

O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

ELIANE FERREIRA DA SILVA SANTOS BARBOSA

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – IF BAIANO

ELDA ROSA RODRIGUES DA SILVA BRITO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – IF BAIANO

EMANUELA DE SOUZA CORDEIRO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – IF BAIANO

Resumo

Sabe-se que a tecnologia digital se tornou indispensável à sociedade pós-moderna. Considerando que a construção de conhecimento se dá por atos compostos de múltiplas dinâmicas, interagir com as tecnologias e com outros contextos mediados por tecnologias gera processos de aprendizagem diferentes. Assim, o objetivo geral deste trabalho é analisar a dinâmica do uso das tecnologias digitais nos processos de leitura na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Como proposta metodológica, realiza uma sequência didática em quatro planejamentos, na qual cada plano de aula faz uso de um recurso digital específico, a saber, o *chromebook*, o *smartphone*; as plataformas digitais, o *You Tube*, o *Spotify*, o *podcast*, entre outros. Desta forma, o editor de texto e a música são vistos como propostas para trabalhar conteúdos didáticos e orientações profissionais. Elucida-se que esses recursos da sequência didática não são um fim em si mesmo, que o professor é mediador e o aluno é ativo nesse processo. Também que os recursos são instrumentos geradores de aprendizagem, bem como propiciam aulas em que o aluno participa ativamente, aprende em colaboração com os colegas, sai do espaço tradicional de aprendizagem e explora outros espaços da escola. Sendo assim, a escola enquanto espaço democrático, como instrumento que desempenha função social, deve proporcionar experiências de aprendizagem, que tenham significância no papel que ela exerce na vida dos alunos. Toma-se como referencial teórico para esse estudo autores, como Cox (2003), Gonnet (2004), Mill e Santiago (2020), Santaella (1992), Stecadela (2014), Tajra (2001), entre outros.

Palavras-chave: Aprendizagem Ativa. Educação de Jovens e Adultos. Tecnologias Digitais.

Abstract

It is known that digital technology has become indispensable to postmodern society. Considering that the construction of knowledge occurs through acts composed of multiple dynamics, interacting with technologies and other contexts mediated by technologies generates different learning processes. Thus, the general objective of this work is to analyze the dynamics of the use of digital technologies in reading processes in Youth and Adult Education (EJA). As a methodological proposal, it carries out a didactic sequence in four plans, in which each lesson plan makes use of a specific digital resource, namely, the Chromebook, the smartphone; digital platforms, You Tube, Spotify, podcasts, among others. In this way, the text editor and music are seen as proposals to work on teaching content and professional guidance. It is clarified that these resources of the didactic sequence are not an end in themselves, that the teacher is a mediator and the student is active in this process. Also, the resources are instruments that

generate learning, as well as providing classes in which the student actively participates, learns in collaboration with colleagues, leaves the traditional learning space and explores other spaces in the school. Therefore, the school as a democratic space, as an instrument that performs a social function, must provide learning experiences that are significant in the role it plays in the lives of students. Authors such as Cox (2003), Gonnet (2004), Mill and Santiago (2020), Santaella (1992), Stecadela (2014), Tajra (2001), among others, are taken as theoretical references for this study.

Keywords: Active Learning. Youth and Adult Education. Digital Technologies.

Introdução

Na sociedade pós-moderna, a tecnologia se tornou indispensável em nossas vidas. Como tal, a Educação, que tem como função primordial a formação do indivíduo, deve inserir no seu contexto temas dessa natureza e suas correlações, para que a formação do sujeito possa acompanhar as contemporaneidades. A educação nunca foi tão discutida como agora, quando tem, ao mesmo tempo, de enfrentar um dos mais formidáveis desafios que é formar para a vida. Os conceitos de “escola” como local de aprendizado, “mestre” como fonte do saber, “aluno”, como aquele que recebe informações para ampliar seus conhecimentos nunca foram tão questionados. Por este motivo, o enfoque da educação na era tecnológica tem que contemplar a capacitação tecnológica e a valorização do ser humano no processo, mais do que o enfoque na tecnologia de ponta.

