

**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

RÁGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA

**APRENDIZAGEM NA ERA DIGITAL: USO EFICAZ DE TECNOLOGIAS
COM ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

SÃO MATEUS-ES

2022

RÁGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA

APRENDIZAGEM NA ERA DIGITAL: USO EFICAZ DE TECNOLOGIAS
COM ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação.

Orientador: Dr. Anilton Salles Garcia

SÃO MATEUS - ES

2022

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Centro Universitário Vale do Cricaré – São Mateus – ES

C837a

Costalonga, Rágina Candido da Silva.

Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da Educação de Jovens e Adultos / Rágina Candido da Silva Costalonga – São Mateus - ES, 2022.

117 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

Orientação: prof. Dr. Anilton Salles Garcia.

1. Educação de Jovens e Adultos (EJA). 2. Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). 3. Alfabetização. 4. Estratégias de aprendizagem. I. Garcia, Anilton Salles. II. Título.

CDD: 374.2

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

RÁGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA

**APRENDIZAGEM NA ERA DIGITAL: USO EFICAZ DE
TECNOLOGIAS COM ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E
ADULTOS.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação no Centro Universitário Vale Do Cricaré (UNIVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovado em 09 de junho de 2022.

COMISSÃO EXAMINADORA

DocuSigned by:
Anilton Salles Garcia
801F4E74FE134A7...

Prof. Dr. Anilton Salles Garcia
Presidente

LUANA FRIGULHA
GUISSO:09877618702

Assinado de forma digital por
LUANA FRIGULHA
GUISSO:09877618702
Dados: 2022.06.21 10:08:02 -03'00'

Profa. Dra. Luana Frigulha Guisso
Membro Interno

Taisa Shimosakai de Lira

Profa. Dra. Taisa Shimosakai de Lira
Membro Externo

RESUMO

COSTALONGA, Rágina Candido da Silva. 2021. **Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos.** 117 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) — FaculdadeVale do Cricaré, São Mateus, 2021.

Com o uso crescente da tecnologia nas instituições, às vezes é difícil determinar quais tecnologias são benéficas e quais não são. Buscou-se com esta pesquisa responder a problemática: como o uso das tecnologias poderá contribuir de forma eficaz no processo de aprendizagem aos alunos da educação de jovens e adultos? Buscando um maior aprofundamento sobre a aprendizagem na era digital por meio do uso eficaz de tecnologias com os alunos da Educação de Jovens e Adultos, a questão guiadora desta pesquisa foi averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA. Para o alcance com êxito do objetivo geral, esboçamos os objetivos específicos: compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA. O referencial teórico foi constituído com embasamento nos autores Madigan, Goodfellow e Stone que estudaram alfabetização em tecnologia com alunos da EJA, indicaram que ser fluentes em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) permitiria aos alunos a capacidade de capturar, processar, armazenar e transferir informações que, por sua vez, permite que eles se concentrem no conteúdo da informação e comunicação, análise, busca de informações, e avaliação. Se essa é a definição para alunos da EJA, então professores devem seguir os mesmos padrões. Optou-se por uma pesquisa exploratória via um estudo de caso, após foi feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa, que são os alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da EJA, o diretor escolar, o professor regente da sala multisseriada, e pedagogo. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa foi por intermédio de uma observação simples. A princípio, foi feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, foram apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Após a instalação dos jogos pedagógicos, ensinamos a manusear de forma que despertasse o interesse e motivação, pois, foi analisado seu envolvimento a cada participação. E por fim, construímos um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA, no que se refere ao uso de novas tecnologias e na utilização de ensino remoto.

Palavras-chave: EJA. TIC. Alfabetização.

ABSTRACT

COSTALONGA, Rágina Candido da Silva. 2021. **Learning in the Digital Age: Effective Use of Technologies with Youth and Adult Education Students.** 117 f. Dissertation (Professional Master in Science, Technology and Education) — Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus, 2021.

With the increasing use of technology in institutions, it is sometimes difficult to determine which technologies are beneficial and which are not. This research aimed to answer the problem: how can the use of technologies contribute effectively to the learning process for students of youth and adult education? Seeking a deeper understanding of learning in the digital age through the effective use of technologies with students of Youth and Adult Education, the guiding question of this research was to ascertain how the effective use of technologies can contribute to the learning process of Students of the EJA. In order to successfully achieve the overall objective, we outline the specific objectives: to understand the importance of using technology as a form of learning for EJA students; present effective strategies as a motivating tool for the learning process for EJA students; classify the relevance of using technologies with EJA students and build a practical and instructive guide with effective strategies for EJA professionals. The theoretical framework was based on the authors Madigan, Goodfellow and Stone who studied technology literacy with EJA students, indicated that being fluent in Information And Communication Technology (ICT) would allow students the ability to capture, process, store and transfer information that, in turn, allows them to focus on the content of information and communication, analysis, search for information, and evaluation. If this is the definition for EJA students, then teachers should follow the same standards. We opted for an exploratory research via a case study, after a script was made with semi-structured questions to interview the research subjects, who will be students duly enrolled in the 1st to 4th stage of the EJA, the school principal, the teacher regent of the multiseriate room, and pedagogue. The mechanisms for data collection for the preparation of the research were through a simple observation. At first, a survey was made of students who have a cell phone and internet. Then, the pedagogical games to be worked and downloaded on their devices were presented. After the installation of the pedagogical games, we taught to handle in a way that arouses interest and motivation, because their involvement was analyzed with each participation. And finally, we have built a practical and instructive guide with effective strategies for EJA professionals, with regard to the use of new technologies and the use of remote education.

Keywords: EJA. ICT. Literacy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 — Jogo Silabando.	47
Figura 02 – 1º momento dos alunos manuseando o jogo pedagógico Silabando	48
Figura 03 – 2º momento dos alunos manuseando o jogo pedagógico Silabando.....	49

LISTA DE SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
	CEP Comitê de Ética em Pesquisa
CNPQ	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
	EJA Educação de Jovens e Adultos
EMEIEF	Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental
	SciELO <i>Scientific Electronic Library Online</i>
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 JUSTIFICATIVA	12
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA	13
1.3 OBJETIVOS	13
2 REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1 PERCEPÇÕES E RESISTÊNCIA DO CORPO DOCENTE	17
2.1.1 Tecnologia e sobrecarga de informação	18
2.2 DETERMINANDO TECNOLOGIAS EFICAZES VERSUS TECNOLOGIAS INEFICAZES.....	23
2.2.1 Barreiras Institucionais	25
2.2.2 Aprendizagem multimídia para alunos da EJA	26
2.2.3 Ensino multimídia para o professor	28
2.3 SUPERANDO A CURVA DE APRENDIZAGEM	34
2.4 SUPERANDO A RESISTÊNCIA DO CORPO DOCENTE.....	35
2.5 AQUISIÇÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS NA EDUCAÇÃO ACADÊMICA DEVIDO A PANDEMIA DA COVID-19.....	36
2.5.1 Uso da mídia social para fins acadêmicos	37
2.5.2 Percepções de alunos sobre o uso das mídias sociais para a comunicação acadêmica	38
2.5.3 Percepções do uso de mídias sociais para comunicação acadêmica	39
3 METODOLOGIA	40
3.1 VISÃO GERAL DA PESQUISA	40
3.2 SUJEITOS DA PESQUISA	41
3.3 LOCAL DA PESQUISA	41
3.4 MATERIAIS E MÉTODOS PARA COLETA OU PRODUÇÃO DE DADOS	41
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES DA PESQUISA	44
4.1 ANÁLISE DESCRITIVA DOS RESULTADOS OBTIDOS POR INTERMÉDIO DA APLICAÇÃO DA PROPOSTA DE PESQUISA E ENTREVISTAS APLICADAS AOS PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	45
4.1.1 Características dos alunos da EJA	46
4.1.2 Ponto de vista da equipe pedagógica	46
4.1.3 A implantação dos jogos pedagógicos	47

4.1.4 As entrevistas.....	50
5 O PRODUTO EDUCACIONAL: GUIA PRÁTICO E INSTRUTIVO COM ESTRATÉGIAS EFICAZES PARA PROFISSIONAIS DA EJA, NO QUE SE REFERE AO USO DE NOVAS TECNOLOGIAS E NA UTILIZAÇÃO DE ENSINO REMOTO.....	52
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICES	87
APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE 01.....	87
APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)	88
APÊNDICE C – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O (A) PROFESSOR (A) REGENTE.....	94
APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O (A) PEDAGOGO (A)	95
APÊNDICE E – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O DIRETOR ESCOLAR.....	96
APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE).....	97
ANEXOS	113
ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP	113

1 INTRODUÇÃO

Uma vez que o funcionamento global depende cada vez mais de dispositivos tecnológicos e suas aplicações no mundo social, qual é o caminho mais apropriado para descrever o mundo hoje: um mundo social ou eletrônico? Conexões à internet tornaram-se parte inseparável da vida humana e o uso de Wi-Fi móvel e hotspot como meio de conexão à internet é mais do que o dobro do uso do modem. Cada vez menos pessoas entram nas salas bancárias para fazer transações, já que o mobile banking e a sofisticada transferência sem fio têm sido mais do que fáceis. Cidades, e praticamente todos os hotéis, restaurantes, bem como alguns bares agora têm zonas sem fio gratuitas que permitem o acesso dos clientes à internet.

A lacuna da chamada "divisão digital" entre aqueles que tiveram acesso à tecnologia avançada e aqueles que não tiveram, que se tornou um importante tema de discussão entre os estudiosos no final dos anos 1990. As tecnologias tornaram-se baratas e disponíveis não só para os ricos, mas para todos, incluindo os de baixa renda (JOHNSON, 2011). Na última década, as tecnologias digitais deixaram de ser uma ferramenta opcional para poucos para uma ferramenta necessária para a maioria (WARSCHAUER e LIAW 2010). Trata-se, portanto, de um fato consumado, do advento e da disseminação da tecnologia e dos modos digitais de viver na sociedade atual baseada no conhecimento.

A forma revolucionária pela qual o avanço tecnológico está mudando as formas de viver e fazer é evidente na forma como está transformando as atividades convencionais de ensino e aprendizagem e, por fornecer novas ferramentas de acesso à informação, gestão e compartilhamento do conhecimento (AKANDE, 2011). A Internet e outros dispositivos digitais são mais importantes, do que nunca, em domínios que vão do emprego à educação até assuntos civis (WARSCHAUER e LIAW 2010).

O papel fundamental da tecnologia na educação e no empoderamento humano continua a se enfatizar de forma mais intensificada. Infelizmente, os desafios mais educacionais da era moderna, dos quais o avanço da humanidade depende, são a conscientização dos alunos e a capacidade de lidar com novos métodos de ensino, novos materiais de aprendizagem, nova interação de aprendizagem e, principalmente, financiamento da educação, que é de base eletrônica (AKINSANYA e OLUDEYI, 2015).

A popularidade do e-teaching¹ e da formação, que se tornou um novo paradigma filosófico na história da educação mundial hoje, tornou cada vez mais importante que os alunos adultos se adaptem ao aprendizado com o uso de computadores no enfrentamento da natureza mutável de seu trabalho e também para o engrandecimento e o prazer pessoal. É claro que a essência do aprender aos adultos é aprender essas coisas que os ajudarão a lidar com situações da vida real, e a importância da experiência passada para aprender coisas novas não pode ser ignorada (JOHNSON, 2011). A maioria dos alunos adultos de hoje, suportados há cerca de quarenta anos, cresceram quando o computador não era tão popular e determinando o prazer da vida como hoje. Não havia smartphones, tablets, ou essa coisa louca chamada "internet". Assim, encontrar-se com, ou pelo menos, aprender a usar computadores pode trazer ansiedade, resistência, atitude lenta ou ruim para aprender em adultos.

O aprendizado adulto para aquisição de habilidades, empregabilidade, desenvolvimento profissional e autossustentância são questões-chaves na atual economia do conhecimento globalizada e dinâmica. A aplicação da tecnologia moderna na instrução de aprendizagem de adultos, sem dúvida, oferece a flexibilidade para estender o aprendizado além do que está disponível em um programa formal, abrindo novas oportunidades para os adultos auto-direcionarem sua aprendizagem e abraçarem outras plataformas de aprendizagem que auxiliam na aprendizagem. Tais aplicações também oferecem acesso a novas oportunidades dinâmicas de interação entre alunos e entre instrutores e alunos (MOORE, 2009). Isso porque ajuda os alunos a entender as operações básicas de computador e outras tecnologias de aprendizagem/educação.

Assim, a aplicação da tecnologia moderna na aprendizagem de adultos traz amplas oportunidades de flexibilidade e promove interações instrutor-aprendizes que facilitam sua colaboração no planejamento e execução de exercícios de aprendizagem, mesmo à distância. Basicamente, existem inúmeros métodos e processos pelos quais o ensino e a aprendizagem ocorrem na educação (AKINSANYA e OLUDEYI, 2015). A proliferação da informação e o paradigma de mudanças que vem ocorrendo com a tecnologia tiveram vastos impactos sobre os alunos e professores nas escolas. Com o uso crescente da tecnologia nas

¹ Traduzido para o português: e-ensino.

instituições, às vezes é difícil determinar quais tecnologias são benéficas e quais não são.

Vários teóricos discutem as implicações de como usar a tecnologia para aumentar a capacidade de organizações de aprendizagem (DAVIES, FIDLER, e GORBIS, 2011). A forma como entregamos a instrução mudou, mas mudou para melhor só porque estamos usando tecnologia? Todos os alunos se beneficiam da proliferação de ferramentas de tecnologia? Todos os alunos são tecnologicamente alfabetizados o suficiente para usar as ferramentas que estão sendo introduzidas em seus ambientes de aprendizagem?

Os professores como uma maneira de entregar instrução por meio da líderes, devem encontrar tecnologia, permanecendo em controle disso, ao invés de permitir que a tecnologia controle o local de trabalho. Sendo assim, faz-se necessário contribuir para a democratização do conhecimento científico, que ainda é escasso na EJA. (DANTAS e TRINDADE, 2020).

A literatura indica que existem várias barreiras que vem sendo criadas para dificultar a implementação efetiva da tecnologia. Essas barreiras podem ser atribuídas a uma série de elementos no trabalho em instituições. A curva de aprendizado necessária para dominar uma habilidade, percepções do corpo docente e resistência, e a sobrecarga de informações contribuem para as dificuldades de implementação eficaz de tecnologias. Além disso, muitas organizações continuam a usar tecnologias que não se mostraram eficazes, resultando em perda de tempo e recursos. Barreiras institucionais também estão em jogo e muitas vezes impedem mudanças promissoras de serem implementadas.

Sou licenciada em Pedagogia e pós-graduada em Educação de Jovens e Adultos. Casada, tenho uma filha de 06 anos e resido no interior de Presidente Kennedy/ES, na localidade de São Bento. Iniciei minha carreira profissional em um projeto da prefeitura intitulado: “Paulo Freire” no ano de 2011. Infelizmente, ainda não havia concluído minha faculdade, logo, ingressei como professora não habilitada. Posteriormente, fui oportunizada a trabalhar por um período aproximado de um ano e meio com a Educação de Jovens e Adultos, minha verdadeira paixão.

Após sete anos, consegui novamente ingressar na área onde me realizo que é a Educação de Jovens e Adultos no ano de 2020. É prazeroso poder contribuir na educação de pessoas que tiveram seus estudos interrompidos por diversos fatores, tais como: trabalho, família, falta de oportunidade, dentre tantos outros. Os alunos que

participam do ensino noturno apresentam um desejo enorme em findar seus estudos a fim de dar sequência, seja ingressando numa faculdade, ou até mesmo para carregar com orgulho o seu diploma tão sofrido e desejado.

Minha caminhada foi árdua, entretanto, não desanimei, levantei a cabeça e deisequência no meu sonho em realizar o mestrado. Momento em que a prefeitura municipal de Presidente Kennedy oportunizou aos seus munícipes. Sendo contemplada com uma bolsa, me deparei com a oportunidade em realizar este sonho e entrar para o mercado de trabalho muito competitivo por sinal na área educacional de forma qualificada.

1.1 JUSTIFICATIVA

Existe uma curva de aprendizado associada ao início do uso de novas tecnologias. Deve-se agir com cautela em termos de adicionar muitas novas tecnologias ao mesmo tempo para que professores e alunos não fiquem sobrecarregados. Mais recentemente, a tecnologia começou a avançar em um ritmo rápido, tornando-se difícil para os professores disporem de tempo suficiente para se qualificar e poder selecionar as tecnologias mais adequadas. Face a isso, normalmente usam qualquer tecnologia, geralmente a mais difundida, para se tornar fluente nela na expectativa de, com isso, aprender algo novo para auxiliar no seu processo de ensino. Uma curva de aprendizado deve envolver os professores e alunos quando estão usando novas tecnologias. Esta aprendizagem às vezes serve como uma barreira para implementação. Professores e alunos que se dispõem usar novas tecnologias devem progredir por meio de quatro níveis cognitivos de conhecimento para se tornar proficiente em novas habilidades. Os quatro níveis de conhecimento são os seguintes: inconsciente com saber, consciente não sabendo, sabendo consciente, e inconsciente com saber (ATHERTON, 2013).

Quando os alunos passam do inconsciente para o consciente não sabendo, eles se tornam cientes de tudo que eles devem aprender. Isso pode se tornar rapidamente opressor quando um indivíduo vê o desconhecido colocado na frente deles. O professor necessita constantemente buscar seu caminho por meio do processo que muitas vezes precisa verificar com outro professor ou com o departamento de tecnologia instrucion para perguntar (MEDEIROS e NASCIMENTO, 2021). Conforme a tecnologia avança rapidamente, o corpo docente

deve primeiro buscar seu caminho através dos estágios iniciais do processo de aprendizagem porque eles não se tornam proficientes nas habilidades necessárias para o domínio.

Wang, Bryan e Steinke (2013) indicam que é essencial para implementar tecnologias de forma eficaz é “promover... aprendizagem ativa” online (p. 47). Um cronograma adequado deve ser fornecido para que os alunos se tornem verdadeiramente proficientes em cada nova tecnologia. Um alto nível de proficiência do corpo docente é necessário para que as tecnologias sejam eficazes. Implementação eficaz de tecnologia melhora a qualidade da aprendizagem e torna a aprendizagem mais acessível para alunos adultos.

De acordo para Warshauer e Ware (2010), a tecnologia é considerada uma nova forma de alfabetização. Conti (2009) define a alfabetização como o domínio do controle fluente sobre um discurso secundário e discurso secundário como aquele que é aprendido mais tarde na vida.

Assim sendo, acredita-se na relevância da proposta desta pesquisa, pois, é fundamental criar regularmente estratégias eficazes para o aprimoramento da aprendizagem dos alunos da Educação de Jovens e Adultos. Observa-se que esses alunos precisam ser inseridos na nova era digital, para que possam ter independência e agilidade na construção do seu conhecimento.

1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Mediante o meu apreço pela Educação de Jovens e Adultos, decidi me aprofundar nessa temática para a minha pesquisa de mestrado e tentar responder a seguinte problemática: **como o uso das tecnologias poderá contribuir de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem para os alunos da educação de jovens e adultos?**

1.3 OBJETIVOS

Buscando um maior aprofundamento maior sobre o uso eficaz de tecnologias com os alunos da Educação de Jovens e Adultos, o presente trabalho versa sobre esta temática, logo, a questão guiadora desta pesquisa será: compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos

da EJA.

Considerando as ações no que concerne o aprimoramento que a tecnologia poderá contribuir para o processo de aprendizagem dos alunos da EJA, torna-se imprescindível caracterizar possíveis obstáculos que venham surgir. E, para alcance com êxito do objetivo geral, esboçamos os objetivos específicos:

- ✓ Apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA;
- ✓ Identificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA;
- ✓ Construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA, no que se refere ao uso de novas tecnologias e na utilização de ensino remoto.

