se encontram no próprio contexto de exclusão social e acrescentando a temática da tecnologia digital no sentido de somar esforços para atenuar essa diferença. (Cabral Filho, 2006. p.110). As tecnologias digitais começam a se fazer presente em todos os lugares e, junto às novas possibilidades de comunicação, interação e informação advindas com a Internet, provocam transformações cada vez mais visíveis em nossas vidas.

Objetivo Geral

Promover a melhoria do processo ensino-aprendizagem com o uso da tecnologia digital entre alunos e professores da EJA no ambiente das tecnologias da informação e comunicação, envolvendo-os com o uso do computador e da Internet, visando, assim, a Informática aplicada à Educação e realizar atividades utilizando os recursos para ampliar e desenvolver a potencialidade dos alunos, a construção e o resgate de valores e cidadania.

Desenvolver e avaliar as atividades de forma criativa por meio de metodologias.

Objetivos Específicos

- » Oferecer aulas que ensina o uso de computadores, navegação na Internet e utilização de softwares básicos, como editores de textos e planilhas.
- » Capacitar professores da EJA, para que possam integrar tecnologia em suas aulas de maneira eficaz.
- » Organizar tarefas para serem desenvolvidas no laboratório de Informática, como meio de aprendizagem.
- » Criar um ambiente de aprendizagem.

- » Introduzir as tecnologias da informação e comunicação, enfatizando sua importância atual.
- » Avaliar a inclusão digital dos alunos.

Metodologia

Para o desenvolvimento deste trabalho foi realizada, inicialmente, uma pesquisa exploratória sobre o tema “Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos”, que nos permitiu identificar as dificuldades dos alunos da EJA (Educação de Jovens e Adultos). As aulas serão ministradas de forma dinâmica, em que os alunos se sintam parte do laboratório de Informática, interagindo com o computador e colegas de turmas. Eles realizarão atividades no computador, individualmente e em grupo.

Seguem estratégias e formas de incentivo.

- » **Aprendizagem baseada em projetos:** Desenvolver projetos que integrem o uso de tecnologias digitais para resolver problemas reais, estimulando a criatividade e a aplicação prática do conhecimento.
- » **Ambientes virtuais de aprendizagem:** Utilizar plataformas on-line que permitam a colaboração e a troca de ideias entre os alunos, promovendo um aprendizado mais colaborativo e participativo.
- » **Gamificação:** Incorporar elementos de jogos nas atividades educativas para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador.
- » **Estudos de caso:** Analisar situações reais que demandam a aplicação de habilidades digitais, incentivando os alunos a elaborar hipóteses e soluções.
- » **Oficinas práticas:** Realizar oficinas que ensinem o uso de ferramentas digitais, como editores de texto, planilhas e softwares de apresentação, aplicando esses conhecimentos em contextos práticos.

Essas estratégias não apenas facilitam a inclusão digital, mas também promovem um ambiente de aprendizado ativo, em que os alunos são incentivados a explorar, questionar e construir seu próprio conhecimento.

Desenvolvimento

Papel do Professor

- » Oferecer aulas sobre uso de computadores e softwares básicos.
- » Desenvolver um currículo abrangente que inclua uso de computadores, navegação na Internet e utilização de softwares básicos, como editores de texto e planilhas.
- » Ministrar aulas teóricas e práticas, utilizando exemplos do dia a dia, para facilitar a compreensão.
- » Fornecer materiais de apoio, como tutoriais e guias passo a passo.

Papel do aluno

- » Participar ativamente das aulas, realizando as atividades propostas.
- » Praticar o uso de softwares durante e fora do horário de aula para reforçar o aprendizado. Tirar dúvidas e buscar ajuda quando necessário.

Papel do Professor

- » Capacitar professores da EJA.
- » Participar de workshops e cursos de capacitação sobre o uso de tecnologias na Educação.
- » Integrar as novas tecnologias em suas aulas, utilizando ferramentas digitais para enriquecer o conteúdo.
- » Compartilhar experiências e boas práticas com outros professores.

Papel do Aluno

- » Beneficiar-se das novas metodologias e ferramentas introduzidas pelos professores.
- » Utilizar as tecnologias disponibilizadas para realizar tarefas e projetos.

Papel do Professor

- » Organizar tarefas no laboratório de Informática.
- » Planejar e organizar atividades práticas no laboratório de Informática. Supervisionar e orientar os alunos durante a realização das tarefas.
- » Avaliar o desempenho dos alunos e fornecer feedback construtivo.

Papel do Aluno

- » Realizar as tarefas propostas no laboratório, aplicando os conhecimentos adquiridos. Colaborar com colegas em projetos de grupo.
- » Demonstrar criatividade e iniciativa na execução das atividades.

Papel do Professor

- » Criar um ambiente de aprendizagem.
- » Garantir que o laboratório de Informática seja um ambiente acolhedor e bem equipado. Promover um ambiente de aprendizado colaborativo e inclusivo.
- » Utilizar plataformas on-line para complementar o ensino presencial.

Papel do Aluno

- » Respeitar o ambiente de aprendizagem e os recursos disponíveis. Participar de atividades on-line e presenciais.
- » Contribuir para um ambiente de aprendizado positivo e colaborativo.

Papel do Professor

- » Introduzir Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).
- » Incluir no currículo a importância das TICs e como elas são usadas no mundo atual.
- » Demonstrar exemplos práticos de aplicação das TICs em diferentes áreas.
- » Incentivar os alunos a explorar e utilizar as TICs em suas atividades diárias.