O mundo digital nos fascina diante de tantas possibilidades de conhecimentos, de ferramentas que facilitam a nossa vida cotidiana. A possibilidade de estar em qualquer parte do mundo sem sair de casa é formidável, graças a esse “universo digital”. Esse espaço de interações e obtenção de informações pode agregar, e muito, ao nosso conhecimento. Entretanto, apesar de tantos avanços e da certeza de os recursos digitais disseminarem uma enorme gama de informações, nem sempre os educadores conseguem lançar mão desses recursos com a finalidade pedagógica.

Isto posto, a problemática se insere na consciência da posição relevante no qual esse “mundo digital” se projeta, no interior da sociedade contemporânea, uma vez que ratificada em todos os seus domínios, e os seus reflexos transcendem aos seus resultados/produtos para relacionar-se entre si numa cumplicidade permanente, inclusive nos campos político, econômico, social e pedagógico. Logo, os estudantes, sobretudo da EJA, não podem estar à margem do processo de apreensão e domínio das tecnologias digitais, e um modo que o educador tem de favorecer essa inserção é trazendo ao cotidiano escolar as ferramentas disponíveis no âmbito das tecnologias digitais.

É válido informar que o projeto de pesquisa nasceu de uma proposta curricular do Curso de Especialização *latu sensu* em Leitura e Produção de Textos Aplicados à EJA, em 2022, com objetivo central de analisar a dinâmica do uso das tecnologias digitais nos processos de leitura na Educação de Jovens e Adultos (EJA), enfatizando como a utilização dos recursos digitais podem influenciar as formas de ensinar e aprender nessa modalidade de ensino.

Assim, fez-se uso de uma pesquisa-ação, de abordagem metodológica descritiva e qualitativa, em que o educador, devidamente orientado e com o projeto de intervenção em mãos, foi a campo implementar atividades e intervenções no contexto educacional previamente escolhido para isso, para, a partir daí, analisar os dados coletados para elaborar seu relato de experiência, que é do se trata esse artigo.

A sequência didática foi aplicada em uma turma de ensino médio do curso técnico profissionalizante PROEJA da rede estadual de educação do município de Itapetinga/Bahia. A escola oferta cursos profissionalizantes, sendo ela a primeira turma de curso Técnico em Administração da escola, na modalidade de Educação de Jovens e Adultos. A experiência se deu no período compreendido entre abril e maio de 2022, nas aulas de Fundamentos da Administração. Cada aula foi planejada para o uso de um recurso específico, com a participação e produção de conteúdo digital, realizado pelos alunos com orientação da professora pesquisadora e da professora regente.

3370

Tecnologia e Educação

O advento dos computadores na educação decorreu de um processo inerente às mudanças tecnológicas no mundo, de acordo com Oliveira (1997, p. 21),

Essas mudanças, principalmente nos setores produtivo financeiro, não tardaram a ter repercussão no seio da escola, pois esta passaria a ter o papel de formar novos profissionais, uma vez que os avanços tecnológicos fizeram com que o mercado de trabalho requisitasse um novo tipo de profissional.

O início da inserção de uma política sobre informática no contexto escolar só foi possível devido à nova demanda do mercado de trabalho, em ter mão de obra qualificada para utilizar essas novas tecnologias. Para Oliveira (1997), embora não se possa estabelecer uma relação direta entre a Política de Informática Educativa Brasileira e as Políticas de Informática desenvolvida, a partir da década de 1970, é possível acreditar que as discussões ocorridas no início da década de 1980, para a construção da segunda, se não influíram diretamente, ao menos contribuíram para que a primeira começasse a ser discutida.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)¹, na contemporaneidade, fazem parte da vida dos indivíduos em geral, pois as diversas mídias² têm possibilitado meios de transmissão de informações com mais agilidade. Em decorrência disso, a escola, neste contexto globalizado, não deve ficar à deriva em relação aos seus usos.

Afirma Bastos (1997) que a educação no mundo de hoje tende a ser tecnológica, o que, por sua vez, vai exigir o entendimento e interpretação de tecnologias. Como as tecnologias são complexas e práticas ao mesmo tempo, elas estão a exigir uma nova formação do homem que remeta à reflexão e à compreensão do meio social em que ele se circunscreve.

Analisar o papel que as tecnologias e as informações/imagens têm desempenhado na vida social implica não somente explorar as características técnicas dos meios, mas buscar entender as condições sociais, culturais e educativas de seus contextos. Esse enfoque é primordial para perceber as possibilidades que se estabelecem com o uso das modernas — algumas nem tão modernas assim — tecnologias. Segundo Greene (1979) o papel da tecnologia na educação não é tão óbvio, em certa extensão porque o processo e o produto do ensino formal continuam, em grande parte, sem especificação. A aprendizagem e o ensino podem construir processos fundamentais da educação, mas as perspectivas da aprendizagem estão mudando constantemente e as imagens do ensino variam muito.