Esta dissertação de mestrado será fracionada em capítulos Sendo o primeiro, uma contextualização introdutória com explanação da justificativa do tema, a problematização que conduz a pesquisa e os objetivos.

No segundo capítulo, será apresentada a revisão de literatura deste trabalho. Posteriormente, as teorias que serão usadas para fundamentar a pesquisa, em especial, a contribuição no que concerne o uso eficaz das tecnologias no processo de aprendizagem de alunos da EJA com base nos teóricos que foram selecionados para o estudo.

Para o terceiro capítulo que é a metodologia, basearemos este estudo nas pressuposições de Gil (2008) por se tratar de uma pesquisa exploratória por intermédio de um estudo de caso.

No quarto capítulo, traçamos os resultados e discussões da pesquisa, mostrando que as redes sociais Facebook, WhatsApp e Instagram foram as ferramentas formais de comunicação mais utilizadas entre os alunos.

O quinto capítulo, apresentamos o produto educacional, sendo este um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA, no que se refere ao uso de novas tecnologias e na utilização de ensino remoto.

E por fim, as considerações finais mostrou que esta pesquisa foi uma resposta aos impactos da Covid-19 no ensino da EJA, particularmente na instituição de ensino onde foi realizada a pesquisa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O capítulo presente foi fragmentado em dois estágios, sendo o primeiro a revisão de literatura, onde apresentado um embasamento acerca de trabalhos selecionados que apresentam conexão com a temática desta pesquisa. Posteriormente, discorre-se sobre os fundamentos e as teorias em consonância com a investigação proposta desta pesquisa de forma pormenorizada.

No desdobrar da construção da revisão de literatura desta pesquisa, buscou-se explorar sites de universidades tais como a Universidade do Estado de Santa Catarina, Universidade Federal de Minas Gerais, Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, assim foi consultado a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Google Acadêmico, ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ), conjuntamente a biblioteca eletrônica Scientific Electronic Library Online (SciELO). Procurou-se buscas instrutivas que pudessem contribuir para a construção desta pesquisa que discorre sobre a implementação de tecnologias eficazes para alunos da Educação de Jovens e Adultos.

Com o objetivo de comprimir a conexão dos estudos que discorrem sobre a essa temática, são descritos alguns trabalhos selecionados que direcionam e delineiam a pesquisa, que trazem questionamentos relevantes da implantação de tecnologias com alunos da Educação de Jovens e Adultos, tais como:

A tese de doutorado de Deisi Cord (2017)² defendida pela Universidade do Estado de Santa Catarina com a temática: “Sujeitos em Processo de Alfabetização e sua apropriação da cultura digital: um estudo exploratório no I Segmento da EJA da rede municipal de ensino de Florianópolis” traz um estudo exploratório sobre o processo de alfabetização dos alunos da Educação de Jovens e Adultos em relação à sua cultura digital. A autora procura compreender a relação ontológica entre o homem com a técnica e a tecnologia, e busca investigar como se dá o uso social das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes em processo de alfabetização, considerando seus saberes da experiência.

Outra tese de doutorado que contribuiu para a escrita desta pesquisa foi

²https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5663104

defendida pelo Júlio César Matos Pereira (2017)³ pela Universidade Federal de Minas Gerais intitulada como: “Os usos das tecnologias móveis nas salas de aula da Educação de Jovens e Adultos” que objetivou identificar os usos de tecnologia móveis de professores e alunos da EJA a partir da escola, a fim de entender como eles se apropriam dessas tecnologias e como usam em seu cotidiano em casos de pesquisas, socialização e comunicação. Para a obtenção de dados, foram utilizados questionários para entrevistas, observações em campo a fim de compreender o uso dessas tecnologias para a formação desses alunos que estão inseridos na EJA.

Dayana de Oliveira Arruda (2018)⁴ defendeu sua dissertação pela Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul com a seguinte temática: “Discursos e práticas: problematizações de uma proposta de educação de jovens e adultos” que buscou analisar um modelo de escolarização oblíqua, procurando adequar aspectos relativos à Educação de Jovens e Adultos em exercícios e dinâmicas específicas.

Para enriquecimento na elaboração da escrita desta pesquisa, buscou-se artigos que pudessem contribuir na elucidação da temática em questão, como o artigo publicado na Revista Ciência & Educação (Bauru) pelos autores Cristiane Muenchen e Décio Auler (2007)⁵ com tema: “Configurações curriculares mediante o enfoque CTS: desafios a serem enfrentados na educação de jovens e adultos” que buscou identificar e discutir posicionamentos de professores da Educação de Jovens e Adultos no que tange à utilização de temas/problemas consideráveis na área social em suas aulas, e constatar e debater estrangulamentos a serem enfrentados nas escolas. O artigo em questão foi de cunho qualitativo e os instrumentos para coleta de dados utilizados foram: registros escritos, sob a forma de diários; questionário e entrevista.

Os autores Paula Cabral, Elenice Maria Cammarosano Onofre e Maria Hermínia Lage Fernandes Laffin (2020)⁶ escreveram um artigo pela Revista Educação e Realidade com o tema: “EJA e trabalho docente em espaços de privação e liberdade” que procurou estabelecer relações com pesquisas de campo que abordam o trabalho dos professores em espaços de restrição e privação de liberdade.

³https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5249043

⁴https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6217300

⁵ https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132007000300010&lang=pt

⁶ https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362020000200605&lang=pt

De cunho qualitativo, buscaram-se estudos bibliográficos e análises documentais. Foi possível compreender com esse estudo, os aspectos das diretrizes educacionais que pudessem articular com o trabalho do professor tendo em vista a disputa e consensos produzidos no contexto das reformas neoliberais.

2.1 PERCEPÇÕES E RESISTÊNCIA DO CORPO DOCENTE

Em decorrência da adesão de novos recursos tecnológicos como suporte pedagógico, os educadores despertaram mais o interesse dos alunos pelo conteúdo trabalhado em sala de aula e propicia que eles possam se sentir em conexão com o contexto da modernidade. Além do mais, os professores podem ter seus trabalhos desenvolvidos em sala de aula reconhecidos por outras pessoas, através de publicações em mídias e de alcance em massa (PESSOA e MACHADO, 2019).

A implementação de tecnologias pode muitas vezes tornar-se inibidas pelas percepções do corpo docente e pela resistência à mudança. Medeiros e Nascimento (2021) relatam que educadores na maioria das vezes apresentam disposição de barreiras à inserção de tecnologia (ou seja, professores que possuem anseios em relação à tecnologia, a visão negativa do professor sobre a eficácia percebida da tecnologia, ou a baixa auto eficácia do professor sobre aprender uma nova habilidade). A auto eficácia do computador é a crença na capacidade de usar o computador (SAM, OTHMAN e NORDIN, 2005). Indivíduos com baixa auto eficácia em informática ou tecnologia podem evitar o uso de qualquer meio na prática. Isso exige que eles demonstrem competência.

Da mesma forma, Prensky (2001) descreve alunos como pertencentes a uma de duas categorias: nativos digitais e imigrantes digitais. Ele discute que “nossos instrutores Imigrantes Digitais, que falam uma linguagem desatualizada (a da era pré-digital), estão lutando para ensinar uma população que fala uma linguagem inteiramente nova” (p. 2). Além de uma falta de habilidades tecnológicas, as escolas muitas vezes não recebem treinamento necessário para se tornar proficiente em uma tecnologia.

Madigan, Goodfellow e Stone (2007), que estudaram alfabetização em tecnologia com alunos da EJA, indicaram que ser fluentes em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) permitiria aos alunos a capacidade de capturar, processar, armazenar e transferir informações que, por sua vez, permite que eles se

concentrem no conteúdo da informação e comunicação, análise, busca de informações, e avaliação. Se essa é a definição para alunos da EJA, então professores devem seguir os mesmos padrões. Barreiras situacionais para os professores também podem envolver falta de tempo para os professores comparecerem em sessões de desenvolvimento profissional para aprender novas tecnologias.

O corpo docente é geralmente definido como empregado em tempo integral e tem várias funções fora da sala de aula que pode impedi-los de ter tempo para praticar novas habilidades de tecnologia (ou seja, preparando a preparação do currículo, criando responsabilidades comunitárias e familiares). É fácil esquecer que a tecnologia é apenas uma ferramenta com um determinado foco, que, muitas vezes, parece substituir os objetivos de ensino, o que gera uma sensação de que o uso bem-sucedido da tecnologia requer tempo e energia além dos recursos (CLYDE e DELOHERY, 2005). Essa afirmação indica que as instituições de ensino não se sentem bem-sucedidas com o uso de tecnologias e sentem que as demandas tecnológicas competem com ensino. É importante que o corpo docente experimente o sucesso antes de serem obrigados a mudar em algo novo. Kotter (1996) indica a necessidade deste sucesso: “Sem curto prazo de vitórias, muitos funcionários desistem ou ativamente juntam-se à resistência” (p. 11).

Barreiras situacionais também podem incluir os custos para facilitar e atender treinamentos ou para proteger equipamentos ou softwares. A falta de equipamentos de última geração no local de trabalho, pode impedir que o corpo docente domine as habilidades que aprenderam. A incapacidade das escolas para fornecer tecnologia atual ou softwares para praticar habilidades recém-aprendidas pode tornar inútil o tempo e esforços que os treinadores e funcionários colocaram em aprender as novas habilidades.

2.1.1 Tecnologia e sobrecarga de informação

O corpo docente está familiarizado com um e-mail transbordando na caixa de entrada (TARAFDAR et al., 2011). Manter uma caixa de entrada de e-mail é um grande empreendimento. Indivíduos devem priorizar, determinar quais mensagens requerem uma resposta, quais e-mails requerem ação, e quais e-mails podem ser ignorados. A caixa de entrada de e-mail é um exemplo do fenômeno descrito por Bolter

(1993), que argumenta que a entrega instrucional tem impactado pelas tecnologias da Web 2.0⁷. Enquanto isso, esse trabalho procura discutir uma versão mais antiga da tecnologia, o fato permanece o mesmo que avanços rápidos e continua a mudar a forma como lemos, escrevemos e respondemos as palavras escritas. Tarafdar et al. (2011) indicam que há um “Lado negro” dessas tecnologias, conhecido como *technostress*⁸, que é causado pelos seguintes problemas: As tecnologias podem fazer com que se sintam compulsivos sobre estar conectado, forçado a responder a informações relacionadas ao trabalho em tempo real, assim como preso na habitual multitarefa e com pouco tempo para gastar em pensamento sustentado e análise criativa. Esses últimos resultados constituem o fenômeno de *technostress*.

De acordo com Schön (1983), os processos de reflexão em ação (refletindo durante o ensino) e reflexão sobre a ação (refletindo depois) são essenciais para o sucesso do professor. Hayles (1999) argumenta que a sociedade se tornou “pós-humana” devido à dependência da tecnologia. Enquanto um presente potencial, a tecnologia não deve conduzir o formato do ambiente de aprendizagem ou mesmo a maneira que ensinamos. A decisão sobre o que ensinar e como ensinar depende do aluno, e o corpo docente, em conjunto com o aluno, devem verificar quais ferramentas são melhores para o aluno por meio a avaliação dos estilos de aprendizagem deles (CONTI, 2009). Os professores frequentemente reclamam que estão sendo bombardeados com sobrecarga de informações de várias Tecnologias da Web 2.0 (TARAFDAR et al., 2011). Em muitos casos, a tecnologia muda rapidamente, juntamente com uma curva de aprendizado íngreme, pode causar sobrecarga em professores e alunos.

De acordo com Steinke (2012), estima-se que 1,5 *exabytes*⁹ (1,5 x 10¹⁸) de novas informações exclusivas serão geradas em todo o mundo. Em 2013 o número de mensagens de texto enviado e recebido diariamente excedeu a população do planeta. Acredita-se que os professores lidam com e-mails equivalentes a 10 anos de

⁷ Web 2.0 é um termo popularizado a partir de 2004 pela empresa americana O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a "Web enquanto plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em folksonomia, redes sociais, blogs e Tecnologia da Informação. Foi definido como o elo psicológico negativo entre as pessoas e a introdução de novas tecnologias.

⁸ Unidade de medida de informação que equivale 1 EB equivale 1.000.000.000.000.000 Bytes mas comumente se usa como sendo 1 EB = 1 152 921 504 606 846 976 Bytes o certo seria Exbibyte, mas esta nomenclatura foi recentemente lançada

⁹ **Podcast** é um material entregue na forma de áudio, muito semelhante a um rádio, mas fica disponível para você ouvir quando quiser

sua vida (FISHCH e MCLEOD, 2011). Com esse bombardeio constante, os professores precisam ajudar os alunos, principalmente os da EJA que possuem maior dificuldade na adaptação e aceitação, a lidar com essa sobrecarga. É essencial que os alunos desenvolvam mecanismos de enfrentamento como parte de seu repertório de aprendizagem para ter sucesso com o suporte digital de hoje. Os professores precisam ajudar os alunos a lidar com a sobrecarga de informações.

O uso das redes sociais é um fenômeno crescente na vida privada e acadêmica. As redes sociais referem-se a ferramentas utilizadas para permitir a interação social dos usuários. O uso de redes sociais complementa e aprimora o ensino em salas de aula tradicionais. Por exemplo, YouTube, Facebook, wikis e blogs fornecem uma enorme quantidade de material em uma ampla gama de assuntos (ALEXA, 2012). Os alunos podem, portanto, recorrer a qualquer uma dessas ferramentas para mais explicações ou esclarecimentos. Ferramentas virtuais, como moodle/Sloodle, ajudam os alunos a manter contato com seus colegas de classe e professores/instrutores em um ambiente participativo no qual essas ferramentas ajudam o material ensinado a se tornar facilmente acessível a todos os usuários a qualquer hora e em qualquer lugar.

Neste ambiente, os usuários, e especialmente os alunos, podem fazer ou postar perguntas e consultas e serão respondidos por seus colegas de classe ou professores/instrutores. Os professores podem medir a participação da classe dessa forma e fazer comentários sobre qualquer assunto com o propósito de ensinar e difundir conhecimento (ALEXA, 2012). Facebook, Twitter e outras ferramentas podem ser utilizadas de forma semelhante. Muitas outras ferramentas de redes sociais, como colaboração, pesquisas online, crowdsourcing, marcação e citação, compartilhamento de documentos e armazenamento on-line, podem ser empregadas para melhorar o processo de educação de uma maneira que não era possível antes.

É importante perceber a diferença entre o conteúdo gerado pelo usuário (mídia eletrônica) e o conteúdo existente (mídia tradicional) para tomar decisões sobre a maneira mais eficiente de aprender e receber conhecimento. Os usuários podem ter muitas ferramentas de mídia social na ponta dos dedos usando seus computadores e dispositivos móveis, e essas ferramentas se tornaram bastante difundidas (REIS, et al., 2018).

Atualmente, as interfaces mais usadas são Facebook e Twitter. O Facebook dá aos usuários a chance de criar seus próprios perfis e interagir com outros usuários.

Em contraste, o Twitter é uma interface de mídia social que permite que os usuários compartilhem uma pequena quantidade de conteúdo de forma rápida e fácil (REIS, et al., 2018). A importância dessas interfaces e outras ferramentas tem se concentrado no setor educacional, especificamente por estudantes de ensino superior. Eles mudaram a forma de aprender através da oferta de cursos gratuitos em seus sites e, além disso, permitem que os alunos interajam com instrutores e outros alunos para ganhar e compartilhar seus conhecimentos.

Os sistemas de redes sociais estão se tornando muito populares hoje em dia e muitas pessoas são atraídas por eles. Eles são usados para todos os tipos de propósitos por pessoas diferentes, e tem sido dito pelos defensores das redes sociais que "se você não está nas redes sociais, você não está vivo". Muitas instituições de ensino estão se esforçando muito para adotar tais tecnologias para se comunicar com seus professores/professores e alunos, bem como com os pais, para prestar melhores serviços.

É necessário que os professores ajudem os alunos da EJA a identificar qual informação é importante e qual seu valor; o método de avaliação mais eficiente, recuperar a informação; e também como lidar com as informações que podem estar competindo com o conhecimento que o aluno já possui. Cercione (2008) aponta que o discurso primário de um aluno da EJA pode estar em conflito com um discurso secundário. Este conflito às vezes é baseado em sistemas de valores, mas também pode ser baseado na quantidade de recursos que um aluno tem que lidar com todas as informações que chegam.

Com tantas informações competindo para a atenção do aluno, é importante que os líderes garantam que sejam oferecidas maneiras para os alunos da EJA organizarem as informações de uma maneira que torne sentido. Eles precisam de instrução sobre o tema de como resumir as informações de forma realista, possibilitando que eles possam digerir, independentemente dos canais de onde a informação chega. Além disso, os professores precisam ajudar os alunos a avaliar as informações com os mesmos padrões como se espera de livros e outras referências deste trabalho. De acordo com a Biblioteca do Mohawk College (2012), os professores precisam ensinar aos alunos como:

- a) Avaliar as grandes somas de informações para sua credibilidade, relevância e precisão;
- b) Assegurar que a informação é atual, objetiva e tem um propósito real;

- c) Verificar se as informações foram criadas por indivíduos que possuem algum nível de perícia;
- d) Garantir que a informação seja disseminada, examinada e adotada por outros pesquisadores em todo o mundo para expandir ainda mais o conhecimento base.

De acordo com o Instituto de Pesquisa da Universidade de Phoenix 2020 (DAVIES, FIDLER e GORBIS, 2011) o futuro das habilidades de trabalho pensando no futuro desses alunos da EJA, sugere-se que as instituições devem enfatizar o desenvolvimento das seguintes habilidades com os alunos:

1. “Pensamento crítico, visão e capacidade de análise”;
2. “Integrar a alfabetização em novas mídias aos programas de educação”;
3. “Incluir a aprendizagem experiencial que dá destaque para as habilidades pessoais - como a habilidade para colaborar, trabalhar em grupos, ler dicas sociais e responder de forma adaptativa”;
4. “Ampliar o grupo de aprendizagem além de adolescentes e jovens adultos até idade adulta”;
5. “Integrar o treinamento interdisciplinar que permite que os alunos desenvolvam habilidades e conhecimentos em uma variedade de assuntos” (p. 13).

A maioria dessas habilidades pode ser aprimorada usando a tecnologia, mas, novamente, os alunos precisam ter orientação sobre como isso pode ocorrer.

Como todos reconheceram, o conhecimento é um processo dinâmico e vivo e atualmente há uma proliferação exponencial de informação na sociedade de hoje. No nosso mundo atual, tendo acesso a informações e saber como usar essa informação tornou-se parte integrante de ser um cidadão educado. Tudo, desde a maneira como trabalhamos ou nos divertimos até a forma como gerenciamos o fluxo e refluxo de nossas vidas diárias está sendo alterado drasticamente e em alta velocidade pela tecnologia. Indivíduos que possuem as habilidades necessárias para o emprego, para ser autossuficiente, e para manter uma qualidade de vida, são essenciais se nossas comunidades permanecem vibrantes (BRYAN, 2006, p. 10).

A seguir, será possível verificar como selecionar tecnologias que poderão ser vistas como tecnologias eficazes ou ineficazes.

2.2 DETERMINANDO TECNOLOGIAS EFICAZES VERSUS TECNOLOGIAS INEFICAZES

Algumas organizações têm o hábito de implementar novas tecnologias em rápida sucessão e não há tempo suficiente para refletir sobre a eficácia de qualquer uma delas. Há também questões relacionadas ao encerramento de novos programas ou processos porque uma versão mais recente foi recentemente colocada no mercado. As versões mais recentes, embora atraentes, podem ter falhas de desenvolvimento que serão reparadas com fixadores; este processo poderia confundir os alunos e desperdiçar tempo produtivo. Existem várias condições sob as quais a tecnologia pode diminuir a eficácia do ensino, em vez de aprimorá-la. Por exemplo, a tecnologia é ineficaz quando se perde tempo, não funciona e diminui a eficiência. Uso extensivo de material de vídeo ou *podcast*¹⁰ em uma determinada área de assunto pode ser excessivo quando um tempo de reprodução reduzido ou fragmentado do original pode levar para casa o conceito. Da mesma forma, o uso excessivo das mesmas ferramentas também podem se tornar menos envolventes.