Papel do Aluno

- » Aprender sobre as TICs e sua importância.
- » Aplicar os conhecimentos adquiridos em projetos e atividades.
- » Explorar novas ferramentas e tecnologias de forma autônoma.

Papel do Professor

- » Avaliar a inclusão digital dos alunos
- » Desenvolver indicadores para medir o progresso dos alunos em termos de habilidades digitais.
- » Coletar feedback dos alunos e ajustar o plano conforme necessário.
- » Realizar avaliações periódicas para monitorar o desenvolvimento dos alunos.

Recursos Didáticos Necessários

- » Materiais impressos
- » Computadores
- » Internet
- » Datashow para as aulas / Tv

Desafios e Potencialidades

- » Desafios

Infraestrutura limitada: Falta de equipamentos adequados e de acesso à Internet de alta velocidade. A manutenção e atualização dos equipamentos existentes também podem ser um problema devido a restrições orçamentárias.

Capacitação de professores: Professores não familiarizados com as tecnologias digitais ou treinamento adequado para integrá-las em suas aulas. A resistência à mudança e a falta de tempo para se dedicar à capacitação contínua são barreiras adicionais.

Diversidade de alunos: Perfis variados, incluindo diferentes níveis de alfabetização e familiaridade com a tecnologia. Adaptar o ensino para atender a essa diversidade pode ser desafiante.

Recursos financeiros: Programas de inclusão digital requerem investimentos significativos, que nem sempre estão disponíveis. A busca por financiamentos e parcerias pode ser um processo demorado e complexo.

» Potencialidades

Democratização do acesso ao conhecimento: A inclusão digital pode proporcionar acesso a uma vasta gama de recursos educacionais on-line, democratizando o conhecimento e promovendo a igualdade de oportunidades. Ferramentas digitais podem facilitar o aprendizado autônomo e contínuo.

Desenvolvimento de competências digitais: Os alunos da EJA podem desenvolver habilidades essenciais para o mercado de trabalho, com o uso de softwares básicos, navegação na Internet e comunicação digital. Essas competências são cada vez mais valorizadas em diversos setores profissionais.

Engajamento e motivação: O uso de tecnologias pode tornar as aulas mais interativas e interessantes, aumentando o engajamento e a motivação dos alunos. Projetos práticos e atividades on-line podem estimular a criatividade e a colaboração.

Inclusão social: A inclusão digital pode ajudar a reduzir a exclusão social, permitindo que os alunos participem ativamente da sociedade digital. Acesso a serviços on-line, redes sociais e plataformas de comunicação pode melhorar a qualidade de vida e a integração social.

Considerações Finais

Em suma, o projeto de intervenção de inclusão digital na EJA não só capacita os alunos com habilidades práticas e relevantes, mas também promove uma educação mais justa e acessível, preparando-os para enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades do mundo digital. Esse esforço conjunto entre professores, alunos e comunidade escolar é fundamental para construir uma sociedade mais inclusiva e conectada.

A implementação deste projeto de intervenção de inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA) representa um passo significativo para promover a equidade e a modernização no ambiente educacional. Este projeto visa não apenas equipar os alunos com habilidades digitais essenciais, mas também transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais interativa, inclusiva e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea.

Referências

CABRAL FILHO, A. **Sociedade e tecnologia digital:** entre incluir e ser incluída. Link em: **Revista**, v. 2, n. 2, p. 45-60, 2006.

MANTOAN, M.T.E. Ensinando a turma toda. Pátio, Porto Alegre-RS, ano 5, n. 20, p.18-23, 2002. In: **Ética e Cidadania:** construindo valores na escola e na sociedade/ **Coordenadora- geral:** Lúcia Helena Lodi. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos: Ministério da Educação, SEB, SETEC, SEED,2003.

PHILIPPSEN, Luisa. **A modalidade da EJA em tempos de cultura digital:** entrecruzando histórias e possibilidades de ensinar e aprender. 2014. 49 f. TCC (Graduação) – Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 2014. Disponível em: . Acesso em: 3 set. 2024.

SERRES, M. **A polegarzinha:** uma nova forma de viver em harmonia e pensar instituições, de ser e de saber. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

NA ÚLTIMA *Tentativa*

Educar jovens e adultos que tiveram suas trajetórias atravessadas pela interrupção do fluxo escolar, em um momento histórico marcado pelo excesso de informações instantâneas, no qual o conhecimento é mediado por tecnologias que prometem pensar e analisar o mundo em lugar dos sujeitos, constitui um grande desafio. Nesse sentido, a arte, a cultura, a literatura e a estética são dimensões indissociáveis da educação e, quando articuladas, podem inspirar, no contexto das escolas brasileiras, metodologias rebeldes, capazes de deslocar o estudante do papel coadjuvante que usualmente ocupa para a condição de protagonista. Os esforços de cada autor na escrita dos planos de intervenção pedagógica, presentes nesta obra, traduzem o compromisso de quem acredita em uma educação inquietante e transformadora.



QUER SABER MAIS SOBRE A EDITORA DO IFNMG?

Fique por dentro de nossos títulos, autores e lançamentos.

A Editora do IFNMG está presente em:

<https://editora.ifnmg.edu.br/>

Apoio:



cedaps

Centro de
Promoção da Saúde



Proibida a reprodução parcial ou total desta obra sem autorização da Editora do IFNMG

Todos os direitos desta edição reservados pela Editora do IFNMG

Tel.: (38) 3218-7326 – E-mail: editora@ifnmg.edu.br

Conheça o IFNMG: <https://www.ifnmg.edu.br/>