Considerando-se que o indivíduo se desenvolve e interage com o mundo utilizando suas múltiplas capacidades de expressão por meio de variadas linguagens constituídas de signos orais, textuais, gráficos, imagéticos, sonoros, entre outros, as mídias passam a configurar novas maneiras para os indivíduos utilizarem e ampliarem suas possibilidades de expressão, constituindo novas interfaces para captarem e interagirem com o mundo. A mídia também é organizada pela maneira como uma informação é transformada e disseminada (mídia impressa,

¹ O termo TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), especificamente, envolve a aquisição, o armazenamento, o processamento e a distribuição da informação por meios eletrônicos e digitais, como rádio, televisão, telefone e computadores, entre outros. É a mescla de diversas tecnologias de informação, antes referenciadas apenas como informática. Já as tecnologias de comunicação são relativas às telecomunicações e mídia eletrônica.

² O termo usado para referenciar um vasto e complexo sistema de expressão e de comunicação, é "mídia", plural da palavra "meio", cujos correspondentes em latim são "*media*" e "*medium*", respectivamente. Mídias é uma terminologia usada para: suporte de difusão e veiculação da informação (rádio, televisão, jornal), para gerar informação, máquina fotográfica e filmadora (BRASIL, 2008). No entanto, é preciso salientar que não existe uma definição única das mídias. Do mesmo modo que a informação e a comunicação, trata-se de um vocábulo que foi constantemente enriquecido ao longo das últimas décadas, a ponto de, às vezes, designar conceitos muito afastados uns dos outros. (GONNET, 2004, p. 16)

mídia eletrônica, mídia digital, etc.), além do seu aparato físico ou tecnológico empregado no registro de informações (fitas de videocassete, CD-ROM, DVDs).

Além disso, não se deve ignorar que existe uma constante mutação das terminologias ao longo do tempo, bem como a amplitude que elas abarcam nos dias atuais. Comumente é usado o termo "mídias", no plural, pois, como bem destaca Santaella (1992, p. 138), "o termo mídias no plural visa pôr em relevo os traços diferenciais de cada mídia, para caracterizar a cultura que nasce nos trânsitos, intercâmbios e misturas entre os diferentes meios de comunicação". Logo, falar em mídias é falar sobre todas essas possibilidades de recursos tecnológicos, digitais ou não.

A relevância do trabalho com as tecnologias digitais para o público da EJA

Como já é sabido, a aprendizagem ocorre mais facilmente quando o estudante está genuinamente envolvido com a atividade pedagógica. Ou seja, em iniciativas de aprendizagem ativa, é essencial a articulação entre teoria e prática, envolvendo o estudante na aplicação prática de conhecimentos tratados teoricamente, favorecendo o seu desenvolvimento cognitivo. Em outras palavras, o engajamento do estudante é essencial e é mais facilmente fomentado por atividades práticas (mão na massa), vinculadas a projetos desafiadores e/ou reflexões vinculadas à realidade vivenciada pelo estudante (MILL; SANTIAGO, 2020, p. 75).

[...] jovens crescem próximos a novas tecnologias, fazendo com que tais recursos digitais estejam presentes em seu cotidiano. Como educadores, devemos acompanhar as transformações tecnológicas, estar atentos a quais dessas mudanças têm atraído e sido interessante para essa nova geração. Ou seja, precisamos atualizar constantemente nossas metodologias para manter o interesse dos alunos em nossas aulas. Acreditamos que o investimento no interesse do aluno potencializa sua capacidade de aprendizagem[...]. (MILL; SANTIAGO, 2020, p. 32)

Os alunos da EJA escolheram essa modalidade de ensino por não terem conseguido concluir seus estudos em idades mais jovens por terem que cumprir demandas de trabalho, por problemas de exclusão social ou por situações desafiadoras que surgiram ao longo da vida que os inviabilizaram de concluir os estudos antes da idade adulta. Há ainda aqueles que decidiram voltar à ambiência escolar em busca de um curso técnico que favoreça o ingresso no mercado de trabalho em melhores condições trabalhistas. Fato é, que, muitas vezes, os estudantes já chegam à escola cansados de um dia de lida, seja doméstica ou profissional, por isso, precisam ser motivados também por uma prática pedagógica que desperte sua curiosidade, de modo que sejam mobilizados por estratégias de ensino criativas e que chamem a atenção para o momento de sala de aula.