Brown (2006) argumenta que professores estão questionando a eficácia de muitas tecnologias, porém, é difícil medir quais formas de tecnologias são eficazes porque a aprendizagem significativa é difícil de definir e medir. É preciso refletir sobre quais tecnologias são eficazes, e por que, e encontrar alternativas para tecnologias que estão tornando os professores menos eficientes, em vez de mais eficiente. A tecnologia é eficaz quando melhora a qualidade da instrução, melhora o acesso dos alunos à instrução e melhora a comunicação. Existem várias tecnologias síncronas e assíncronas que realizam concomitantemente essas ações. Para implementar essas tecnologias, no entanto, precisa-se sair da mentalidade que a tecnologia é apenas para cursos online. Exemplo disso são algumas instituições de ensino que estão fazendo uso de plataformas digitais tais como: ZOOM, GOOGLE MEET, etc, para darem sequência aos estudos dos alunos da EJA por todo Brasil, nesse período de isolamento social.

Mesmo que uma aula seja ministrada em um formato tradicional, sistema de

¹⁰ O **Padlet** é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimídia. Funciona como uma folha de papel, onde se pode inserir qualquer tipo de conteúdo (texto, imagens, vídeo, hiperlinks) juntamente com outras pessoas.

gerenciamento de curso ainda é uma ferramenta de comunicação útil que os professores podem usar para fazer upload de documentos e postar notas para os alunos. O on-line ou mesmo uma plataforma de curso híbrido oferece um espaço para os alunos trabalharem em equipes fora da sala de aula e desenvolver seus próprios portfólios on-line. As tecnologias síncronas podem ser usadas em um ambiente de sala de aula tradicional e ter o potencial para aumentar o envolvimento do aluno, como por exemplo: o professor coloca questões com múltipla escolha ou em respostas abertas e os alunos respondem de seus smartphones ou outros dispositivos móveis. Isso é envolvente porque os alunos podem ver os resultados à medida que aparecem. Os resultados são anônimos, para que os alunos façam não somente para responder com uma resposta errada e enfrentar embaraço.

O ambiente de jogo também corresponde os cenários do mundo real com os quais eles se identificam. O padlet¹¹ funciona da mesma maneira, mas no reverter. O professor configura um site e os alunos enviam um número para fazer perguntas no site. E no final da aula, o professor designa uma quantidade de tempo para responder às perguntas. Essa abordagem pode ser combinada com os alunos que escolhem uma nova experiência de aprendizagem tirada de um saco de oportunidades para reforçar ainda mais o aprendizado, como os alunos da EJA.

Outra oportunidade para que os alunos da EJA se aprimorem, é o WhatsApp que pode ser usado na sala de aula quando os alunos ou os professores não podem comparecer fisicamente. Dentro da mesma forma, a videoconferência pode diminuir as barreiras de distância que impedem alguns alunos de frequentar a escola. O professor e parte da classe podem se reunir em um local, e os alunos se encontram em outro local. Eles são capazes de ver uns aos outros através de uma tela e a classe é conduzida de forma muito semelhante a um curso tradicional. A tela funciona como uma exibição para o professor realizar apresentações como uma forma para os participantes ver uns aos outros. Christensen e Horn (2008) previram que em 2019 cerca de 50 por cento dos cursos serão ministrados on-line. Com esta tendência, logo se tornará necessário, ao invés de apenas benéfico, que os professores aprendam essas novas tecnologias para se manterem atualizados com

¹¹ **Geek** (pronúncia no IPA: [ˈgi:k]) é um anglicismo e uma gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, mangás, livros, filmes e séries.

as habilidades exigidas para a sua profissão e, seus alunos acabarão se envolvendo assim como as comunidades farão o mesmo.

2.2.1 Barreiras Institucionais

Barreiras institucionais também existem quando a infraestrutura para suportar a tecnologia não está instalada e o corpo docente está ciente de que é o caso. Essa ausência de infraestrutura pode ser devida à falta de financiamento, planejamento estratégico e falta de conhecimento atual sobre as necessidades das tecnologias pela administração. A falta de planejamento estratégico também pode criar uma incompatibilidade entre o que está sendo ensinado nas escolas e o que é necessário na força de trabalho local. Com o tempo, essa tentativa falhada de identificar as necessidades do mercado, principalmente quando se trata de alunos da EJA, podem impactar nas questões de desemprego.

Embora todas essas tecnologias tenham um potencial para ser eficazes, como são introduzidas para o corpo docente, pode determinar se eles aceitam as tecnologias com entusiasmo ou vê-las como outro requisito de tempo que tira suas responsabilidades importantes. É essencial para que os gestores de escolas primeiro estabeleçam um senso de urgência (KOTTER, 1996). O corpo docente precisa entender que é necessário afundar ou nadar em termos de se tornar sucesso no campo. As vezes deve deixar o conhecido para aprender mais e ter um desempenho mais eficiente. Uma coisa é fornecer uma lista de tecnologias ao corpo docente e esperar que aprendam, outra é criar adesão e perguntar ao corpo docente sobre suas contribuições de ideias antes de serem implementadas.

Kotter (1996) indica que é essencial para criar uma coalizão diretora. O modelo de oito estágios de Kotter é um excelente exemplo das etapas que devem ser seguidas para implementar ~~um~~ mudança como esta: “estabelecer um senso de urgência; criar uma coalizão de orientação; desenvolvendo uma visão e estratégia; comunicando a visão de mudança; capacitando ações de base ampla; gerando vitórias de curto prazo; consolidando ganhos e produzindo mais mudanças, e ancorando novas abordagens na cultura” (p. 21). O primeiro e principal erro cometido por muitas escolas é pular as duas primeiras etapas. Sem adesão e urgência, é difícil convencer as pessoas de que uma mudança é necessária para a sobrevivência. No entanto, se essas etapas são seguidas, há uma chance maior de

sucesso. Se os próprios professores desenvolverem o sentido de urgência ou aceitação, a mudança pode ocorrer ainda mais rápida.

2.2.2 Aprendizagem multimídia para alunos da EJA

O nível de analfabetismo no Brasil coopera para estimular os interesses políticos nacionais em decorrência desta condição que a educação viveu, fato que classificava o país como subdesenvolvido. Diante da atual circunstância, passou-se a se preocupar mais com a EJA, afim de amenizar a evolução dos analfabetos, sendo lançado então a campanha da EJA direcionada ao trabalho e profissionalização e paravida (MEDEIROS e NASCIMENTO, 2021).

Na administração presidencial de Fernando Henrique Cardoso, foi sancionada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação — LDB de nº 9.394/96, que substituiu o Ensino Supletivo para a Educação de Jovens e Adultos como modalidade de Educação Básica. No artigo 37º, parágrafo 1º, fala:

Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do aluno, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames (BRASIL, 1996, p. 12).

O principal objetivo da EJA está voltado para a universalização da alfabetização dos Jovens e Adultos a partir de 15 anos ou mais, que perpassa pelos níveis da Educação Básica do país, atribuído aos jovens, adultos e idosos que não conseguiram concluir os estudos na idade adequada, possibilitando que esses alunos recuperem os estudos e finalizem em menor tempo possível, estando assim, mais qualificado e preparado para o mercado de trabalho.

A modalidade da EJA também é oferecida à distância (EAD) além do ensino presencial, sendo gratuita em todas as redes públicas de ensino no Brasil. O programa é fragmentado em etapas, do fundamental ao ensino médio. No Ensino Fundamental, a EJA é designada aos jovens acima de 15 anos que não concluíram a etapa entre o 1º ao 9º ano. Durante esse período, novas formas de pensar e aprender são emergidas aos alunos, e, o tempo de duração é de aproximadamente dois anos para conclusão.

Já no Ensino Médio, a EJA é designada para o público acima dos 18 anos de

idade que ainda não concluíram o Ensino Médio, que finda a etapa da Educação Básica no Brasil. Ao terminar essa etapa, será possível participar do ENEM e das provas de vestibular para tentar o ingresso nas universidades, e, o tempo de duração é de aproximadamente 18 meses.

Na EJA, o Ensino Fundamental é separado de acordo com a seguinte categorização: Etapa I: engloba do 1º ao 5º ano no ensino regular. A Etapa II abrange do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental do ensino regular; e o Ensino Médio.

Parte da população brasileira não teve chance de terminar e até mesmo frequentar o ensino básico no período da juventude, todavia, para conseguirem melhores oportunidades no mercado de trabalho, elas resolveram retornar para as salas de aula, afim de melhorar a qualidade de vida e principalmente a vida em sociedade (MEDEIROS e NASCIMENTO, 2021).

Para contribuir no aprendizado dos alunos que ingressaram na EJA, a tecnologia da informação e comunicação oportunizará um ensino de independência. De acordo com a pesquisa de tecnologia da computação Corporation, as pessoas retêm apenas 20% do que elas veem, todavia, elas se lembram de tanto quanto 80% do que veem, ouvem e fazem simultaneamente (HOFSTETTER, 1997). Isso sugere que os alunos não devem ser passivos em sua própria aprendizagem a fim de estar totalmente engajado. O professor não deveria ser a única fonte de informação no processo de aprendizagem ou o aluno pode perder a aprendizagem crítica em etapas ao longo do caminho.

A tecnologia e o uso de multimídia podem envolver ativamente a aprendizagem e permitir que o corpo docente use suas próprias habilidades para navegar na aprendizagem de pirâmide e para criar produtos que envolvam seus pensamentos críticos. No entanto, isso pressupõe que a aprendizagem e a tecnologia disponível são adequadas para a aprendizagem e que o aluno possui as habilidades de desenvolvimento anteriormente desenvolvidas através de práticas para ter sucesso no uso das tecnologias.

Os alunos precisam criar seus próprios produtos... integrando as informações em seu esquema de conhecimento prévio. Então, o aluno deve desenvolver uma compreensão de como integrar todas as diferentes fontes de informação em um único produto original. Todo o processo pode ser emocionante, frustrante, desafiador, difícil, intrigante, motivador, mas acima de tudo nunca enfadonho. O objetivo final é aumentar o aprendizado com mais tempo de retenção e até mesmo melhorar o desempenho padronizados. (ZAVALA, 2004, p. 1)

Muitos dos alunos aprendizes de hoje representam as primeiras gerações a crescer usando tecnologia em todos os aspectos de suas vidas por meio de computadores, iPods, Tablets e Smartphones que também funcionam como tocadores de MP3 e câmeras de vídeo. Muitos desses alunos nativos digitais foram consumidos por multimídia e a experiência de “apenas ler” é como uma língua estrangeira. Como resultado deste ambiente em mudança, muitos alunos “pensam e processam informações fundamentalmente de forma diferente de seus predecessores” (PRENSKY, 2001, p. 1). Esse padrão de pensamento mudou. Esses alunos falam e pensam o que algumas gerações chamam de *geek*¹². Esses indivíduos nativos digitais gostam de receber informações rápidas e em vários canais no mesmo tempo - Smartphone, Tablet, televisão e até mesmo computador funcionando ao mesmo tempo.

2.2.3 Ensino multimídia para o professor

O professor na sala de aula de hoje pode ser um Imigrante Digital ou alguém que está tentando aprender e adotar aspectos do novo mundo e tentando ensinar uma população que fala uma linguagem inteiramente nova (PRENSKY, 2001). Esses facilitadores precisam aceitar que os nativos digitais exigem interatividade. Portanto, os compromissos precisam ser desenvolvidos onde o docente faz um esforço concentrado para entrar neste admirável mundo novo e o aluno de hoje dá tempo para algumas reflexões sobre como eles aprendem e talvez ajude a desenvolver novas formas para o aluno e o professor lucrarem com a experiência. Para que as escolas adotem as tecnologias, seguem várias sugestões em relação ao uso de tecnologias que são apoiadas por teoria da aprendizagem da EJA. Essas sugestões parafraseadas foram desenvolvidas por Cercone (2008) relacionadas ao design on-line, mas também são aplicáveis ao uso de tecnologias em geral:

1. As escolas precisam estar envolvidas no processo de aprendizagem desde o planejamento inicial para a criação e aplicação do aprender;
2. Um andaime de informações precisa ser fornecido ao corpo docente para

¹² Frederick Irving Herzberg foi o autor da "Teoria dos dois fatores" que aborda a situação de motivação e satisfação das pessoas.

- promover a autossuficiência;
3. Professor com pré-história, com tecnologias, seja positivo ou negativo, precisará de ajuda na integração do novo conhecimento em seu esquema atual - isso pode significar reaprendizagem para o professor ou desaprendizado;
 4. Um facilitador é necessário para ajudar as escolas e alunos a encontrar seu próprio caminho e estimular seu pensamento, estimular a lembrança e desafiar crenças;
 5. O público da EJA precisa conectar seu antigo conhecimento ao novo conhecimento;
 6. Uma vez que os alunos da EJA são centrados nos problemas, eles precisam ser capazes de aplicar qualquer recém-aprendizado do conhecimento para o dia a dia;
 7. O aprendizado deve se concentrar nas necessidades do aluno e não nas necessidades do facilitador;
 8. As escolas precisam ser testadas ao longo do caminho, mas de uma forma e conceitos não ameaçadores e a teoria precisa ser aplicada conforme aplicável e da mesma maneira que elas podem precisar usar com seus nativos digitais;
 9. O ambiente de aprendizagem para esta experiência deve ser não ameaçador, colaborativo, respeitoso e informal para que o aluno possa expressar opiniões;
 10. O treinamento dos alunos público da EJA em tecnologia deve permitir colaboração com outros alunos e permitir trocas sociais. Para uma lista mais detalhada destas recomendações ver Cercone (2008) ou Tabela 1 abaixo:

Tabela 1 - Recomendações para desenvolvimento de cursos online com base nas características de alunos adultos

<p>3. Os adultos precisam estar ativamente envolvidos no processo de aprendizagem. (Começando com a característica 3)</p> <p>a. Incentive os alunos a se identificarem novamente com o processo de aprendizagem. Fontes e desenvolver estratégias para usar recursos para alcançar</p> <p>Objetivos.</p> <p>b. Incentive os alunos a formularem seus objetivos de aprendizagem, dando-lhes mais controle sobre sua aprendizagem. É importante para o instrutor para descobrir o que os participantes precisam ou querem aprender.</p> <p>c. Fornece comunicação regular e consistente para alunos individuais e grupos.</p> <p>d. Ensine habilidades de investigação, tomada de decisão, desenvolvimento pessoal e autoavaliação do trabalho.</p>

<p>e. Faça anúncios ou atualizações regulares e estabeleça horários regulares de atendimento online.</p> <p>f. Garanta aos alunos que as postagens do fórum de discussão estão sendo lidas.</p> <p>g. Aumente as interações com prática incorporada e sequências de feedback.</p> <p>h. Incorpore conteúdo em contextos autênticos se a tecnologia permitir</p>
<p>Eu. Exigir que os alunos sintetizem e resolvam problemas, usando as informações de novas maneiras.</p> <p>j. Faça com que os alunos manipulem objetos na tela, se apropriado.</p> <p>k. Desenvolva grupos de aprendizagem entre pares.</p> <p>eu. Reveja as metas periodicamente. Peça aos alunos que reflitam e discutam.</p> <p>m. Fornece aos alunos vários recursos de informação que incluem pontos de vista diferentes de diversos autores.</p> <p>n. Reconheça as experiências acumuladas dos participantes como valiosos recursos educacionais.</p> <p>o. Use contratos de aprendizagem, projetos de grupo, dramatização, estudos de caso e simulações para aprimorar a autodireção.</p> <p>p. Use hiperlinks para permitir que os alunos desenvolvam seu próprio caminho. Se eles conhecerem o tópico, podem ignorá-lo.</p> <p>q. Fornece flexibilidade nas tarefas que permitem que os alunos trabalhem com antecedência.</p> <p>r. Divida o aprendizado em pequenas unidades gerenciáveis ou subunidades que podem ser concluídas em períodos relativamente curtos de tempo para pontos de parada e de partida.</p> <p>s. Permita ao aluno a escolha de atribuições, projetos ou tópicos de pesquisa (considere um contrato de aprendizagem).</p> <p>t. Incentive e reforce a autossuficiência por meio de feedback</p> <p>u. Desenvolva um portfólio do aluno ou uma página de recados pessoal</p> <p>v. Incorpore sinais de texto como "esta é uma unidade longa", "este é um conteúdo muito importante", "prossiga para a lição seis".</p>
<p>4. Os adultos precisam de um andaime fornecido pelo instrutor. O andaime deve apoiar a autossuficiência e deve permitir que os alunos para realizar atividades que não eram capazes de realizar sem esse apoio.</p>
<p>a. Fornecer apoio ao aluno após o treinamento inicial na forma de coaching, equipes de estudo e oportunidades de aprender, observando seu / sua colegas realizam.</p> <p>b. Treine usando arquivos de áudio ou outro método para ajudar no desempenho de uma tarefa.</p> <p>c. Incentive os alunos a articular problemas.</p> <p>d. Fornece recursos para ajudar os alunos a concluir tarefas.</p> <p>e. Forneça exemplos de problemas completos.</p> <p>f. Fornece vários cenários, eventos e perspectivas para ajudar os alunos a desenvolver decisões e planos.</p> <p>g. Fornece consistência entre os cursos</p>
<p>5. Os adultos têm uma história de aprendizagem pré-existente e precisarão de apoio para trabalhar em novos paradigmas centrados no aluno.</p>
<p>a. Incentive todos os alunos a postar respostas a perguntas, ler outros comentários e refletir usando ferramentas como conversas encadeadas.</p> <p>b. Incentive os alunos a compartilhar com outros alunos suas derivações de significado e</p>