No ambiente educacional da EJA, é importante que o aluno disponha de diferentes recursos que tornem a aprendizagem significativa para ele e que também tenha a oportunidade de conhecer novas tecnologias que são aliadas importantes na construção do conhecimento (RAMAL, 2002). Isso também contribui para formação do mundo trabalho, por isso, é dever do educador selecionar tecnologias que possam ser utilizadas como ferramentas na aprendizagem prática.

Cabe mencionar que as metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos, de acordo com o pensamento de Moran (2015, p. 17),

Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa.

Ressaltamos que interagir com as tecnologias e interagir com os outros em contextos mediados por tecnologias gera processos de aprendizagem diferentes. Em outras palavras, os *softwares* e jogos educacionais, por exemplo, são configurados a partir de códigos, onde estão inscritas as regras, probabilidades e recompensas para conquistar o objetivo. Interagir com os outros por meio tecnologias abre uma gama de possibilidades, visto que as regras dadas a priori são negociadas e transformadas no decorrer da atividade (LEONTIEV, 1992; ENGSTRÖM, 2007).

Por fim, a noção de trabalho dentro da educação, especificamente a de jovens e adultos, evidencia um preconceito entre o trabalho manual e o intelectual, sabe-se que esta atitude é equivocada, pois ambos são trabalhos e, para a realização deles, é necessário que se gaste energia. Não é pequeno o número de estudantes da EJA que desenvolvem trabalhos braçais. Possibilitar a esses alunos a oportunidade de lidar com as tecnologias digitais é promover inclusão digital e democratizar o acesso à informação ao conhecimento, derrubando estereótipos instituídos socialmente, inclusive.

Relato de experiência: o uso de tecnologias digitais na EJA

O planejamento da sequência didática desenvolveu-se com a estrutura de quatro planos de aulas, cada plano com o objetivo de aplicar um recurso digital como principal foco de possibilidade de aprendizagem. Com isso, foi possível trabalhar conteúdos didáticos e propostas

de atividades por meio de um *podcast*³, *chromebook*, *smartphone*, editores de texto e demais recursos e plataformas digitais, como *You Tube*, *Spotify*. A finalidade dos planos de aula foi identificar como cada um desses recursos tornam a prática pedagógica mais ativa para os estudantes, considerando que estamos inseridos num mundo cada vez mais cercado de recursos tecnológicos. Para tanto, foi necessário analisar a mediação do processo de ensino-aprendizagem no contexto da EJA afim de identificar como os diversos recursos digitais geram conhecimentos. Ao finalizar cada aula proposta da sequência de planos, foi elaborado um diário de bordo para registro das observações que ocorreram em cada aula.

O primeiro plano de aula aplicado teve como principal objetivo trabalhar as teorias da administração dos seguintes autores: Frederick Taylor, Henry Fayol, Elton Maio e Chester Barnard. Foi utilizado arquivo digital (pelo *Adobe Acrobat Reader*) como recurso de embasamento teórico para leitura das contribuições dos autores. Tais arquivos tinham como referentes as teorias da administração - Administração Científica; Teoria Clássica; Teoria Comportamental; e Teoria das Relações Humanas. Os grupos foram divididos por numeração de 1 a 4, e cada um teve que apresentar as teorias e autores destinados a eles por meio da criação de um *podcast*.

A turma foi conduzida ao laboratório de informática da escola e ali foram disponibilizados os *chromebooks* com acesso à internet, para realizar as leituras das teorias em arquivos digitais. No primeiro momento de realização da atividade, identificou-se que nem todos os alunos demonstraram facilidade em manusear o *chromebook*, como alternativa, sugeriu-se utilizar também seus aparelhos celulares (*smartphones*) para possibilitar e/ou facilitar a interação com os recursos digitais na proposta da aula.

A instrução da pesquisa foi buscar arquivos digitais em *Adobe Reader*, que é um *software* que permite ao usuário do computador a visualização, navegação e impressão de arquivos no formato PDF. Foram escolhidos arquivos que tratassem sobre as teorias da administração. A orientação foi para que cada um fizesse o *download* do arquivo, em seguida, a leitura do arquivo digital em *Adobe Reader*, PDF, com a finalidade de realizar a discussão das teorias e observações dos autores.