<p>seu progresso por meio de postagens de discussão, papéis de reflexão que são postados ou e-mail.</p> <p>c. Promova debates, crie projetos multifacetados com prazos para exibição pública e introduza surpresa, suspense e desordem no meio de rotina e ritual. Peça aos alunos que liguem as ideias a outros assuntos.</p> <p>d. Reconheça que é importante “desaprender” velhas crenças e permitir que os alunos tenham tempo para resolver o conflito.</p>
<p>6. Os adultos precisam do instrutor atuando como facilitador.</p> <p>a. Planeje o ambiente do curso para permitir aos participantes a responsabilidade pela liderança e apresentações em grupo.</p> <p>b. Resuma os pontos-chave das unidades e discussões para o encerramento.</p> <p>c. Use técnicas de questionamento para provocar o pensamento, estimular a lembrança e desafiar as crenças.</p> <p>d. Entenda que alguns adultos podem se sentir intimidados e que seus egos estão em jogo quando correm o risco de tentar algo novo ou único.</p> <p>e. Use a experiência dos participantes, proteja as opiniões das minorias, mantenha as divergências civilizadas e faça conexões entre as opiniões e ideias apresentadas pelos alunos.</p> <p>Exibir o trabalho do aluno.</p>
<p>7. Os adultos precisam levar em consideração sua experiência anterior. O instrutor deve reconhecer esta experiência anterior. Adultos precisam conectar novos conhecimentos a eventos passados.</p>
<p>a. Faça uma avaliação das necessidades e uma autoavaliação do aluno antes do início da aula. Relacione essas informações à classe. Reconheça o valor de experiência.</p> <p>b. Inclua tarefas que permitam aos participantes usar seu conhecimento e experiência.</p> <p>c. Diga por que o tópico ou link é importante.</p> <p>d. Forneça informações práticas com exemplos.</p> <p>e. Vincule novos tópicos ao que foi discutido ou lido.</p> <p>f. Abra a aula com apresentações que incluam antecedentes pessoais e profissionais. O instrutor deve fazer o mesmo.</p> <p>Envolve os alunos no diagnóstico de suas próprias necessidades.</p>
<p>8. Os adultos precisam ver a ligação entre o que estão aprendendo e como isso se aplicará às suas vidas. Eles querem se inscrever imediatamente seus novos conhecimentos. Eles são centrados no problema.</p>
<p>a. Incorpore atividades em tarefas com as quais os alunos possam se identificar, como situações ou eventos reais.</p> <p>b. Inclua oportunidades para resolver problemas em grupos.</p> <p>c. Certifique-se de que as atribuições reflitam o nível de maturidade dos alunos adultos.</p> <p>d. Incentive os alunos a aplicar suas experiências de vida e trabalho ao aprendizado.</p>
<p>9. Os adultos precisam sentir que a aprendizagem se concentra em questões que os preocupam diretamente e querem saber o que vão aprender, como o aprendizado será conduzido e por que é importante. O curso deve ser centrado no aluno e não no</p>

professor.
<p>a. Certifique-se de que os alunos escrevam seus objetivos do curso no início do curso para que possam relacionar os objetivos do curso com seus atuais necessidades e problemas.</p> <p>b. Explique como as informações do curso serão úteis para os alunos.</p> <p>c. Fornece flexibilidade suficiente para permitir a opinião do aluno sobre questões que podem ser abordadas por toda a classe.</p> <p>d. Fornece modelos de comportamento de "melhores práticas" para que os alunos saibam o que estão fazendo em comparação com um modelo conhecido.</p> <p>e. Mantenha diretrizes consistentes durante o curso.</p> <p>f. Envolver os alunos no diagnóstico de suas necessidades para ajudar a desencadear a motivação interna.</p>
10. Os adultos precisam testar seu aprendizado à medida que avançam, em vez de receber a teoria básica.
<p>a. Aplique conceitos a tarefas ou problemas.</p> <p>b. Defina o nível de dificuldade no nível correto. Deve desafiar, mas não ser muito desafiador, o que pode frustrar os alunos.</p> <p>c. Defina recompensas para o sucesso.</p>
11. A aprendizagem de adultos requer um clima de colaboração, respeito, mútuo e informal.
<p>a. Permita que o aluno expresse sua opinião e o trate como igual no processo de aprendizagem.</p> <p>b. Os indivíduos têm muitas perspectivas e as trazem para a sala de aula; isso pode ser resultado de sua religião, gênero, etnia, classe, idade, sexualidade e / ou habilidades físicas. Reconheça isso.</p> <p>c. Forneça um ambiente aberto para que os alunos possam discordar do instrutor. Nem todos os alunos trazem a mesma habilidade pensar criticamente, analisar resultados, etc. Planeje de acordo.</p> <p>d. Estabeleça um ambiente em que os alunos se sintam seguros e confortáveis para se expressar e se sintam respeitados por suas opiniões.</p> <p>e. Ajude os alunos com interesses semelhantes a se encontrarem.</p> <p>f. Saiba quando interromper uma discussão e deixar os alunos irem.</p> <p>g. Acompanhe as postagens de discussão e atue como um resumidor, refletor e fonte de ajuda externa se o grupo falhar.</p> <p>h. Reconhecer os talentos e contribuições individuais do aluno.</p>
12. Os adultos precisam refletir sobre o processo de aprendizagem e receber apoio para a aprendizagem transformacional.
<p>a. Fornece um local no curso para discutir o processo de aprendizagem online, que pode incluir pensamentos sobre como eles estão gerenciando no curso online.</p> <p>b. Permita que os alunos discutam opções para suas novas funções, planejem estratégias de ação e troquem conhecimentos e habilidades para aprendizagem online eficiente.</p> <p>c. Fornece maneiras para os alunos se envolverem na reflexão metacognitiva. Os alunos podem se beneficiar do uso de think logs, reflexivos diários e discussões em grupo em um ambiente de aprendizagem cooperativa.</p>

13. Os adultos precisam de diálogo e interação social deve ser proporcionada. Eles precisam colaborar com outros alunos.

- a. Permita que os alunos se apresentem, desenvolvam uma página da Web pessoal e forneça uma área na qual os alunos possam se sentir à vontade para discutir suas experiências.
- b. Atividades de aprendizagem baseadas em problemas ou baseadas em casos que são realizadas em grupos de trabalho colaborativos.
- c. Use estruturas de aprendizagem cooperativa e colaborativa, como parcerias de aprendizagem, para equalizar as relações de poder nos grupos e encorajar uma liderança compartilhada.
- d. Incorpore vários métodos de feedback no curso.
- e. Tarefas de notas com critérios específicos declarados, como uma rubrica.
- f. Incentive a liderança compartilhada.

FONTE: Cortesia de Cercone, K. (2008). Características dos alunos adultos com implicações para o design de aprendizagem online, AACE Journal, 16 (2), 137-159.

Já na Tabela 2 também é fornecida algumas dicas de Mello (2006) sobre os aspectos positivos e negativos da aplicação da tecnologia da informação e comunicação como uma ferramenta de ensino e aprendizagem do currículo. Para lista de alguns dos itens que surgiram em seus alunos veja a Tabela 2 abaixo:

Tabela 2 - Influências positivas na escolha de usar as TIC's nas aulas e influências negativas que dificultam o uso de TI nas aulas

Influências Positivas	Influências Negativas
<ul style="list-style-type: none"> • Capaz de envolver os menos capazes; • Melhorar o trabalho escrito; • Desenvolver entusiasmo; • Capacidade dos professores de melhorar o próprio trabalho de apresentação; • Mais variedade na escrita de quadros; • Os alunos aprendem a organizar melhor suas ideias; • Permite que o professor forneça mais variedade às atividades; • Bom para incentivar o trabalho de acordo com as instruções; • Adiciona variedade à aula; • O uso consistente para trabalhos escritos melhora a apresentação; • Ajuda o trabalho escrito dos alunos em termos de ortografia e má qualidade caligrafia; 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de disponibilidade de laboratório; • Problemas técnicos, ou seja, impressão; • Falta de experiência; • Falta de tempo para preparar o trabalho; • Acesso lento à Internet; • Problemas com a transferência de dados do aluno de casa / escola ou vice-versa; • Os alunos usam problemas técnicos como desculpa para não produzir trabalhos, ou seja, sem tinta na impressora, disquete não funciona. • Muito "copiar e colar", ou seja, plágio; • Os alunos nem sempre mantêm a tarefa; • Minha própria falta de conhecimento atrapalhou; • Níveis variáveis de habilidades em TIC entre os alunos.

<ul style="list-style-type: none"> • Enorme banco de recursos disponível; • Exibir o trabalho de forma mais profissional; • Eu me sinto muito confortável com as TIC e os alunos podem ver portanto; • Uma lição bem planejada é mais fácil de controlar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Períodos únicos não tão produtivos quanto o dobro.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

FONTE: Mello, L.R. (2006). Identificar o sucesso na aplicação da tecnologia da informação e comunicação como um currículo de ensino e ferramenta de aprendizado. *Tecnologia, Pedagogia e Educação*, 15, (1), pp.100.

Tempo para aprender e desaprender é um grande componente neste cenário, que poucos professores podem ter o luxo de receber uma estrutura altamente apropriada e ambiente adequado. O professor e o aluno precisam de tempo para reavaliar o que o aprendizado necessita realmente e qual é o melhor método para sua abordagem para aprender a ser aprimorado. As tecnologias podem fornecer a ponte para esse entendimento onde o aluno assume a função de ensinar ao professor a tecnologia e o professor fornece o conteúdo em um ambiente de aprendizagem mútua. A tecnologia não deve conduzir a experiência, mas deve contribuir para o aprendizado e não ser usado apenas porque existe.

2.3 SUPERANDO A CURVA DE APRENDIZAGEM

As escolas estão tendo muitas dificuldades na implementação de tecnologias instrucionais eficazes que sejam funcionais para os alunos, principalmente para o público da EJA. Existem várias razões para este fenômeno e várias soluções que podem ser implementadas para promover uma mudança. Para superar a curva de aprendizado, o corpo docente primeiramente deve receber tempo e suporte suficiente para praticar e aplicar as habilidades que aprenderam que são extremamente importantes. Segundo Mello (2006), os adultos precisam ver o link entre o que eles estão aprendendo e como isso vai se aplicar às suas vidas. Eles querem se inscrever imediatamente seus novos conhecimentos. Eles são centrados no problema. Como muitos adultos nunca chegam à fase de aplicação de seu treinamento, eles nunca veem a conexão entre o que aprenderam e como se aplica às suas funções profissionais. Mello (2006) também afirma: “Cabe aos educadores mobilizar tecnologias para atender às suas necessidades” (p. 109).

2.4 SUPERANDO A RESISTÊNCIA DO CORPO DOCENTE

Clyde e Delohery (2005) apontam que a tecnologia é apenas uma ferramenta. O elemento humano muitas vezes falta nos treinamentos que envolvem tecnologias, tornando o processo de aprendizagem mais pessoal e colaborativo que pode motivar os professores em isolamento. A teoria da motivação de Herzberg¹³ indica que se motivar os funcionários, é necessário ter um equilíbrio entre fatores de higiene e motivação dos fatores. Fatores de higiene ou eventos que levam a insatisfação devem ser equilibrados com motivadores, que levam à satisfação (SACHAU, 2007). Neste cenário, o corpo docente torna-se resistente porque eles sentem que há mais fatores de higiene do que motivadores. Para reverter esse cenário, os gestores precisam garantir que haja vitórias de curto prazo com a tecnologia. Desse modo, o professor precisa ser agente de uma nova prática educativa e metodológica que leve o aluno a operar de maneira inteligentemente conduzida para uma aprendizagem autônoma (REIS et al., 2018).

As escolas podem se tornar resistentes quando sentem que os esforços na busca por uma tecnologia adequada não são bem-sucedidas; inversamente, o corpo docente ficará mais motivado quando essa experiência gera sucesso. Isso pode ser feito por meio de gestores que lideram esforços usando psicologia (SACHAU, 2007). Superando a sobrecarga de informações Isenberg (2007) aponta que esta nova sociedade baseada no conhecimento exige o conhecimento em massa de informações padrões apenas para participar e prosperar. Esta afirmação soa verdadeira para funcionários do século 21.

Lidando com a enxurrada de dados, torna difícil para os professores realizarem qualquer coisa. Vários livros de autoajuda foram escritos para ajudá-los com este problema. Enquanto eles podem não admitir para seus colegas de trabalho ou supervisores, muitos professores adorariam desconectar um pouco para aumentar sua produtividade.

Os gestores de escolas precisam ajudar para que os professores entendam que não é só aceitável desconectar durante certos momentos do dia para realizar tarefas, como também pode aumentar sua produtividade. Pesquisas indicam que alguns professores, mesmo que em salas de aulas, preenchem seu tempo com coisas não relacionadas ao trabalho, como Facebook, Twitter, Instagram e WhatsApp (REIS

et al., 2018). Esta evasão de trabalho está relacionada à quantidade de informações que eles recebem diariamente. Embora esses comportamentos não sejam aceitáveis, é compreensível que os professores tenham uma válvula de escape, pois a sala de aula é bastante estressante.

A implementação de tecnologias eficazes em um ambiente da EJA é um grande desafio enfrentado pelos gestores de escolas, professores e alunos em todo o país. Não é necessariamente a implementação que causa problemas para as escolas. Mas, o fracasso em reconhecer quais tecnologias são realmente eficazes para a subsequente continuação da implementação de tecnologias ineficazes que não facilitam a aprendizagem. Da mesma forma em que as tecnologias são ensinadas aos professores, são frequentemente inconvenientes e também ineficazes. Os gestores podem mudar suas escolas para melhor, conscientizado os professores da necessidade de inovação e catequização dos alunos da EJA, cuja importância da atualização digital, se torna imprescindível (ALEXA, 2012).

2.5 AQUISIÇÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS NA EDUCAÇÃO ACADÊMICA DEVIDO A PANDEMIA DA COVID-19

A pandemia mundial da Covid-19 apresentou desafios incomparáveis para a educação tradicional ou presencial. Com a necessidade de conter o surto do vírus, os países implementaram medidas para reduzir o agrupamento de grandes multidões e garantir o distanciamento social físico. Assim, a maioria dos governos aplicou os tempos de quarentena que levaram à interrupção da educação tradicional. Em consequência, os governos mudaram todas as aulas presenciais para remotas. No entanto, as instituições públicas e privadas, estão sofrendo com a falta de plataformas tecnológicas e sistemas formais de gestão de aprendizagem remota para a comunicação com os alunos ou com seus professores. Portanto, eles não têm todos os recursos para apoiar o processo de aprendizagem remota (SOBAIH et al., 2016; HSIEH, 2020).

A pandemia da Covid-19 levou os formuladores de políticas de ensino a buscar alternativas para o sistema de aprendizagem tradicional da sala de aula física. Várias escolas no Brasil, por exemplo, incentivaram seus professores a usar plataformas de comunicação gratuitas, por exemplo, *Google Classroom*, *Google Meet* e *Zoom*. Redes sociais, por exemplo, *Facebook*, o *WhatsApp* e o *YouTube* são

formalmente usados por escolas e seus professores para se comunicarem com seus alunos (HSIEH, 2020). As escolas incentivaram seus professores a se comunicarem com seus alunos por meio de páginas oficiais e grupos formais nesses sites de redes sociais, como Facebook e WhatsApp. Como consequência da Covid-19, e pela primeira vez, tanto os membros do corpo docente quanto os alunos em muitos países em desenvolvimento são forçados a se comunicar oficialmente remotamente para fins acadêmicos.

A mídia social pode criar uma grande oportunidade para as escolas se comunicarem oficialmente com seus alunos para promover o aprendizado on-line (SOBAIH e MOUSTAFA, 2016; MANCA, 2020). Exemplos disso serão mostrados com base na presença de alunos e professores nesses sites sociais para promover a interação social online e criar uma experiência de aprendizagem online eficaz (AWIDI, PAYNTER e VUJOSEVIC, 2019). Estudos anteriores sobre o uso de mídia social no (AL-AUFI e FULTON, 2014) mostraram que eles podem ser usados para apoiar a comunicação com os alunos, por exemplo, para complementar a aprendizagem tradicional e melhorar sua experiência de aprendizagem. Esta pesquisa, no entanto, tenta investigar o uso da mídia para sustentar a comunicação acadêmica formal, especialmente após a pandemia mundial da Covid-19, em escolas públicas que não têm um uso robusto de tecnologias e dependiam de aulas presenciais e comunicação anterior a Covid-9. Nesta pesquisa, a comunicação acadêmica formal significa usar as mídias sociais como plataforma única e oficial para fins acadêmicos, que incluem ensino e aprendizagem, apoio ao aluno, construção de uma comunidade remota, marketing e promoção de programas, após aprovação da liderança da instituição. Mais especificamente, a pesquisa examina até que ponto as mídias sociais são adotadas por professores e alunos para sustentar a comunicação acadêmica formal.

2.5.1 Uso da mídia social para fins acadêmicos

As mídias sociais surgiram como plataformas poderosas para possivelmente melhorar a aprendizagem dos alunos, facilitando as interações entre os alunos e seus professores, bem como com seus colegas, e envolvendo-os no novo ambiente de aprendizagem remota (CASTRO-ROMERO, 2015). Os membros do corpo docente estão usando cada vez mais as mídias sociais para fins profissionais e de ensino (AWIDI, PAYNTER e VUJOSEVIC, 2019). As mídias sociais mais bem classificadas

para comunicação acadêmica são Facebook, WhatsApp, YouTube e Wikipedia (KLEIN et al., 2018). Um estudo recente constatou que o Facebook e o WhatsApp são as ferramentas mais utilizadas no ensino para diversos fins acadêmicos (MANCA, 2020). Vários estudos (VALENZUELA, PARK e KEE, 2009; DURAK, 2019) enfocaram as amplas vantagens do uso da mídia social no ensino. Esses estudos confirmaram o valor das ferramentas de mídia social para a comunicação escolar informal, conectividade, construção de comunidade, manutenção da confiança e satisfação, bem como desenvolvimento da vida social dos alunos. Estudos também mostraram o valor do uso de mídia social para os alunos, em relação à experiências positivas de aprendizagem do aluno (DYSON et al., 2015).

2.5.2 Percepções de alunos sobre o uso das mídias sociais para a comunicação acadêmica

Vários estudos (BOWMAN e AKCAOGLU, 2014; CUESTA et al., 2016) foram realizados para medir a eficácia das ferramentas de mídia social para melhorar a integração do aluno. Estudos mostraram que a mídia social, como o Facebook, é considerada uma ferramenta eficaz para melhorar o desempenho dos alunos (LAMBIĆ, 2016), aumentando o envolvimento dos alunos (AWIDI, PAYNTER e VUJOSEVIC, 2019) e melhorando a consciência dos alunos sobre sua experiência de aprendizagem (SARAPIN e MORRIS, 2015; SHEERAN e CUMMINGS, 2018). Além disso, existe uma relação direta entre o desempenho educacional dos alunos e a taxa de uso do Facebook para aprendizagem (LAMBIĆ, 2016). No entanto, outros estudos (IRWIN, 2012) mostraram que o Facebook tem sido associado ao desempenho educacional negativo dos alunos. O uso excessivo do Facebook foi um preditor negativamente notável para o envolvimento dos alunos (JUNCO, 2015). Outro estudo (AWIDI, PAYNTER e VUJOSEVIC, 2019) mostrou que o uso do Facebook na aprendizagem criou experiências de aprendizagem positivas para os alunos. Um estudo sobre a eficiência das mídias para melhorar a experiência de aprendizagem mostrou que os alunos consideram as mídias sociais como uma fonte de inspiração para seu aprendizado e que promove o trabalho em equipe ativo com colegas e professores (RASIAH, 2014). Além disso, entre os principais elementos da prontidão de um aluno para usar a mídia social para a aprendizagem, os recursos compartilhados foram muito eficazes. O estudo também revelou que a colaboração

era o intérprete vital mais distante para uso (SHARMA, JOSHI e SHARMA, 2016).

2.5.3 Percepções do uso de mídias sociais para comunicação acadêmica

Estudos (VAN DEN BEEMT, THURLINGS e WILLEMS, 2020) descobriram que o uso de mídias influencia positivamente nos resultados de aprendizagem, pois permitem que os membros do corpo docente envolvam seus alunos, criam conhecimento, compartilham e colaboram uns com os outros. Embora os membros do corpo docente tenham reconhecido a importância prospectiva das mídias para a comunicação acadêmica, seu uso prático era mínimo devido as várias barreiras ou desafios (SOBAIH et al., 2016). Essas barreiras variam e incluem exclusão digital, intimidade e segurança, perda de controle e monitoramento, apoio limitado de instituições, consciência limitada sobre o papel das mídias como uma plataforma de aprendizagem e suposições feitas por membros do corpo docente sobre a adequação das mídias para fins de aprendizagem, bem como suporte e infraestrutura de Tecnologias da Informação (TI) pobres em algumas instituições (MANCA e RANIERI,2020).

3 METODOLOGIA

A organização metodológica da pesquisa visou elaborar estratégias para atingir o alcance dos objetivos propostos. Portanto, buscou-se priorizar procedimentos que pudessem colaborar para uma sondagem na captação geral e específica das limitações dos sujeitos da pesquisa. Assim sendo, optou-se por uma pesquisa exploratória via um estudo de caso que segundo Gil (2008):

Pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis (GIL, 2008, p.27).

Por intermédio da pesquisa exploratória procurou-se realizar levantamentos bibliográficos, após foi feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Mediante o exposto, a pesquisa foi um estudo de caso empírico, que de acordo com Gil (2008) nada mais é do que procurar investigar acontecimentos absorvendo a condição da realidade.

3.1 VISÃO GERAL DA PESQUISA

Em se tratando das razões ordenadas da pesquisa, pretendeu-se responder a recomendação das propostas supracitadas levando em consideração a implicação direta da pesquisadora, pelo anseio de contribuir de forma explícita com os sujeitos. E, o desejo de cooperar junto as estratégias de aprendizagem serão motivos propulsores para o cometimento da pesquisa. Os procedimentos metodológicos necessitaram de contato próximo com os sujeitos na medida em que os fenômenos acontecerem. Foi levada em consideração a casualidade da incontinência dos fatos, evitando ramificar os resultados.

Com a maleabilidade que designa um estudo de caso, foi então consentido averiguar os métodos no decorrer da junção dos dados, haja vista que, no desenrolar da pesquisa e da coleta desses dados, foram moldadas as técnicas objetivando almejar maior aproximação dos sujeitos envolvidos.

3.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos da EMEIEF Pluridocente de Mineirinho, Município de Presidente Kennedy/ES. São alunos que necessitam de orientação e direcionamento em práticas sugestivas que ajudem no enriquecimento de seu aprendizado. Em virtude dessa carência, foi pensado em estudá-lo para que fosse possível obter avanços no processo de aprendizagem por intermédio das tecnologias eficazes.

Também foram envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª e etapa pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA.

3.3 LOCAL DA PESQUISA

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Pluridocente Mineirinho, fica localizada no interior do município de Presidente Kennedy — ES. A escola disponibiliza alimentação para os alunos, sua energia é de responsabilidade da prefeitura, possui acesso à internet, tem água filtrada, esgoto da rede pública, possui poço artesiano, todo o lixo da escola é destinado à coleta periódica, possui 03 salas de aula, 01 refeitório, 01 cozinha, 01 pátio descoberto, 01 banheiro com chuveiro, DVD e aparelho de som. Possui em média 40 alunos.

3.4 MATERIAIS E MÉTODOS PARA COLETA OU PRODUÇÃO DE DADOS

Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa foi por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que foi espontânea, de forma informal para que os envolvidos estivessem confortáveis para participar da pesquisa. De acordo com Gil (2008):

Embora a observação simples possa ser caracterizada como espontânea, informal, não planejada, coloca-se num plano científico, pois vai além da simples constatação dos fatos. Em qualquer circunstância, exige um mínimo de controle na obtenção dos dados. Além disso, a coleta de dados por observação é seguida de um processo de análise e interpretação, o que lhe confere a sistematização e o controle requeridos dos procedimentos científicos (GIL, 2008, p. 108).

Para melhor organização dos dados coletados na pesquisa, foram feitos registros, que de acordo com Gil (2008), estes, foram realizados de forma normal por intermédio de cadernetas para uma observação simples, podendo ser desde um diário ou cadernos de notas. Por conseguinte, foi feita uma ordenação mais intensa acerca da bibliografia ideal para identificar materiais que façam ligação direta com a temática proposta neste trabalho, cujo propósito foi nortear a pesquisa em questão. Seguidamente, foram distinguidas as referências cabíveis para a construção da pesquisa.

Em se tratando de uma pesquisa de estudo de caso, foi necessária a submissão ao Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) para que fossem feitas as permissões necessárias e deliberação da pesquisa, sendo aprovada no dia 20 de agosto de 2021 com número de parecer 4.921.546, assim como foi feita a coleta de permissões através de formulários específicos das devidas autorizações da secretaria municipal de educação do município, da escola onde foi realizada a pesquisa e dos responsáveis pelos alunos em caso de menor de idade.

Para obtenção de dados fidedignos, foi elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, foi organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, organizamos de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sentissem confortáveis e pudessem absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática.

A princípio, foi realizado um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, foram apresentados os jogos pedagógicos que foram trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuíam telefone celular, utilizaram o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, ensinamos a manuseá-los de forma que despertasse interesse e motivação, pois, foi analisado o envolvimento em cada participação.

Mesmo sem aulas presenciais no início, em decorrência da Pandemia do novo Coronavírus, foi possível desenvolver a pesquisa de forma remota com os alunos da EJA através de chamadas de vídeos pelo aplicativo WhatsApp inicialmente, e, posteriormente com o retorno das aulas presenciais, conseguimos

concluir a pesquisa. Os questionários foram enviados por e-mail e WhatsApp para serem respondidos. Após, eles tiraram foto do questionário devidamente preenchidos e devolvidos também por e-mail ou WhatsApp.

Esperou-se que, com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendido desses alunos da EJA, fosse possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos afim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES DA PESQUISA

Há um crescente corpo acadêmico de literatura sobre uso de mídias sociais para diferentes propósitos no ensino ao público da EJA, por exemplo, apoio ao processo de aprendizagem, apoio e engajamento dos alunos, comunicação acadêmica e conexões de construção (MANCA, 2020; VAN DEN BEEMT et al, 2020). Não obstante, os estudos estavam focando nas mídias sociais como um instrumento de suplemento para sistemas de gestão *online* formal ou aprendizagem presencial. Assim sendo, esta pesquisa buscou, por meio do uso de tecnologias digitais, examinar o uso de mídias sociais com os alunos matriculados na EJA da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Pluridocente Mineirinho a fim de identificar suas maiores dificuldades quanto ao manuseio e aceitação de jogos pedagógicos digitais que pudessem contribuir para o seu aprendizado.

Os resultados mostraram que as redes sociais Facebook, WhatsApp e Instagram foram as ferramentas formais de comunicação mais utilizadas entre os alunos. Além disso, os grupos de WhatsApp foram a ferramenta de comunicação mais explorada entre os próprios alunos para uma comunicação mais rápida e eficiente com o professor no período pandêmico. Tanto a equipe pedagógica quanto os alunos, usaram efetivamente as mídias sociais para o aprendizado *online* formal. Percebemos que eles estão em um nível substancial ou grande de uso. No entanto, foram encontradas diferenças significativas entre os membros do corpo docente e os estudantes em relação ao uso das mídias sociais para o apoio estudantil e a construção de uma comunidade *online*. Os alunos foram encontrados usando as mídias sociais para apoiar uns aos outros e construir uma comunidade e conexão *online*, enquanto os membros do corpo docente se concentram apenas na aprendizagem formal para atender aos resultados de aprendizagem de seus cursos. Isso confirma uma lacuna entre estudantes e docentes no uso de mídias sociais para fins acadêmicos (HSIEH, 2020).

Apesar da limitada interatividade por parte dos docentes em grupos de mídia social, ou seja, Facebook, WhatsApp e Instagram, em comparação com seus alunos, tanto membros do corpo docente quanto estudantes concordaram que essa nova cultura de comunicação *online* pela primeira vez nas instituições públicas de ensino do Município de Presidente Kennedy/ES é uma grande experiência para eles. Os

alunos perceberam os grupos de mídia social como mais interativos, fáceis de usar e úteis do que outras plataformas *online* gratuitas, ou seja, Google Classroom e Zoom, o que abre as portas para uma nova era de aprendizado *online* usando aparelhos de telefone celulares, notebook ou tablets. Os alunos têm mais padrões e práticas nas mídias sociais do que seus professores que apenas se concentram no ensino formal e na aprendizagem. Os alunos usaram as mídias sociais para se comunicar com seus professores, apoiando uns aos outros e construindo uma comunidade *online*.

Apoiando as noções feitas por (VAN DEN BEEMT et al, 2020) de que o uso de mídias sociais para aprendizagem *online* e comunicação acadêmica, por exemplo, Facebook e WhatsApp, poderia fomentar a aprendizagem social e a presença social, esta pesquisa argumenta que o uso adequado das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal poderia estimular um ambiente de aprendizagem interativo, promover a presença social e melhorar os resultados de aprendizagem. Os resultados das entrevistas com a equipe pedagógica e alunos mostraram os desafios que dificultam o uso adequado das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal. Alguns desses desafios estavam relacionados às instituições, enquanto outros estavam relacionados com professores e alunos. Além disso, todos esses desafios estão interligados. Professores e estudantes concordaram que a superação desses desafios incentivaria o uso de mídias sociais para a comunicação acadêmica formal.

4.1 ANÁLISE DESCRITIVA DOS RESULTADOS OBTIDOS POR INTERMÉDIO DA APLICAÇÃO DA PROPOSTA DE PESQUISA E ENTREVISTAS APLICADAS AOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

Buscamos com esta pesquisa qualitativa junto aos participantes, investigar e comparar o uso de tecnologias pelos alunos da EJA e a adesão aos jogos pedagógicos digitais que pudessem contribuir no processo de ensino e aprendizagem. Assim como priorizamos os principais fatores que pudessem contribuir para o interesse e envolvimento dos alunos na implantação das atividades propostas.

4.1.1 Características dos alunos da EJA

Os alunos da EJA são assíduos e participativos. Todavia, em decorrência da Pandemia da Covid-19, alguns não participaram do ensino remoto. Entretanto, os alunos que acompanharam as atividades *online* tiveram boa aceitação e entusiasmo na proposta apresentada.

O perfil identificado dos alunos participantes da pesquisa, foi bastante heterogêneo, pois, alguns se mostraram tímidos e receosos no que concerne à execução da proposição da pesquisa, enquanto outros foram bem desenvolvidos e interessados logo no início. Porquanto, todos apresentaram curiosidades pelas atividades que seriam aplicadas como forma de contribuição no aprendizado deles.

4.1.2 Ponto de vista da equipe pedagógica

Com a realização das entrevistas aos participantes da pesquisa (diretor, pedagogo e professor regente), pudemos avaliar que a proposta desta pesquisa foi pertinente ao público da EJA, pois, segundo relatos dos envolvidos (APÊNDICES, C, D e E), os alunos precisavam de estratégias de ensino que pudessem contribuir para o desenvolvimento da aquisição de conhecimentos deles. E, com a implantação de jogos pedagógicos por meio de recursos tecnológicos, foi possível despertar o interesse dos alunos, fazendo-os a produzir de forma prazerosa e satisfatória.

Foi relatado pelos participantes, que a escola possui laboratório de informática, mas, devido a Pandemia da Covid-19, está desativado. Em seguida, disseram que os alunos possuem celulares, sabem manusear e utilizam quando necessitam em sala de aula juntamente com seus professores. Assim como, expuseram as principais dificuldades e anseios quanto ao manuseio dos jogos nos seus celulares.

A equipe pedagógica informou que ainda não foi desenvolvido nenhum projeto com os alunos da EJA que envolvesse tecnologias. Porém, eles se dispuseram a aprender com o novo quando foi apresentada a proposta de ensino e aprendizagem, mesmo tendo receios e inseguranças com o programa desenvolvido.

4.1.3 A implantação dos jogos pedagógicos

O jogo escolhido para ser baixado nos celulares dos alunos e trabalhado com eles, foi o: “Silabando”. Silabando é um aplicativo feito para auxiliar o usuário no aprendizado escolar, com um display divertido, simples e interativo que aumenta a vontade de aprender. Com ele, é possível aprender: sílabas simples e complexas (maiúsculas, minúsculas e cursivas); exemplo de palavra e imagem em cada sílaba; atividades divertidas para memorização e pronúncia de cada sílaba. Os recursos a serem utilizados pelo aplicativo são: apresentação das sílabas; montagem de sílabas e ilustração; completar a palavra com a sílaba correta; escutar a sílaba e tentar descobrir qual é a correta; tentar ter a palavra separada em sílabas e clicar na imagem correta e o número de sílaba que cada palavra tem, conforme Figura 01 a seguir:

Figura 01 – Jogo Silabando



FONTE: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando&hl=pt_BR&gl=US

Com o retorno das aulas presenciais no ano de 2022, tivemos a oportunidade de desenvolver a pesquisa com os alunos da EJA presencialmente, algo que facilitou a implantação da proposta escolhida — jogos pedagógicos. Os alunos se mostraram interessados e dispostos a aprender por intermédio dos recursos tecnológicos. No

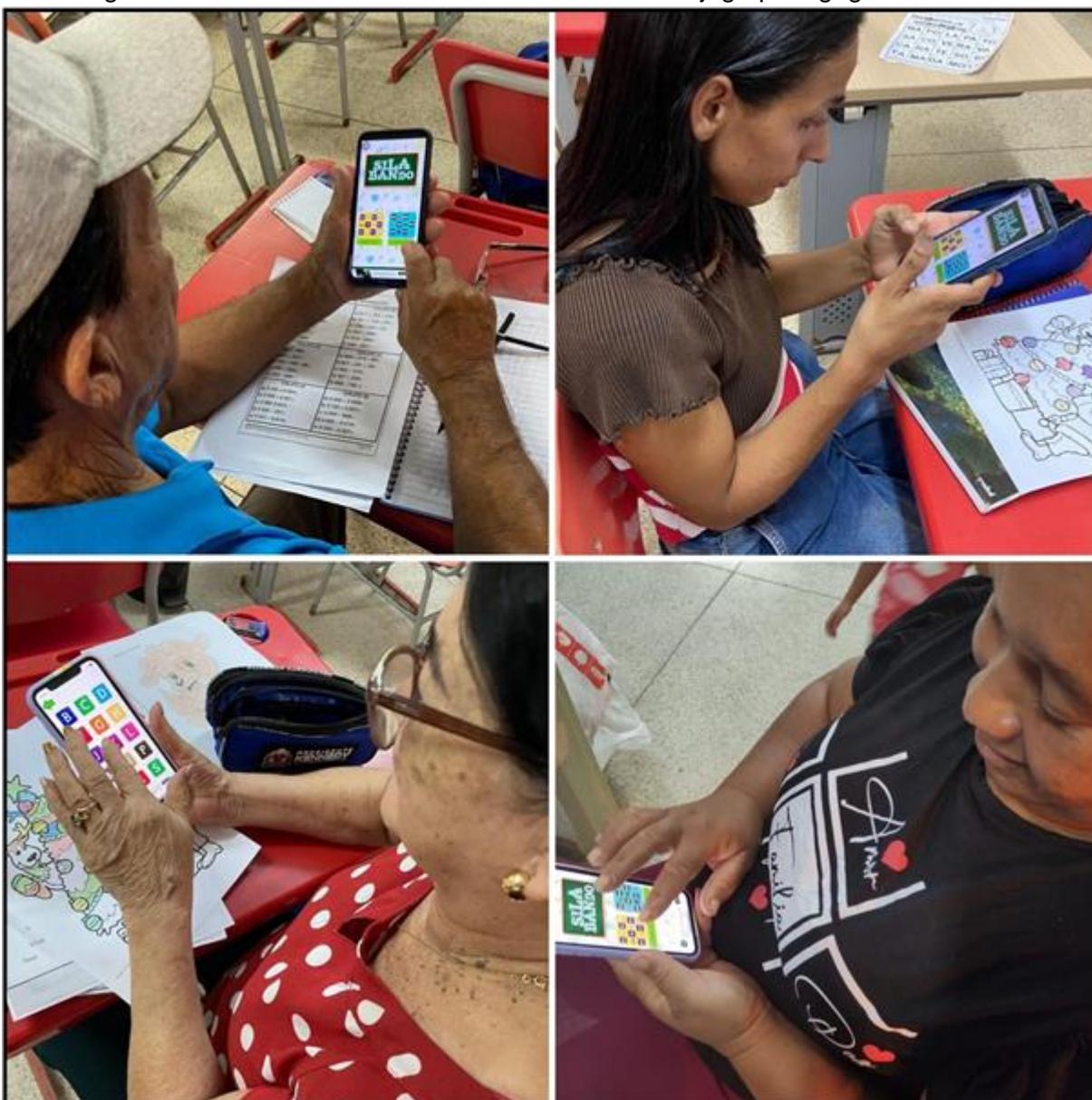
início, ficaram assustados e temerosos em decorrência da dificuldade em manusear o aplicativo. Contudo, após a apresentação do jogo selecionado (Silabando) para a pesquisa, detalhamento do funcionamento e explicação da dinâmica a ser utilizada, eles perceberam que não era tão complexo como achavam que fosse, conforme registros a seguir:

Figura 02 – 1º momento dos alunos manuseando o jogo pedagógico Silabando



FONTE: Dados coletados pelos pesquisadores

Figura 03 – 2º momento dos alunos manuseando o jogo pedagógico Silabando



FONTE: Dados coletados pelos pesquisadores

Após a implantação da proposta de pesquisa – jogos pedagógicos baixados nos celulares dos alunos da EJA, pudemos perceber a motivação e satisfação na execução das atividades apresentadas. Os alunos conseguiram acompanhar os comandos apontados, alcançando o objetivo almejado para esta pesquisa – que foi utilizar as tecnologias eficazes que pudessem contribuir no processo de ensino- aprendizagem dos alunos.

4.1.4 As entrevistas

Com base nos estudos feitos diante das entrevistas dos alunos da EJA, pudemos perceber que a maioria possui telefone celular; redes sociais; apresentam um pouco de dificuldade quanto ao manuseio do aparelho; já fez uso de jogos baixados no aparelho e já utilizou o aparelho como recurso pedagógico para pesquisa. Eles relataram que teriam interesse em utilizar os jogos pedagógicos para facilitar o seu aprendizado, autorizaram baixar os jogos em seus celulares, e mostraram insegurança quanto ao manuseio, e, dificuldades para realizarem leitura no aplicativo. Assim sendo, a pesquisadora tranquilizou-os quanto a utilização da proposição de pesquisa. Informando que eles seriam monitorados a todo instante.

De acordo com relatos da diretora escolar, identificamos que a escola não possui laboratório de informática, no entanto, possui acesso à Internet, sendo estimulado o uso de recursos em sala de aula, bem como o uso de celular como recurso pedagógico. A diretora também informou que a escola não possui rede social e, ainda não desenvolveu nenhum projeto com temática voltada para tecnologias como público da EJA.

A pedagoga relatou que não foi desenvolvido nenhum projeto com o público da EJA em decorrência da Pandemia da Covid-19. Disse que os alunos possuem aparelho de celular e o utilizam em sala de aula quando solicitado pelo professor. Quanto à utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem, a pedagogo disse que o Município faz uso do site Kennedy Educa Mais, que é um projeto de inclusão social e digital, que visa identificar fraquezas e potenciais de alunos das escolas municipais. Quando indagada em relação ao interesse dos alunos no que tange a implantação dos jogos pedagógicos, ela informou que os alunos da EJA gostam de atividades novas que os ajudam a pensar e refletir o cotidiano deles com tecnologias simples e avançada.

O crescimento acerca das tecnologias, tem ajudado a motivar os alunos a aprender. Com a realização desse pesquisa, foi possível constatar essa motivação, pois, a tecnologia permiti que os alunos pesquisem e encontrem informações facilmente, e os ajudam a entender o que estavam falando em sala de aula. Isso apoia o aprendizado que acontece em sala de aula. Eles se sentem orgulhosos de compartilhar seu trabalho e conhecimento dominados via tecnologia. Os alunos também se sentem confiantes em usar a tecnologia e completar tarefas. A confiança

os ajuda a estabelecer motivação em seu aprendizado.

No decorrer da pesquisa, foi possível entender melhor como o efeito da tecnologia em sala de aula está ajudando ou prejudicando os alunos. Em geral, os dados mostraram que os participantes parecem ver a tecnologia como uma ferramenta que melhora a aprendizagem e engaja-os. Eles apontaram que a tecnologia é usada para uma variedade de propósitos.

Os professores que usam tecnologia afirmam que a maior parte do tempo gasto em tecnologia é voltada para a aprendizagem liderada por eles. Isso inclui o uso do celular para ensinar aulas e outras aplicações para ajudar a melhorar a aprendizagem dos alunos. Uma pequena parte do tempo de tecnologia dos professores foi gasto no planejamento de aulas e comunicação. Os professores relataram que os alunos também se interessaram mais pela aprendizagem quando se trata de tecnologia. Os professores afirmaram que a tecnologia é usada pelos alunos para projetos e criações, colaboração com pares ou adultos, leitura e outras aplicações para melhorar a aprendizagem, como centros de matemática.

O uso da tecnologia em sala de aula vem com suas muitas vantagens segundo os professores. Com a inclusão da tecnologia na sala de aula, possibilitamos os alunos até muito mais informações do que poderíamos fazer com os recursos de nossas salas de aula. A tecnologia proporciona um alto interesse dos alunos, permitindo que eles se envolvam em seu aprendizado em vários níveis. Com a crescente quantidade de tecnologia, os professores sentem que os alunos têm uma boa dose de escolhas ao estudar e permitem que eles sejam alunos autossuficientes dentro e fora da sala de aula.