³ O termo *podcast* surge no ano de 2004, cuja criação é de Adam Cury, com a finalidade de caracterizar formatos de áudio distribuídos em rede (*broadcasting*), de acordo com a demanda do usuário. Há uma polissemia acerca do conceito de "Podcast", por isso assumimos que *podcast* refere arquivos de mídia digital gerados no formato de áudio, com a intenção de distribuir, compartilhar informações e conhecimentos na internet (MOURA; CARVALHO, 2006; BOTTENTUIT JUNIOR; COUTINHO, 2007; DUTRA *et al*, 2014; LEITE *et al*, 2010; PEREIRA, 2008; VALÉRIO, 2012).

Como desdobramento da atividade, foi solicitado que os alunos recorressem ao recurso digital proposto para o primeiro planejamento da sequência didática: criar um *podcast* com o objetivo de sistematizar as principais contribuições dos autores, focando na aplicabilidade dessas teorias e, se no contexto atual das organizações, essas continuam contribuindo para o desenvolvimento das empresas.

Nesta etapa, foi disponibilizada na *smart-TV* da sala de informática, conectada ao *chromebook* e com acesso à internet, um vídeo na plataforma digital *You Tube*, com o conceito de *podcast*, qual o objetivo e a finalidade ao utilizar essa ferramenta. Na etapa seguinte, houve a apresentação de aplicativos de suporte para produzir/gravar *podcast*, demonstrando como este vem sendo criado em diversas plataformas, como *Spotify*, *Deezer*, *Google Podcats*, *Apple Podcasts*. Além das orientações no momento de sala de aula, os alunos também contaram com o apoio de um técnico em informática, que presta auxílio em atividades realizadas no laboratório de informática.

Os grupos debateram entre si para escolher uma das opções sugeridas e distribuíram as tarefas entre os componentes (leitura da teoria em PDF, organização escrita dos principais tópicos e a elaboração das falas para gravação. Após a orientação dessa etapa, ficou estabelecido, que cada grupo apresentaria sua produção compartilhando com toda turma na aula seguinte. Neste intervalo de aula até as apresentações, tanto pesquisadora quanto regente de classe se dispuseram a orientar e a sanar quaisquer dúvidas dos grupos.

Para se envolver ativamente o aluno no processo de aprendizagem, ele deve ler, escrever, perguntar, discutir ou estar ocupado em resolver problemas e desenvolver projetos. Além disso, o aluno deve realizar tarefas mentais de alto nível, como análise, síntese e avaliação. Nesse sentido, as estratégias que promovem aprendizagem ativa podem ser definidas como sendo aquelas que ocupam o aluno em fazer alguma coisa e, ao mesmo tempo, o leva a pensar sobre as coisas que está fazendo (BONWELL; EISON, 1991; SILBERMAN, 1996).

Percebeu-se que os estudantes mais jovens, por serem de uma geração muito conectada, têm mais facilidade de manusear ou pesquisar por meio desses recursos, neste contexto, “o acesso à tecnologia na nossa sociedade está cada vez mais presente na vida das pessoas, não importam a idade, os interesses ou a profissão”, conforme afirma (STECANELA; EDI, 2014, p. 243). Mas isso não inviabilizou que os mais velhos pudessem conhecer e mergulhar nesse universo tecnológico informacional, muito pelo contrário, foi uma oportunidade de ímpar de troca de experiências e de democratização de saberes.

Sobre a relação do uso dos recursos tecnológicos e do processo de ensino-aprendizagem:

É fato que vivemos em uma sociedade em que a inclusão digital é cada vez mais necessária, e o uso dos recursos tecnológicos vem sendo popularizado. Sabemos que esses recursos têm importância e podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento. O modo interativo com que essas tecnologias podem ser utilizadas faz com que a educação seja praticada de maneira menos monolítica e mais interativa e dialógica, favorecendo um maior aproveitamento com relação à interação dos alunos com o conhecimento científico já construído (MILL; SANTIAGO, 2020, p. 75).

Nesse sentido, foi possibilitado aos alunos utilizar ferramentas digitais do celular, *chromebook*, acesso a conteúdo pelo programa Adobe Reader, recurso didático que também é muito utilizado no mundo do trabalho. Na modalidade de EJA, que tem um público já inserido ou buscando inserção no mercado trabalho, há a necessidade de promover essas vivências para que sejam capazes de se apropriarem tanto de conteúdos explorados em sala de aula, como de linguagens digitais que naturalmente se incorporarão à sua vida. Portanto, no curso técnico profissionalizante, essa experiência agregou ainda mais valor na formação de cada estudante.

O segundo plano de aula apresentou o poema “Recomece”, do autor Bráulio Bessa, com o objetivo de promover o compartilhamento de experiências pelos estudantes através de reflexões e diálogos do referido poema, extraído do *site* Recanto das Letras. Assim, o estudante realizaria uma atividade de leitura e interpretação do gênero poema, ao passo que navegaria pela internet, tendo que pesquisar um site específico, a fim de descobrir diferentes espaços de aprendizagem no ambiente digital.

A segunda etapa aconteceu com a abordagem teórica sobre gênero textual escolhido para aplicação do segundo recurso digital, a leitura do poema em *chromebook*⁴. Os alunos foram provocados sobre os diversos tipos de gêneros textuais, questionados sobre os seus gêneros favoritos e se tinham o hábito de fazer leituras diversificadas no seu dia a dia.

Nesta etapa de compartilhamento das experiências, o objetivo de trabalhar o poema com a temática “Recomece”, teve a intenção de dialogar sobre circunstâncias da vida no dia a dia que nos fazem recomeçar, como, por exemplo um novo trabalho, uma mudança na qualidade de vida, a perda de um ente familiar, uma mudança de cidade e até mesmo os motivos que fizeram os alunos recomeçarem, dentro da perspectiva de retomada aos estudos, e explorando-o numa perspectiva interdisciplinar. Dessa forma, o objetivo com esta atividade foi, também, pensar na qualificação para o trabalho, através do curso, no qual o estudante pode vislumbrar o

⁴ Os *chromebooks* são um novo tipo de computador projetado para ajudar a realizar tarefas de modo mais rápido e fácil. Eles executam o Chrome OS, um sistema operacional que tem armazenamento em nuvem, traz integrado o melhor do Google e tem diversos níveis de segurança.

“recomeçar” na sua vida profissional, seja em busca de um trabalho com melhores condições trabalhistas, uma remuneração mais valorizada ou a inserção no mercado de trabalho.

Assim, a turma foi organizada em semicírculo, e, por meio de uma roda de conversa foi conduzida a reflexão etimológica da palavra “recomece”. Realizou-se a leitura compartilhada do poema com o uso dos recursos digitais *chromebook* e *smartphone*, utilizados para acessarem o poema em arquivo digital. Além disso, ocorreu a exibição do poema na sala de vídeo da escola na plataforma digital do *You Tube* com a declamação do poema feita pelo próprio autor.

Os alunos expuseram suas experiências de vida e refletiram sobre a correlação do título do poema com seus recomeços. Foi possível verificar que a aprendizagem fica mais ativa quando o estudante percebe o conhecimento a ser aprendido de modo contextualizado e interessante para suas práticas sociais cotidianas. Ou seja, o educando se envolverá mais nos projetos quando percebe os vínculos com a sua realidade. As estratégias de aprendizagem ativas devem partir da realidade do estudante, considerando que a aprendizagem ativa sugere considerar os conhecimentos prévios que o estudante já dispõe, suas vivências, sua realidade que dão lastro pela sua base cognitiva (STECANELA; EDI, 2014).

Inicialmente, alguns alunos indagaram por que a entrega do poema não ocorreu de forma impressa, então houve a explicação de que o objetivo da atividade era utilizar recursos digitais para leitura, assim foi discutido que nessa era digital é importante a escola possibilitar essa interação. Foram disponibilizados os *chromebooks* da escola para realização da atividade, mas nem todos os alunos sabiam manusear o computador com facilidade, assim, a solução para incluí-los na atividade foi fazer a formação de duplas de alunos. Ou seja, de um aluno que não tinha domínio do recurso com um aluno que demonstrou habilidade para manusear a ferramenta.

A essa altura das aplicações das sequências didáticas, já havia alunos dizendo que outrora sequer tinham coragem de manusear certos equipamentos e que estavam começando a gostar de conhecer esses novos recursos e formas de exposição de textos, que jamais imaginaram que existia. Com isso, começamos a notar quão valiosas estavam sendo essas experiências com o mundo digital entre estudantes que são colocados à margem da sociedade, incluindo o ambiente digital.