5 O PRODUTO EDUCACIONAL: GUIA PRÁTICO E INSTRUTIVO COM ESTRATÉGIAS EFICAZES PARA PROFISSIONAIS DA EJA, NO QUE SE REFERE AO USO DE NOVAS TECNOLOGIAS E NA UTILIZAÇÃO DE ENSINO REMOTO



**MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO
FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

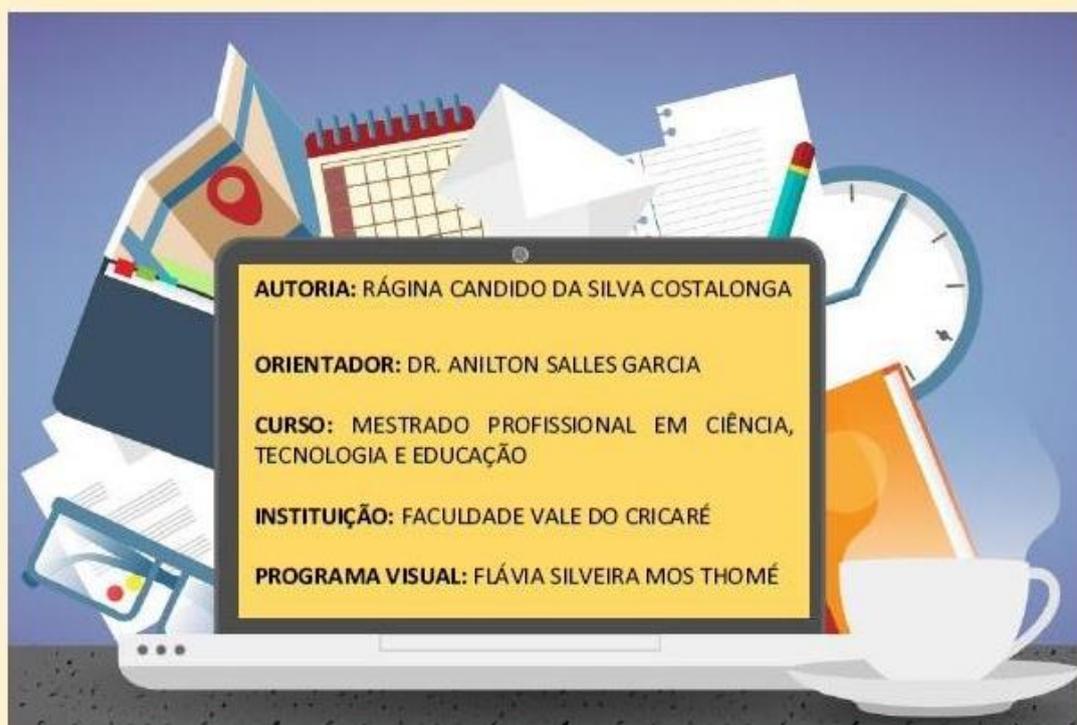
GUIA PRÁTICO:



Rágina Candido da Silva Costalonga

Anilton Salles Garcia

2021



Sumário

Apresentação.....	4
A importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA	4
Aprendizagem multimídia para alunos da EJA	6
As redes sociais como ferramentas formais de comunicação entre os alunos	8
Ensino multimídia para o professor	10
Estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA	15
❖ A implantação dos jogos pedagógicos	15
❖ Sugestão outros aplicativos educativos:.....	18
Considerações finais	23
Referências	25

Apresentação

É nítida a necessidade de se avançar dentro do processo de alfabetização e aprendizagem da educação de jovens e adultos (EJA) buscando a implementação de ações inovadoras para ajudar esses alunos a superar as dificuldades de aprendizagem e atingir as metas de ensino como um instrumento facilitador na vida desses indivíduos. Desta forma, este guia prático e instrutivo busca um aprofundamento sobre o uso eficaz de tecnologias com os alunos da educação de jovens e adultos com estratégias eficientes para profissionais da EJA.

A importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA

A lacuna da chamada "divisão digital" entre aqueles que tiveram acesso à tecnologia avançada e aqueles que não tiveram, que se tornou um importante tema de discussão entre os estudiosos no final dos anos 1990. As tecnologias tornaram-se baratas e disponíveis não só para os ricos, mas para todos, incluindo os de baixa renda (JOHNSON, 2011). Na última década, as tecnologias digitais deixaram de ser uma ferramenta opcional para poucos para uma ferramenta necessária para a maioria (WARSCHAUER e LIAW 2010). Trata-se, portanto, de um fato consumado, do advento e da disseminação da tecnologia e dos modos digitais de viver na sociedade atual baseada no conhecimento.

A forma revolucionária pela qual o avanço tecnológico está mudando as formas de viver e fazer é evidente na forma como está transformando as atividades convencionais de ensino e aprendizagem e, por fornecer novas ferramentas de acesso à informação, gestão e compartilhamento do conhecimento (AKANDE, 2011). A Internet

e outros dispositivos digitais são mais importantes, do que nunca, em domínios que vão do emprego à educação até assuntos civis (WARSCHAUER e LIAW 2010).

O papel fundamental da tecnologia na educação e no empoderamento humano continua a se enfatizar de forma mais intensificada. Infelizmente, os desafios mais educacionais da era moderna, dos quais o avanço da humanidade depende, são a conscientização dos alunos e a capacidade de lidar com novos métodos de ensino, novos materiais de aprendizagem, nova interação de aprendizagem e, principalmente, financiamento da educação, que é de base eletrônica (AKINSANYA e OLUDEYI, 2015).

A popularidade do e-teaching¹ e da formação, que se tornou um novo paradigma filosófico na história da educação mundial hoje, tornou cada vez mais importante que os alunos adultos se adaptem ao aprendizado com o uso de computadores no enfrentamento da natureza mutável de seu trabalho e também para o engrandecimento e o prazer pessoal. É claro que a essência do aprender aos adultos é aprender essas coisas que os ajudarão a lidar com situações da vida real, e a importância da experiência passada para aprender coisas novas não pode ser ignorada (JOHNSON, 2011). A maioria dos alunos adultos de hoje, suportados há cerca de quarenta anos, cresceram quando o computador não era tão popular e determinando o prazer da vida como hoje. Não havia smartphones, tablets, ou essa coisa louca chamada "internet". Assim, encontrar-se com, ou pelo menos, aprender a usar computadores pode trazer ansiedade, resistência, atitude lenta ou ruim para aprender em adultos.

O aprendizado adulto para aquisição de habilidades, empregabilidade, desenvolvimento profissional e autossustentância são questões-chaves na atual economia do conhecimento globalizada e dinâmica. A aplicação da tecnologia moderna na instrução de aprendizagem de adultos, sem dúvida, oferece a flexibilidade para estender o aprendizado além do que está disponível em um programa formal, abrindo novas oportunidades para os adultos auto-direcionarem sua aprendizagem e abraçarem outras plataformas de aprendizagem que auxiliam na aprendizagem. Tais aplicações também oferecem acesso a novas oportunidades dinâmicas de interação entre alunos e entre instrutores e alunos (MOORE, 2009). Isso porque ajuda os alunos a

¹ Traduzido para o português: e-ensino.

entender as operações básicas de computador e outras tecnologias de aprendizagem/educação.

De acordo para Warshauer e Ware (2010), a tecnologia é considerada uma nova forma de alfabetização. Conti (2009) define a alfabetização como o domínio do controle fluente sobre um discurso secundário e discurso secundário como aquele que é aprendido mais tarde na vida.

Assim sendo, nota-se importância desse novo processo ensino digital, pois, é fundamental criar regularmente estratégias eficazes para o aprimoramento da aprendizagem dos alunos da Educação de Jovens e Adultos. Observa-se que esses alunos precisam ser inseridos na nova era digital, para que possam ter independência e agilidade na construção do seu conhecimento.

Aprendizagem multimídia para alunos da EJA

O nível de analfabetismo no Brasil coopera para estimular os interesses políticos nacionais em decorrência desta condição que a educação viveu, fato que classificava o país como subdesenvolvido. Diante da atual circunstância, passou-se a se preocupar mais com a EJA, afim de amenizar a evolução dos analfabetos, sendo lançado então a campanha da EJA direcionada ao trabalho e profissionalização e para vida (MEDEIROS e NASCIMENTO, 2021).

O principal objetivo da EJA está voltado para a universalização da alfabetização dos Jovens e Adultos a partir de 15 anos ou mais, que perpassa pelos níveis da Educação Básica do país, atribuído aos jovens, adultos e idosos que não conseguiram concluir os estudos na idade adequada, possibilitando que esses alunos recuperem os estudos e finalizem em menor tempo possível, estando assim, mais qualificado e preparado para o mercado de trabalho.

Parte da população brasileira não teve chance de terminar e até mesmo frequentar o ensino básico no período da juventude, todavia, para conseguirem melhores oportunidades no mercado de trabalho, elas resolveram retornar para as salas de aula, afim de melhorar a qualidade de vida e principalmente a vida em sociedade (MEDEIROS e NASCIMENTO, 2021).

Para contribuir no aprendizado dos alunos que ingressaram na EJA, a tecnologia da informação e comunicação oportunizará um ensino de independência. De acordo com a pesquisa de tecnologia da computação Corporation, as pessoas retêm apenas 20% do que elas veem, todavia, elas se lembram de tanto quanto 80% do que veem, ouvem e fazem simultaneamente (HOFSTETTER, 1997). Isso sugere que os alunos não devem ser passivos em sua própria aprendizagem a fim de estar totalmente engajado. O professor não deveria ser a única fonte de informação no processo de aprendizagem ou o aluno pode perder a aprendizagem crítica em etapas ao longo do caminho.

A tecnologia e o uso de multimídia podem envolver ativamente a aprendizagem e permitir que o corpo docente use suas próprias habilidades para navegar na aprendizagem de pirâmide e para criar produtos que envolvam seus pensamentos críticos. No entanto, isso pressupõe que a aprendizagem e a tecnologia disponível são adequadas para a aprendizagem e que o aluno possui as habilidades de desenvolvimento anteriormente desenvolvidas através de práticas para ter sucesso no uso das tecnologias.

Os alunos precisam criar seus próprios produtos... integrando as informações em seu esquema de conhecimento prévio. Então, o aluno deve desenvolver uma compreensão de como integrar todas as diferentes fontes de informação em um único produto original. Todo o processo pode ser emocionante, frustrante, desafiador, difícil, intrigante, motivador, mas acima de tudo nunca enfadonho. O objetivo final é aumentar o aprendizado com mais tempo de retenção e até mesmo melhorar o desempenho padronizados. (ZAVALA, 2004, p. 1)

Muitos dos alunos aprendizes de hoje representam as primeiras gerações a crescer usando tecnologia em todos os aspectos de suas vidas por meio de computadores, iPods, Tablets e Smartphones que também funcionam como tocadores de MP3 e câmeras de vídeo. Muitos desses alunos nativos digitais foram consumidos por multimídia e a experiência de "apenas ler" é como uma língua estrangeira. Como resultado deste ambiente em mudança, muitos alunos "pensam e processam informações fundamentalmente de forma diferente de seus predecessores" (PRENSKY, 2001, p. 1). Esse padrão de pensamento mudou. Esses alunos falam e pensam o que

algumas gerações chamam de geek². Esses indivíduos nativos digitais gostam de receber informações rápidas e em vários canais no mesmo tempo - Smartphone, Tablet, televisão e até mesmo computador funcionando ao mesmo tempo.

As redes sociais como ferramentas formais de comunicação entre os alunos



O uso das redes sociais é um fenômeno crescente na vida privada e acadêmica. As redes sociais referem-se a ferramentas utilizadas para permitir a interação social dos usuários. O uso de redes sociais complementa e aprimora o ensino em salas de aula tradicionais. Por exemplo, YouTube, Facebook, wikis e blogs fornecem uma enorme quantidade de material em uma ampla gama de assuntos (ALEXA, 2012). Os alunos podem, portanto, recorrer a qualquer uma dessas ferramentas para mais explicações ou esclarecimentos. Ferramentas virtuais, como moodle/Sloodle, ajudam os alunos a manter contato com seus colegas de classe e professores/instrutores em um ambiente participativo no qual essas ferramentas ajudam o material ensinado a se tornar facilmente acessível a todos os usuários a qualquer hora e em qualquer lugar.

Neste ambiente, os usuários, e especialmente os alunos, podem fazer ou postar perguntas e consultas e serão respondidos por seus colegas de classe ou professores/instrutores. Os professores podem medir a participação da classe dessa forma e fazer comentários sobre qualquer assunto com o propósito de ensinar e difundir conhecimento (ALEXA, 2012). Facebook, Twitter e outras ferramentas podem ser utilizadas de forma semelhante. Muitas outras ferramentas de redes sociais, como colaboração, pesquisas online, crowdsourcing, marcação e citação, compartilhamento de documentos e armazenamento on-line, podem ser empregadas para melhorar o processo de educação de uma maneira que não era possível antes.

É importante perceber a diferença entre o conteúdo gerado pelo usuário (mídia eletrônica) e o conteúdo existente (mídia tradicional) para tomar decisões sobre a maneira mais eficiente de aprender e receber conhecimento. Os usuários podem ter muitas ferramentas de

² **Geek** (pronúncia no IPA: [ˈɡiːk]) é um anglicismo e uma gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, mangás, livros, filmes e séries.

mídia social na ponta dos dedos usando seus computadores e dispositivos móveis, e essas ferramentas se tomaram bastante difundidas (REIS, et al., 2018).

Atualmente, as interfaces mais usadas são Facebook e Twitter. O Facebook dá aos usuários a chance de criar seus próprios perfis e interagir com outros usuários. Em contraste, o Twitter é uma interface de mídia social que permite que os usuários compartilhem uma pequena quantidade de conteúdo de forma rápida e fácil (REIS, et al., 2018).

É necessário que os professores ajudem os alunos da EJA a identificar qual informação é importante e qual seu valor; o método de avaliação mais eficiente, recuperar a informação; e também como lidar com as informações que podem estar competindo com o conhecimento que o aluno já possui.

De acordo com a Biblioteca do Mohawk College (2012), os professores precisam ensinar aos alunos como:

- a) Avaliar as grandes somas de informações para sua credibilidade, relevância e precisão;
- b) Assegurar que a informação é atual, objetiva e tem um propósito real;
- c) Verificar se as informações foram criadas por indivíduos que possuem algum nível de perícia;
- d) Garantir que a informação seja disseminada, examinada e adotada por outros pesquisadores em todo o mundo para expandir ainda mais o conhecimento base.



Com tantas informações competindo para a atenção do aluno, é importante que os líderes garantam que sejam oferecidas maneiras para os alunos da EJA organizarem as informações de uma maneira que torne sentido. Eles precisam de instrução sobre o tema de como resumir as informações de forma realista, possibilitando que eles possam digerir, independentemente dos canais de onde a informação chega. Além disso, os professores precisam ajudar os alunos a avaliar as informações com os mesmos padrões como se espera de livros e outras referências deste trabalho.

De acordo com o Instituto de Pesquisa da Universidade de Phoenix 2020 (DAVIES, FIDLER e GORBIS, 2011) o futuro das habilidades de trabalho pensando no futuro desses alunos da EJA, sugere-se que as instituições devem enfatizar o desenvolvimento das seguintes habilidades com os alunos:

1. "Pensamento crítico, visão e capacidade de análise";
2. "Integrar a alfabetização em novas mídias aos programas de educação";
3. "Incluir a aprendizagem experiencial que dá destaque para as habilidades pessoais - como a habilidade para colaborar, trabalhar em grupos, ler dicas sociais e responder de forma adaptativa";
4. "Ampliar o grupo de aprendizagem além de adolescentes e jovens adultos até idade adulta";
5. "Integrar o treinamento interdisciplinar que permite que os alunos desenvolvam habilidades e conhecimentos em uma variedade de assuntos" (p. 13).

A maioria dessas habilidades pode ser aprimorada usando a tecnologia, mas, novamente, os alunos precisam ter orientação sobre como isso pode ocorrer.

Como todos reconheceram, o conhecimento é um processo dinâmico e vivo e atualmente há uma proliferação exponencial de informação na sociedade de hoje. No nosso mundo atual, tendo acesso a informações e saber como usar essa informação tornou-se parte integrante de ser um cidadão educado. Tudo, desde a maneira como trabalhamos ou nos divertimos até a forma como gerenciamos o fluxo e refluxo de nossas vidas diárias está sendo alterado drasticamente e em alta velocidade pela tecnologia. Indivíduos que possuem as habilidades necessárias para o emprego, para ser autossuficiente, e para manter uma qualidade de vida, são essenciais se nossas comunidades permanecem vibrantes (BRYAN, 2006, p. 10).

Ensino multimídia para o professor

O professor na sala de aula de hoje pode ser um Imigrante Digital ou alguém que está tentando aprender e adotar aspectos do novo mundo e tentando ensinar uma população que fala uma linguagem inteiramente nova (PRENSKY, 2001). Esses facilitadores precisam aceitar que os nativos digitais exigem interatividade. Portanto, os compromissos precisam ser desenvolvidos onde o docente faz um esforço concentrado para entrar neste admirável mundo novo e o aluno de hoje dá tempo para algumas reflexões sobre como eles aprendem e talvez ajude a desenvolver novas formas para o aluno e o professor lucrarem com a experiência.

Para que as escolas adotem as tecnologias, seguem várias sugestões em relação ao uso de tecnologias que são apoiadas por teoria da aprendizagem da EJA. Essas sugestões parafraseadas foram desenvolvidas por Cercione (2008) relacionadas ao design on-line, mas também são aplicáveis ao uso de tecnologias em geral:

- ✦ As escolas precisam estar envolvidas no processo de aprendizagem desde o planejamento inicial para a criação e aplicação do aprender;
- ✦ Um andaime de informações precisa ser fornecido ao corpo docente para promover a autossuficiência;
- ✦ Um andaime de informações precisa ser fornecido ao corpo docente para promover a autossuficiência;
- ✦ Professor com pré-história, com tecnologias, seja positivo ou negativo, precisará de ajuda na integração do novo conhecimento em seu esquema atual - isso pode significar reaprendizagem para o professor ou desaprendizado;
- ✦ Um facilitador é necessário para ajudar as escolas e alunos a encontrar seu próprio caminho e estimular seu pensamento, estimular a lembrança e desafiar crenças;
- ✦ O público da EJA precisa conectar seu antigo conhecimento ao novo conhecimento;
- ✦ Uma vez que os alunos da EJA são centrados nos problemas, eles precisam ser capazes de aplicar qualquer recém-aprendizado do conhecimento para o dia a dia;
- ✦ O aprendizado deve se concentrar nas necessidades do aluno e não nas necessidades do facilitador;
- ✦ As escolas precisam ser testadas ao longo do caminho, mas de uma forma e conceitos não ameaçadores e a teoria precisa ser aplicada conforme aplicável e da mesma maneira que elas podem precisar usar com seus nativos digitais;
- ✦ O ambiente de aprendizagem para esta experiência deve ser não ameaçador, colaborativo, respeitoso e informal para que o aluno possa expressar opiniões;
- ✦ O treinamento dos alunos público da EJA em tecnologia deve permitir colaboração com outros alunos e permitir trocas sociais.

Já na Tabela 2 também é fornecida algumas dicas de Mello (2006) sobre os aspectos positivos e negativos da aplicação da tecnologia da informação e comunicação como uma ferramenta de ensino e aprendizagem do currículo. Para lista de alguns dos itens que surgiram em seus alunos veja a Tabela 2 abaixo:

Tabela 1. Influências positivas na escolha de usar as TIC's nas aulas e influências negativas que dificultam o uso de TI nas aulas

Influências Positivas	Influências Negativas
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capaz de envolver os menos capazes; ➤ Melhorar o trabalho escrito; ➤ Desenvolver entusiasmo; ➤ Capacidade dos professores de melhorar o próprio trabalho de apresentação; ➤ Mais variedade na escrita de quadros; ➤ Os alunos aprendem a organizar melhor suas ideias; ➤ Permite que o professor forneça mais variedade às atividades; ➤ Bom para incentivar o trabalho de acordo com as instruções; ➤ Adiciona variedade à aula; ➤ O uso consistente para trabalhos escritos melhora a apresentação; ➤ Ajuda o trabalho escrito dos alunos em termos de ortografia e má qualidade caligrafia; ➤ Enorme banco de recursos disponível; ➤ Exibir o trabalho de forma mais profissional; ➤ Eu me sinto muito confortável com as TIC e os alunos podem ver portanto; ➤ Uma lição bem planejada é mais fácil de controlar. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de disponibilidade de laboratório; ➤ Problemas técnicos, ou seja, impressão; ➤ Falta de experiência; ➤ Falta de tempo para preparar o trabalho; ➤ Acesso lento à Internet; ➤ Problemas com a transferência de dados do aluno de casa / escola ou vice-versa; ➤ Os alunos usam problemas técnicos como desculpa para não produzir trabalhos, ou seja, sem tinta na impressora, disquete não funciona. ➤ Muito "copiar e colar", ou seja, plágio; ➤ Os alunos nem sempre mantêm a tarefa; ➤ Minha própria falta de conhecimento atrapalhou; ➤ Níveis variáveis de habilidades em TIC entre os alunos. ➤ Períodos únicos não tão produtivos quanto o dobro.

FONTE: Mello, L.R. (2006). Identificar o sucesso na aplicação da tecnologia da informação e comunicação como um currículo de ensino e ferramenta de aprendizado. Tecnologia, Pedagogia e Educação, 15, (1), pp.100.

Tempo para aprender e desaprender é um grande componente neste cenário, que poucos professores podem ter o luxo de receber uma estrutura altamente apropriada e ambiente adequado. O professor e o aluno precisam de tempo para reavaliar o que o aprendizado necessita realmente e qual é o melhor método para sua abordagem para aprender a ser aprimorado. As tecnologias podem fornecer a ponte para esse entendimento onde o aluno assume a função de ensinar ao professor a tecnologia e o professor fornece o conteúdo em um ambiente de aprendizagem mútua.

A tecnologia não deve conduzir a experiência, mas deve contribuir para o aprendizado e não ser usada apenas porque existe.

Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos da **EMEIEF Pluridocente de Mineirinho**, Município de Presidente Kennedy/ES. São alunos que necessitam de orientação e direcionamento em práticas sugestivas que ajudem no enriquecimento de seu aprendizado. Em virtude dessa carência, foi pensado em estudá-los para que fosse possível obter avanços no processo de aprendizagem por intermédio das tecnologias eficazes. Também foram envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA.

Há um crescente corpo acadêmico de literatura sobre uso de mídias sociais para diferentes propósitos no ensino ao público da EJA, por exemplo, apoio ao processo de aprendizagem, apoio e engajamento dos alunos, comunicação acadêmica e conexões de construção (MANCA, 2020; VAN DEN BEEMT et al, 2020). Não obstante, os estudos estavam focando nas mídias sociais como um instrumento de suplemento para sistemas de gestão *online* formal ou aprendizagem presencial. Assim sendo, esta pesquisa buscou, por meio do uso de tecnologias digitais, examinar o uso de mídias sociais com os alunos matriculados na EJA da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Pluridocente Mineirinho a fim de identificar suas maiores dificuldades quanto ao manuseio e aceitação de jogos pedagógicos digitais que pudessem contribuir para o seu aprendizado.

Os resultados mostraram que as redes sociais Facebook, WhatsApp e Instagram foram as ferramentas formais de comunicação mais utilizadas entre os alunos. Além disso, os grupos de WhatsApp foram a ferramenta de comunicação mais explorada entre os próprios alunos para uma comunicação mais rápida e eficiente com o professor no período pandêmico. Tanto a equipe pedagógica quanto os alunos, usaram efetivamente as mídias sociais para o aprendizado *online* formal. Percebemos que eles estão em um nível substancial ou grande de uso. No entanto, foram encontradas diferenças significativas entre os membros do corpo docente e os estudantes em relação ao uso das mídias sociais para o apoio estudantil e a construção de uma comunidade *online*. Os alunos foram encontrados usando as mídias sociais para apoiar uns aos outros e construir uma comunidade e conexão *online*, enquanto os membros do corpo docente se concentram apenas na aprendizagem formal para atender aos resultados de aprendizagem de seus cursos. Isso confirma uma lacuna entre estudantes e docentes no uso de mídias sociais para fins acadêmicos (HSIEH, 2020).

Apesar da limitada interatividade por parte dos docentes em grupos de mídia social, ou seja, Facebook, WhatsApp e Instagram, em comparação com seus alunos, tanto membros do corpo docente quanto estudantes concordaram que essa nova cultura de comunicação *online* pela primeira vez nas instituições públicas de ensino do Município de Presidente Kennedy/ES é uma grande experiência para eles. Os alunos perceberam os grupos de mídia social como mais interativos, fáceis de usar e úteis do que outras plataformas *online* gratuitas, ou seja, Google Classroom e Zoom, o que abre as portas

para uma nova era de aprendizado *online* usando aparelhos de telefone celulares, notebook ou tablets. Os alunos têm mais padrões e práticas nas mídias sociais do que seus professores que apenas se concentram no ensino formal e na aprendizagem. Os alunos usaram as mídias sociais para se comunicar com seus professores, apoiando uns aos outros e construindo uma comunidade *online*.

Apoiando as noções feitas por (VAN DEN BEEMT et al, 2020) de que o uso de mídias sociais para aprendizagem *online* e comunicação acadêmica, por exemplo, Facebook e WhatsApp, poderia fomentar a aprendizagem social e a presença social, esta pesquisa argumenta que o uso adequado das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal poderia estimular um ambiente de aprendizagem interativo, promover a presença social e melhorar os resultados de aprendizagem. Os resultados das entrevistas com a equipe pedagógica e alunos mostraram os desafios que dificultam o uso adequado das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal. Alguns desses desafios estavam relacionados às instituições, enquanto outros estavam relacionados com professores e alunos. Além disso, todos esses desafios estão interligados. Professores e estudantes concordaram que a superação desses desafios incentivaria o uso de mídias sociais para a comunicação acadêmica formal.

Estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA

❖ A implantação dos jogos pedagógicos

O jogo escolhido para ser baixado nos celulares dos alunos e trabalhado com eles, foi o: "Silabando". Silabando é um aplicativo feito para auxiliar o usuário no aprendizado escolar, com um display divertido, simples e interativo que aumenta a vontade de aprender. Com ele, é possível aprender: sílabas simples e complexas (maiúsculas, minúsculas e cursivas); exemplo de palavra e imagem em cada sílaba; atividades divertidas para memorização e pronúncia de cada sílaba. Os recursos a serem utilizados pelo aplicativo são: apresentação das sílabas;

montagem de sílabas e ilustração; completar a palavra com a sílaba correta; escutar a sílaba e tentar descobrir qual é a correta; tentar ter a palavra separada em sílabas e clicar na imagem correta e o número de sílaba que cada palavra tem, conforme Figura 01 a seguir:



Figura 01 – Jogo Silabando

FONTE: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando&hl=pt_BR&gl=US

Com o retorno das aulas presenciais no ano de 2022, tivemos a oportunidade de desenvolver a pesquisa com os alunos da EJA presencialmente, algo que facilitou a implantação da proposta escolhida – jogos pedagógicos. Os alunos se mostraram interessados e dispostos a aprender por intermédio dos recursos tecnológicos. No início,



ficaram assustados e temerosos em decorrência da dificuldade em manusear o aplicativo. Contudo, após a apresentação do jogo selecionado (Silabando) para a pesquisa, detalhamento do funcionamento e explicação da dinâmica a ser utilizada, eles perceberam que não era tão complexo como achavam que fosse, conforme registros da imagem ao lado:

Figura 02 – 1º momento dos alunos

manuseando o jogo pedagógico Silabando.

FONTE: Dados coletados pelos pesquisadores

Após a implantação da proposta de pesquisa – jogos pedagógicos baixados nos celulares



dos alunos da EJA, pudemos perceber a **motivação** e **satisfação** na execução das atividades apresentadas. Os alunos conseguiram acompanhar os comandos apontados, alcançando o objetivo almejado para esta pesquisa – que foi utilizar as tecnologias eficazes que pudessem contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Figura 03 – 2º momento dos alunos manuseando o jogo pedagógico Silabando

FONTE: Dados coletados pelos pesquisadores.

❖ Sugestão outros aplicativos educativos:

Como atividade interdisciplinar utilizando os TICs é possível utilizar aplicativos úteis no dia a dia que envolvem leitura, escrita e matemática. A lista de compras de supermercado, bloco de notas do celular, planilha de gastos mensais e Google Maps são algumas sugestões.

❖ Palma Escolar

https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.ies2.palma&hl=pt_BR&gl=US



Produto Digital para apoiar a Alfabetização de crianças, jovens e adultos.

O Palma Escola é um APLICATIVO EDUCACIONAL COMPLETO para apoiar a alfabetização inicial de crianças, jovens e adultos, executado em tablets e/ou smartphones. Com embasamento nos estudos da neurociência, o PALMA Escola possui uma organização que respeita o ritmo de



aprendizagem do usuário/aluno. A estrutura de suas atividades e a organização do conteúdo trabalhado voltaram-se para potencializar o processo de aquisição da leitura e da escrita. O rendimento do aluno é traduzido numa escala numérica de 0-10 e pode ser verificado e acompanhado pelo professor-tutor, na área Administrativa do menu principal do aplicativo.



De acordo com os testes realizados leva-se, em média, 10 meses para concluir todas as atividades do PALMA Escola. Por ser altamente intuitivo, sua utilização pode acontecer com o mínimo de supervisão, o que o torna ideal para os pais com filhos em processo de alfabetização, para o uso em escolas com salas de alfabetização, sendo também recomendado para clínicas de fonoaudiologia e/ou psicopedagogia.

O conteúdo do Palma Escola está organizado em 05 níveis:

- 📖 Nível 1 (azul) – Alfabeto – OBJETIVO: Reconhecimento da forma e do nome das letras
- 📖 Nível 2 (vermelho) – Complexidade silábica I (CVVC) – SÍLABAS SIMPLES – OBJETIVO: Desenvolvimento da consciência fonológica e conversão grafema/fonema
- 📖 Nível 3 (verde) – Complexidade silábica II (CCV/CVC) – SÍLABAS COMPLEXAS – OBJETIVO: Desenvolvimento da consciência fonológica e conversão grafema/fonema
- 📖 Nível 4 (roxo) – AMPLIAÇÃO DO UNIVERSO VOCABULAR – OBJETIVO: Decodificação grafema/fonema; automatização da leitura
- 📖 Nível 5 (amarelo) – LEITURA E COMPREENSÃO DE PEQUENOS TEXTOS – OBJETIVO: Desenvolvimento da leitura e da compreensão textual

No Palma Escola você encontra as seguintes ferramentas:

Instruções educacionais – uma professora digital acompanha o aluno durante todo o programa; Atividades de Fixação – exercícios educacionais que reforçam o conteúdo apresentado pela Professora Digital; Atividades de Escrita – exercícios de coordenação motora através da escrita de letras e sílabas na sua forma maiúscula; Avaliação com Correção Automática – verificação do conteúdo apreendido ao final de cada atividade, bem como ao final de cada um dos níveis; Jogos de Aprendizagem – atividades lúdicas que englobam todo o conteúdo trabalhado; Relatórios de Avaliação e Acompanhamento dentro do aplicativo – com os dados dos exercícios e das avaliações de nível; Volumetria: 937 Palavras, 1.221 Frases, 34 categorias de palavras, 30 Textos, 4.278 Atividades de aprendizagem, 54 atividades de caligrafia, 25 jogos e 377 atividades de avaliação.

O Palma Escola é um aplicativo totalmente grátis, que necessita de conexão somente no momento de baixar, sua execução é feita totalmente no modo OFF LINE. Além disso, um único aplicativo pode comportar até 05 usuários e ele é livre de propagandas.

O Palma engloba um conjunto de aplicativos que combina sons, letras, imagens e envio de dados. Há cinco níveis de dificuldade: alfabeto, sílabas simples, sílabas complexas, universo vocabular e leitura e compreensão de textos. No tablet, é possível até mesmo aprender a escrever utilizando o touch screen, que indica exatamente o movimento de escrita que deve ser feito a cada letra.

Em cada fase há testes que avaliam continuamente o progresso do aluno, gerando automaticamente um relatório ao professor responsável. Isso permite não só um acompanhamento individual e específico sobre cada uma das dificuldades detectadas, como também respeita o tempo de aprendizagem de cada estudante. Ao todo, são 4.331 atividades de fixação, de avaliação e de jogos.

❖ Formar Palavras – Alfabetização

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PedroGarcia.FormarPalavra&hl=pt-BR&g=US>

Um jogo para auxiliar na alfabetização de crianças, baseado no método fônico de aprendizagem, onde é apresentada a imagem que exemplifica uma palavra e as sílabas que a compõe de forma desordenada, as sílabas devem ser ordenadas corretamente através da ação de arrastar.



Apresenta 4 categorias de fases diferentes, sendo elas: Natureza, Comida, Objetos e Animais. As imagens são baseadas em emojis para facilitar a familiarização dos estudantes com as novas tecnologias, além de auxiliar na construção da consciência fonológica.



❖ Aprenda a ler e escrever do zero

<https://play.google.com/store/apps/details?id=aprenderaleer.leerbien.cursoelectura&hl=pt>



Aprenda a ler e escrever com os cursos deste aplicativo. Aprender a ler e escrever pode ser muito divertido com este aplicativo educacional gratuito para todas as idades.

Este aplicativo permite que você aprenda a ler pessoas de todas as idades e se familiarize com o mundo das letras e da leitura de uma maneira fácil.

Aprenda passo a passo letras, números do zero, cores, formas ou palavras seguindo os vídeos tutoriais com lições básicas e fáceis de leitura com este aplicativo.

Como aprender a ler e escrever de forma fácil e rápida. Dicas para aprender a ler com métodos simples.

Comece devagar e facilmente com as vogais primeiro, depois as consoantes, e será uma boa lição para aprender corretamente de forma rápida e fácil em casa, online.

Aprenda letras, palavras e números com vídeo aulas básicas e fáceis. Ler livros em voz alta é a melhor maneira de ler corretamente. Os exercícios de vocalização são uma boa maneira de acelerar o aprendizado de crianças e adultos.

Este aplicativo é ideal para idosos e adultos que gostam de ler. Leia livros didáticos e faça exercícios em pdf. Conheça o material didático fazendo frases com ponto e vírgula, com a melhor música relaxante para se concentrar e estudar passo a passo.

Comece a ler do zero. Dicas para uma boa leitura e aprender a ler e escrever passo a passo. Ler livros em voz alta é uma das melhores maneiras de ajudá-lo a ler corretamente do zero.

Caça palavras Brasileiro Grátis

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blackout.word&hl=pt_BR&gl=US



Um jogo que vai auxiliar no processo de alfabetização de forma visual, divertida e inteligente.

Jogue a Quest e passe por milhares de níveis com dificuldade crescente. Desbloqueie recompensas e descubra novas palavras.

Escolha e jogue temas sem parar que você ama, como Animais, Países, Atores ou Deliciosas Comidas! Escolha sua dificuldade e divirta-se.

No modo INFINITO, você encontra palavras ocultas no seu próprio ritmo e com sua própria dificuldade.

Algumas características importantes do jogo:

- Fácil de jogar com um visual fresco e moderno;
- Divirta-se na estrada da Quest e jogue quebra-cabeças mais inteligentes;
- Jogue sem conexão, quando e onde você quiser;
- Recompensas especiais: quanto mais palavras você encontrar, mais moedas;
- Relaxe com um número infinito de grades com dificuldades para todos.



❖ Tabuada de multiplicar

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.app7soft.math.game.multiplication.table&hl=pt_BR&gl=US

Tabuada de divisão é um novo aplicativo que permite que crianças e adultos aprendam rapidamente a multiplicação e divisão. A tabuada é uma habilidade fundamental que todo aluno deve aprender. Aprender a tabuada pode ser muito difícil de entender para uma criança e, muitas vezes, estressante para os pais. É por isso que decidimos tornar o aprendizado das tabelas de multiplicação e divisão mais fácil para as crianças por meio de módulos interativos em nosso aplicativo.

O aplicativo é voltado principalmente para estudantes que desejam aprender a tabuada e a tabuada de uma forma fácil, acessível e eficaz. O aplicativo também se destina a adultos que desejam manter o cérebro em boa forma.



Você pode começar a aprender multiplicação e divisão selecionando um dos módulos (aprender, teste, tabelas, verdadeiro / falso). Pratique o módulo escolhido e, quando o tiver dominado, passe para os próximos módulos, cujo domínio o tornará proficiente em multiplicação e divisão. Ao dominar os módulos subsequentes, você pode aumentar sua dificuldade aumentando a gama de números, até que seja um especialista em multiplicação e divisão.

Algumas características importantes do jogo:

- Interface legível e simples
- aprendizagem de multiplicação
- Aprendizagem da divisão
- 4 módulos (aprender, teste, tabelas, verdadeiro / falso).
- Módulo de aprender - escolha o resultado e verifique se sua resposta está correta
- Módulo de teste - O teste consiste em 10 questões, onde você deve fornecer o resultado exato.
- Módulo de tabelas - Tabelas de número 0 a 11.
- Módulo verdadeiro / falso - você escolhe se o resultado dado da operação é verdadeiro ou falso. Você terá que fornecer a resposta correta (produto ou quociente) dentro de alguns segundos. O teste

de tempo é uma ótima maneira de dominar as tabelas de multiplicação e divisão.

- Possibilidade de usar números de 1 a 31
- Possibilidade de escolher o número de segundos para o módulo verdadeiro / falso
- Aulas numeradas, dificuldade de classificação no modo de aprendizagem, repetição de perguntas com o maior problema, acompanhamento do progresso com barra de progresso e estrelas nos quadros.
- A opção de escolher um perfil: 4 usuários diferentes com suas configurações.

❖ Tabuada de multiplicação e de divisão

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.honeti.multiplication&hl=pt_BR&gl=US

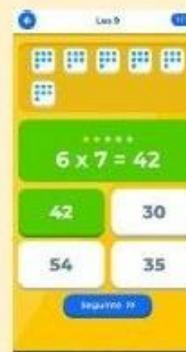
Este aplicativo foi construído com base em algoritmos que adaptam as questões às habilidades atuais.



- A aplicação ajusta a intensidade da aprendizagem, concentrando-se em operações que causam mais problemas.
- Um algoritmo de aprendizado especial mostrando progresso e enfatizando operações mais difíceis.
- Sistema inteligente de repetição.
- O processo de aprendizagem é ilustrado pelas estrelas do progresso. Assim, você pode verificar o progresso da aprendizagem para operações individuais e o progresso geral. O algoritmo calcula separadamente o progresso para a tabuada de multiplicação e a tabuada de divisão. Além disso, adapta-se aos intervalos de resultados atualmente

selecionados, bem como ao intervalo de números usados nas operações. Ambas as configurações e o modo de aprendizagem podem ser modificados nas opções da aplicação.

- Método moderno de aprendizagem para crianças.
- O processo de aprendizagem é dividido em aulas numeradas, graças às quais o pai pode controlar o número de aulas concluídas pela criança.



❖ Lista de compras de supermercado – Listonic

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.J&hl=pt_BR&gl=US



A Listonic pode criar rapidamente e administrar listas, permitir acesso aos amigos, acrescentar preços e quantidades dos produtos inscritos. Todas as alterações estão guardadas nos nossos servidores, pelo que tens acesso às tuas listas em cada momento, tanto pelo telefone como pelo site.