O terceiro plano teve como objetivo explorar o currículo profissional como um gênero textual, trabalhando a digitação com recursos do *Word*. Tudo sendo conduzido e orientado devidamente com vistas ao acesso do estudante a um programa de edição de textos repleto de ferramentas de formatação como é o *Word*.

O *Microsoft Word* é um *software* de textos que opera no ambiente *Windows*. Um processador de textos é um programa usado para criar e editar documentos, visando a facilitar o trabalho do usuário nesta tarefa. Este tipo de *software* torna mais fácil as correções, alterações e impressões de textos, já que o original deixa de ser uma folha de papel, para tornar-se um arquivo em disco. Por esta razão, o *Microsoft Word* pode ser considerada uma ferramenta muito mais poderosa do que uma máquina de escrever.

O ponto de partida dessa atividade foi dialogar sobre o tema "ingresso no mercado de trabalho" e as relações de trabalho. Cada aluno foi instigado a verbalizar sua opinião em relação ao que pensa sobre o trabalho, como se veem enquanto força de trabalho, suas qualificações profissionais, oportunidades de emprego e as mudanças no mercado de trabalho.

Neste contexto, houve uma roda de conversa para ressaltar a importância de um “modelo mais completo” de currículo profissional, afim de que ele seja um diferencial para o ingresso no mercado de trabalho. Os modelos foram apresentados no computador conectado à *smart-TV* da escola, os quais foram criados em programa de *Word* e o objetivo, nesta etapa, foi permitir a visualização de alguns modelos estruturados com o parecer de um especialista da área em Recursos Humanos. Após a elaboração dos currículos, cada aluno fez a exposição do seu texto para os colegas. A explanação dos currículos elaborados aconteceu por meio da *smart-TV* da sala de informática, com o auxílio de um colega manuseando o *chromebook*.

O objetivo desta atividade, além de proporcionar aos alunos a construção do currículo profissional de maneira mais completa possível, com informações objetivas, também proporcionou que a atividade fosse um diferencial numa futura seleção pretendida, cuja prática de produção textual compreendeu a utilização do editor de texto. A turma foi bastante receptiva com a proposta de trabalhar o currículo profissional como gênero textual. Conseguiu entender a ação como uma oportunidade de aprender a manusear o *Word*, um programa que, inclusive, é utilizado em muitos ambientes de trabalho. O engajamento na referida atividade foi massivo.

O quarto e último plano de aula teve como principal objetivo conhecer músicas de Luiz Gonzaga por meio da plataforma virtual *Spotify*, explorando aspectos contextuais como a vida e a obra do referido autor, um dos grandes expoentes da música popular brasileira.

No contexto atual, a música também adquiriu novas possibilidades de escuta, socialização, execução e produção. Por isso, é necessário explorar também esse recurso, já que “o uso de novas tecnologias como ferramenta para prática de ensino de música pode motivar a participação dos alunos nas atividades desenvolvidas em aula” (SANTIAGO, 2020, p. 32).

Assim, nesta etapa, após a escuta da música, houve discussão e reflexão sobre a letra da canção, com questionamento em torno do que pensaram sobre a vida enquanto ouviam a melodia, se já conheciam a letra, se ao ouvir a canção se sentiram emocionados ou tocados de alguma maneira.

A música, em suas diferentes formas de expressão, faz parte do cotidiano dos alunos e permite desenvolver atividades de maneira muito prazerosa. Com isso, foi possível perceber as contribuições para a criação de relacionamento sociocultural dos alunos da EJA, além de possibilitar uma aprendizagem sobre a vida e obra de Luiz Gonzaga, por meio de recursos digitais como *chromebook*, *smartphone*, *smartTv* conectada à internet. Os alunos demonstraram ter gostado muito de ter uma aula com o uso da música, revelando que esta pode ser uma excelente aliada, principalmente nessa modalidade de educação, pois os alunos vão para escola depois de um dia inteiro de trabalho e já cansados.

Considerações Finais

O mundo contemporâneo facilitou as relações interpessoais ao reduzir os espaços entre as pessoas através das tecnologias digitais. Mas junto a isso, trouxe-nos o desafio de lidar com uma vasta gama de recursos tecnológicos que, se não conhecidos e utilizados, podem nos colocar à margem na era da informação e do conhecimento.

3379

A proposta deste trabalho de relatar como foi desenvolvida uma sequência didática envolvendo vários recursos digitais que vão desde a escuta de músicas pelo *Spotify* (que também pode ser feito pelo *You Tube*, e outros mais aplicativos), até a utilização de ferramentas do *Word* ou a criação de um *podcast*, se mostrou relevante para socializar o quão necessário é democratizar o acesso às tecnologias digitais a uma modalidade de ensino muitas vezes negligenciada pelo poder público responsável pela educação de jovens e adultos.

Esses recursos demonstraram-se altamente eficientes no que tange à promoção da aprendizagem, não só dos conteúdos curriculares, mas das plataformas, dos APPs e das ferramentas disponíveis no mundo digital que, na maioria das vezes, mostrou-se desconhecida de quase todos os estudantes que participaram desse estudo. Ademais, propiciaram aulas instigantes e altamente interativas, nas quais os alunos puderam participar ativamente, aprendendo também em sistemas colaborativos entre colegas e saindo do espaço tradicional de aprendizagem.

Diante da compreensão de que a Educação é um processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral do ser humano, visando à sua melhor integração

individual e social, existe o dever de as instituições escolares propiciarem condições que possibilitem práticas pedagógicas contemporâneas na Educação de Jovens e Adultos. Por isso, é necessário que as práticas de linguagem contemporâneas não só envolvam novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também, novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir.

Referências

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases**. MEC - Ministério da Educação. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: set. de 2022.

COX, Kenia Kodel. **Informática na Educação Escolar**. São Paulo: Campinas, 2003.

FACHIN, O. **Fundamentos de metodologia**. 5ª ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GONNET, Jacques. **Educação e Mídias**. Tradução brasileira: Maria Luiza Belloni; Editora Loyola, 2004.

GRINSPUN, Mirian Zippin (org). **Educação tecnológica**. IN: **Educação tecnológica: desafios e perspectivas**. São Paulo: Cortez, 2001.

JOSÉ, Fernando de Almeida. **Educação e Informática: os computadores na escola**. São Paulo: Cortez, 1988

LLANO, Jose Gregorio de; ADRIAN, Mariella. **A Informática Educativa na Escola**. Loyola, 2006.

MILL, D.; SANTIAGO, G. (orgs.). **Luzes sobre a Aprendizagem Ativa e Significativa: proposições para práticas pedagógicas na Cultura Digital**, 2020.

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa: Dos planos e discursos à sala de aula**. 13 ed. Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

ROCHA, Ezi Silveira **O uso de recursos tecnológicos na educação de Jovens e Adultos**. Página do Brasil Escola Uol.

Disponível:<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-uso-recursos-tecnologicos-na-educacao-jovens-adultos.htm>. Acesso em: 08/04/22.

SANTAELLA, L (1992). **Cultura das mídias**. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTIAGO, Glauber Santiago. **Aplicações pedagógicas em produção musical na educação**. 2020.

STECANELA, Delcio Antônio Agliardi; EDI, Jussara Candido Lorensatti. **Ler e escrever o mundo:** a EJA no contexto da educação contemporânea. Caxias do Sul, RS : Educs, 2014.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação.** Novas Ferramentas Pedagógicas para o professor na Atualidade. São Paulo: Érica, 2001.

Autor 1:



Eliane Ferreira da Silva Santos Barbosa

Graduada em Pedagogia pela UESB; Especialista em Leitura e Produção Textual Aplicadas à EJA - IF Baiano; Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) – IFBA e Técnica em Assuntos Educacionais - IF Baiano

E-mail: elianefss10@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-6275-6223>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2476790370054385>

Autor 2:



Elda Rosa Rodrigues da Silva Brito

Graduada em Letras Português/ Espanhol pelo Centro Universitário Jorge Amado; Mestra em Ciências Sociais pela UFRN e professora EBTT do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Baiano.

E-mail: chatelda@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6263621246957782>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-5242-9479>

Autor 3



Emanuela de Souza Cordeiro

Graduada em Letras vernáculas pela UNEB; Mestra em Letras: Cultura, Educação e Linguagens pela UESB e professora EBTT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano.

E-mail: professoraofle@gmail.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9195617040564418>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8074-2423>