Por que vale a pena usar a nossa lista de compras de supermercado?

É rápido e fácil a usar - por volta dos 70% das tuas compras são produtos comprados de maneira regular. Por isso Listonic vai sugerir os produtos mais frequentemente comprados. Com um simples clique é possível também acrescentar quantidades e unidades ou ditar uma lista de compras de mercado.

- Ter as tuas listas sempre à mão - no teu telefone ou computador. Podes aproveitar tanto a nossa página app.listonic.com como a aplicação móvel. Todos os dados sincronizam-se entre os dispositivos, pelo que sempre tens acesso a listas atuais.
- Compartilha fácil de listas - ajuda a organizar habilmente as compras familiares. Podes enviar as tuas listas a qualquer pessoa, todas as alterações atualizam-se em tempo real, em consequência sabes sempre o que faz falta comprar.
- Classificação dos produtos - no nossa lista de mercado de supermercado os produtos inscritos nas tuas listas são classificados em função da categoria de maneira que possas encontrá-los mais facilmente na loja e terminar mais rápido as compras.
- Controle de gastos - acrescenta os preços à tua lista de supermercado completa, Listonic vai calcular o valor para saberes o que te espera na caixa.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa foi uma resposta aos impactos da Covid-19 no ensino da EJA, particularmente na instituição de ensino onde foi realizada a pesquisa. A pandemia da Covid-19 forçou as instituições a mudar de aprendizado tradicional para o *online*. A pesquisa teve o objetivo de inserir tecnologias digitais como forma de contribuição no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da EJA e tentar investigar o uso real das mídias sociais para sustentar a comunicação formal, única e oficial e acadêmica no ensino do Município de Presidente Kennedy/ES, por meio de jogos pedagógicos baixados nos celulares dos alunos.

O estudo foi definido para responder como o uso das tecnologias poderá contribuir de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem para os alunos da educação de jovens e adultos?

Em resposta à pergunta da pesquisa, foi possível mostrar que, pela primeira vez, tanto membros do corpo docente, quanto estudantes adotaram aos recursos tecnológicos como uma plataforma oficial de comunicação acadêmica,

especialmente para o aprendizado formal, e o nível de uso estava em um nível substancial ou grande. Os grupos do Facebook, Instagram e WhatsApp foram as plataformas de mídia social mais usadas por professores e estudantes no período pandêmico. Diferenças significativas foram encontradas entre os membros do corpo docente e os alunos em relação ao apoio estudantil e à construção de uma comunidade *online*.

Os membros do corpo docente usavam as mídias sociais apenas para sustentar o ensino formal e a aprendizagem, enquanto os alunos os usavam para se engajar em processos de aprendizagem, apoiar uns aos outros, bem como construir uma comunidade *online*. Isso confirma uma variação entre alunos e docentes no uso de mídias sociais para comunicação acadêmica formal. A pesquisa mostrou que a presença de estudantes e docentes nas mídias sociais facilita a comunicação para o uso acadêmico formal. Os alunos perceberam as mídias sociais como uma ferramenta mais apropriada para a comunicação do que outras ferramentas gratuitas de comunicação *online*, por exemplo, ZOOM e Google Classroom devido à sua facilidade de uso, utilidade e interatividade.

Assim, eles efetivamente usaram as mídias sociais para uma experiência positiva de aprendizado. A pesquisa mostrou desafios relacionados ao uso das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal. Professores e estudantes concordaram que a superação desses desafios promoveria o uso adequado das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal no ensino da EJA, especialmente com a limitação de plataformas *online* gratuitas. A pesquisa apoia as noções de que o uso das mídias sociais como comunicação acadêmica formal apoia a aprendizagem social e a presença social (LIBURD; CHRISTENSEN, 2013). Assim como confirma que a relação social entre docentes e alunos facilita a comunicação *online* e a interatividade que apoia a presença social, fomenta a interação social *online* e cria um ambiente de aprendizagem adequado.

É fundamental que as partes interessadas, bem como os estudiosos da EJA, especialmente no Município onde foi realizada a pesquisa – Presidente

Kennedy/ES, reconheçam essa mudança de paradigma na aprendizagem e examinem os fatores que afetam o uso adequado das mídias sociais para sustentar a comunicação formal nesta era de aprendizagem social *online*.

Por derradeiro, afirmamos que a implantação dos jogos pedagógicos como mídia social para os alunos da EJA da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Pluridocente Mineirinho, foi positiva e satisfatória, pois, conseguimos atingir o objetivo da pesquisa, dado que, os alunos aprenderam a manusear o aplicativo proposto para facilitar o processo de ensino-aprendizagem deles, gostaram, e, disseram que farão uso constante devido à dinâmica diferenciada que os jogos pedagógicos proporcionam aos alunos que fazem uso.

Com a implantação desta proposta de pesquisa, sugerimos que novas pesquisas sejam realizadas em continuidade as experiências adquiridas com este trabalho, pois, foram práticas que trouxeram conhecimento para os alunos participantes, que oportunizaram uma forma dinamizada e prazerosa de aprendizado.

REFERÊNCIAS

AKANDE, S. O. **Instalações de informática e internet usam na educação a distância: uma pesquisa de Estudantes sanduíche da Universidade de Ado-Ekiti, Nigéria.** Filosofia e Prática da Biblioteca. Disponível em: <https://www.webpages.uidaho.edu/~mbolin/akande3.pdf>, Acessado em 15 set de 2021, 2011.

AKINSANYA, A. O; OLUDEYI, O. S. **Conhecimento não é poder, mas um começo; o que as trabalhadoras sabem sobre ensino a distância e empoderamento.** Processo da 1ª Conferência Interdisciplinar da UCC-TASUED realizada entre 27 de abril e 1º de maio de 2015 na Universidade da Costa do Cabo, Gana, pp. 625-642 disponível em https://www.researchgate.net/profile/Olukunle_Oludeyi2/publication/275769309_Knowledge_Is_Not_Power_But_A_Start_What_Female_Workers_Know_About_Distance_Learning_And_Empowerment/links/559a70a08ae99aa62ccd18c.pdf, Acessado em 15 set de 2021, 2015.

ALEXA, M. A. a. C. M. S. **O uso de marketing online e mídia social em instituições de ensino.** Journal of Marketing Research e Case Studies, 2012.

ATHERTON, J. S. **Saber e não saber**. Doceo. Obtido em <http://www.doceo.co.uk/tools/knowledge.htm>, 2013.

BIBLIOTECA DO MOHAWK COLLEGE. **Como avaliar Sites. O cérebro**. Obtido em <http://brain.mohawkcollege.ca/FindInformation/Websites/HowToEvaluateWebsitesForResearch.html>, 2012.

CERCONE, K. **Características dos alunos adultos com implicações para o design de aprendizagem online**. AACE Journal, 16 (2), 137–159, 2008.

CONTI, G. J. **Desenvolvimento de um instrumento amigável para identificar a aprendizagem preferências de estratégia de adultos**. Ensino e Formação de professores, 25, 887-896. doi: 10.1016 / j. tate.2009.02.024, 2009.

HOFSTETTER, F. T. **Alfabetização Multimídia (2ª ed.)**. Boston, MA: Irwin / McGraw-Hill, 1997.

HSIEH, Y. **Os Princípios de Nicho Mais Sustentável da Educação em Mídias Sociais em uma Era de Contratação do Ensino Superior**. Sustentabilidade, 12, 399, 2020.

IRWIN, C. et al. **As percepções dos alunos sobre o uso do Facebook como um aprendizado interativo recurso na universidade**. Australas. J. Educ. Technol. 28, 1221–1232, 2012.

JOHNSON, M. **Aprendizes adultos e tecnologia: como fornecer instruções eficazes e superar barreiras ao aprendizado**. Uma publicação da Universidade Estadual de San Jos. Disponível em: <http://www.umsl.edu/~wilmarthp/modla-links-2011/Adult-Learners-E-Tecnologia.pdf>. Acessado em 15 set de 2021, 2011.

LIBURD, J.; CHRISTENSEN, I. **Usando web 2.0 no ensino superior de turismo**. J. Hosp. Leis. Tour Esportivo. Educ. 12, 99-108, 2013.

MANCA, S. **Capturando, fixando, curtindo ou enviando mensagens de texto: investigando a mídia social no ensino Facebook**. Internet alta. Educ. 2020, 44, 100707, 2020.

MANCA, S. **Encaixando, prendendo gosto ou sms: Investigando mídias sociais no ensino superior além do Facebook**. Internet Alta. Educ. 44, 100707, 2020.

MEDEIROS, S. A.; NASCIMENTO, A.D. Educação: práticas e vivências / Rúbia Kátia Azevedo Montenegro (Org.). - **CONTRIBUIÇÕES DA INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: um estudo de caso em uma escola pública do Seridó**. Mossoró/RN: Queima Bucha, p.41, 2021.

MELLO, L. R. **Identificar o sucesso na aplicação de informação e comunicação tecnologia como currículo de ensino e aprendizagem ferramenta**. Tecnologia, Pedagogia e Educação, 15 (1), 100. doi: 10.1080 / 14759390500435853, 2006.

MOORE, S.C. **Usos da Tecnologia na Instrução de Aprendizes de Língua Inglesa Adulta**, CAELA Network Brief, Center for Applied Linguistics 4646 40th Street NW Washington, DC 20016-1859 Relatório disponível em: <http://www.cal.org/caelanetwork/pdfs/UsesofTechnologyFinalWeb.pdf>. Acessado em 15 set de 2021, 2009.

PESSOA, R. R.; MACHADO, S. B. **A importância do uso do computador no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da 3ª etapa da Educação de Jovens e Adultos da escola estadual Joanira Del Castillo**. Revista Exitus, Santarém/PA, Vol. 9, Nº 1, p. 232-257, jan/mar, 2019.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais, Parte II: Eles realmente pensam de maneira diferente?** Obtido em <http://www.marcprensky.com/escrita/Prensky%20-%20Digital%20Nativos,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>, 2001.

REIS, A. R. S. **O uso das tecnologias da informação e comunicação na educação profissional e tecnológica**. Revista Educação & Tecnologia. CEFET-MG, v. 23, n. 3, 2018.

SHARMA, S.; JOSHI, A.; SHARMA, H. **Uma abordagem multi-analítica para prever o uso do Facebook em Educação**. Comput. Murrur. Behav. 55, 340–353, 2016.

STEINKE, K. **Implementando SDL como desenvolvimento profissional no K-12**. Fórum Internacional of Teaching & Studies, 8 (1), 54-63, 2012.

VAN DEN BEEMT, A.; THURLINGS, M.; WILLEMS, M. **Rumo a uma compreensão do uso da mídia social no sala de aula: uma revisão da literatura**. Technol. Pedagog. Educ. 29, 35–55, 2020.

VAN DEN BEEMT, A. et al. **Para uma compreensão do uso das mídias sociais em sala de aula: Uma revisão da literatura**. Technol. Pedagog. Educ. 45, 58-72, 2020.

WARSCHAUER, M.; WARE, P. **Aprendendo, mudança e poder: quadros concorrentes de tecnologia e alfabetização**. Em J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, e F. Leu (Eds.), Manual de pesquisa sobre novos letramentos (pp. 215–240). Nova York, NY: Taylor e Francis Group, LLC, 2010.

WARSCHAUER, M; LIAW, M. **Tecnologias emergentes em alfabetização de adultos e educação linguística**. Instituto Nacional de Alfabetização, Washington, DC 2006. Relatório disponível em: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED511970.pdf>. Acessado em 15 set de 2021, 2010.

ZAVALA, C. **Aprimorando múltiplas inteligências por meio de multimídia**. Na enciclopédia de Tecnologia da Educação. Obtido em <http://www.etc.edu.cn/eet/Articles/mimultimedia/start.htm>, 2004.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa foi uma resposta aos impactos da Covid-19 no ensino da EJA, particularmente na instituição de ensino onde foi realizada a pesquisa. A pandemia da Covid-19 forçou as instituições a mudar de aprendizado tradicional para o *online*. A pesquisa teve o objetivo de inserir tecnologias digitais como forma de contribuição no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da EJA e tentar investigar o uso real das mídias sociais para sustentar a comunicação formal, única e oficial e acadêmica no ensino do Município de Presidente Kennedy/ES, por meio de jogos pedagógicos baixados nos celulares dos alunos.

O estudo foi definido para responder como o uso das tecnologias poderá contribuir de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem para os alunos da educação de jovens e adultos?

Em resposta à pergunta da pesquisa, foi possível mostrar que, pela primeira vez, tanto membros do corpo docente, quanto estudantes adotaram aos recursos tecnológicos como uma plataforma oficial de comunicação acadêmica, especialmente para o aprendizado formal, e o nível de uso estava em um nível substancial ou grande. Os grupos do Facebook, Instagram e WhatsApp foram as plataformas de mídia social mais usadas por professores e estudantes no período pandêmico. Diferenças significativas foram encontradas entre os membros do corpo docente e os alunos em relação ao apoio estudantil e à construção de uma comunidade *online*.

Os membros do corpo docente usavam as mídias sociais apenas para sustentar o ensino formal e a aprendizagem, enquanto os alunos os usavam para se engajar em processos de aprendizagem, apoiar uns aos outros, bem como construir uma comunidade *online*. Isso confirma uma variação entre alunos e docentes no uso de mídias sociais para comunicação acadêmica formal. A pesquisa mostrou que a presença de estudantes e docentes nas mídias sociais facilita a comunicação para o uso acadêmico formal. Os alunos perceberam as mídias sociais como uma ferramenta mais apropriada para a comunicação do que outras ferramentas gratuitas de comunicação *online*, por exemplo, ZOOM e Google Classroom devido à sua facilidade de uso, utilidade e interatividade.

Assim, eles efetivamente usaram as mídias sociais para uma experiência positiva de aprendizado. A pesquisa mostrou desafios relacionados ao uso das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal. Professores e estudantes

concordaram que a superação desses desafios promoveria o uso adequado das mídias sociais para a comunicação acadêmica formal no ensino da EJA, especialmente com a limitação de plataformas *online* gratuitas. A pesquisa apoia as noções de que o uso das mídias sociais como comunicação acadêmica formal apoia a aprendizagem social e a presença social (LIBURD; CHRISTENSEN, 2013). Assim como confirma que a relação social entre docentes e alunos facilita a comunicação *online* e a interatividade que apoia a presença social, fomenta a interação social *online* e cria um ambiente de aprendizagem adequado.

É fundamental que as partes interessadas, bem como os estudiosos da EJA, especialmente no Município onde foi realizada a pesquisa — Presidente Kennedy/ES, reconheçam essa mudança de paradigma na aprendizagem e examinem os fatores que afetam o uso adequado das mídias sociais para sustentar a comunicação formal nesta era de aprendizagem social *online*.

Por derradeiro, afirmamos que a implantação dos jogos pedagógicos como mídia social para os alunos da EJA da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Pluridocente Mineirinho, foi positiva e satisfatória, pois, conseguimos atingir o objetivo da pesquisa, dado que, os alunos aprenderam a manusear o aplicativo proposto para facilitar o processo de ensino-aprendizagem deles, gostaram, e, disseram que farão uso constante devido à dinâmica diferenciada que os jogos pedagógicos proporcionam aos alunos que fazem uso.

No decorrer da pesquisa, foi possível apresentar as estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem dos alunos da EJA. Posteriormente, pudemos identificar a relevância do uso de tecnologias com esses alunos para então construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA, no que se refere ao uso de novas tecnologias e na utilização de ensino remoto.

Com a implantação desta proposta de pesquisa, sugerimos que novas pesquisas sejam realizadas em continuidade as experiências adquiridas com este trabalho, pois, foram práticas que trouxeram conhecimento para os alunos participantes, que oportunizaram uma forma dinamizada e prazerosa de aprendizado.

REFERÊNCIAS

- AKANDE, S. O. **Instalações de informática e internet usam na educação a distância: uma pesquisa de Estudantes sanduíche da Universidade de Ado-Ekiti, Nigéria.** Filosofia e Prática da Biblioteca. Disponível em: <https://www.webpages.uidaho.edu/~mbolin/akande3.pdf>, Acessado em 15 set de 2021, 2011.
- AKINSANYA, A. O.; OLUDEYI, O. S. **Conhecimento não é poder, mas um começo; o que as trabalhadoras sabem sobre ensino a distância e empoderamento.** Processo da 1ª Conferência Interdisciplinar da UCC-TASUED realizada entre 27 de abril e 1º de maio de 2015 na Universidade da Costa do Cabo, Gana, pp. 625-642 disponível em https://www.researchgate.net/profile/Olukunle_Oludeyi2/publication/275769309_Knowledge_Is_Not_Power_But_A_Start_What_Female_Workers_Know_About_Distance_Learning_And_Empowerment/links/559a70a08ae99aa62ccd18c.pdf, Acessado em 15 set de 2021, 2015.
- AL-AUFI, A.; FULTON, C. **Uso de ferramentas de rede social para comunicação escolar informal em ciências humanas e disciplinas de ciências sociais.** Procedia Soc. Behav. Sci. 147, 436–445, 2014.
- ALEXA, M. A. a. C. M. S. **O uso de marketing online e mídia social em instituições de ensino.** Journal of Marketing Research e Case Studies, 2012.
- ATHERTON, J. S. **Saber e não saber.** Doceo. Obtido em <http://www.doceo.co.uk/tools/knowledge.htm>, 2013.
- AWIDI, I.; PAYNTER, M.; VUJOSEVIC, T. **Grupo do Facebook no projeto de aprendizagem: Uma análise dos fatores que influenciam a experiência de aprendizagem positiva para os alunos.** Comput. Educ. 2019, 1, 106–121, 2019.
- BIBLIOTECA DO MOHAWK COLLEGE. **Como avaliar Sites. O cérebro.** Obtido em <http://brain.mohawkcollege.ca/FindInformation/Websites/HowToEvaluateWebsitesForResearch.html>, 2012.
- BOLTER, J. D. **Hipertexto e a retórica cânones.** Em J. F. Reynold (Ed.), Rhetorical Memory e entrega (pp. 97-111). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1993.
- BOWMAN, N.; AKCAOGLU, M. **“Eu vejo pessoas inteligentes!”: Usando o Facebook para complementar o nível cognitivo e afetivo aprendizagem na aula de massa da universidade.** Internet alta. Educ. 23, 1-8, 2014.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, nº 9394 de 20 de Dezembro de 1996.
- BROWN, G. **Novas perspectivas sobre eficácia instrucional por meio da educação à distância.** Em K. P. King, e J. K. Griggs (Eds.), Harnessing tecnologia inovadora no ensino superior: acesso, equidade, política e instrução (pp. 97–109). Madison, WI: Atwood Publishing, 2006.

BRYAN, V. C. **Impacto da tecnologia em educação comunitária: suas aplicações e efeitos.** *Community Education Journal*, 20 (2/3), 10–13, 2006.

CASTRO-ROMERO, O. **A mídia social como ferramenta de aprendizagem na educação: o caso do México e da Coréia do Sul.** *Sinéctica*, 1, 1-16, 2015.

CERCONE, K. **Características dos alunos adultos com implicações para o design de aprendizagem online.** *AACE Journal*, 16 (2), 137–159, 2008.

CHRISTENSEN, C. M.; HORN, M. B. **Como transformamos nossas escolas?** *Próxima Educação*, 8 (3), 13-19, 2008.

CLYDE, W.; DELOHERY, A. **Usando tecnologia no ensino.** New Haven, CT: Yale University pressione, 2005.

CONTI, G. J. **Desenvolvimento de um instrumento amigável para identificar a aprendizagem preferências de estratégia de adultos.** *Ensino e Formação de professores*, 25, 887-896. doi: 10.1016 / j. tate.2009.02.024, 2009.

CUESTA, M. et al. **Usando o Facebook como uma comunidade de co-aprendizagem no ensino superior.** *Aprender. Media Technol.* 41, 55–72, 2016.

DANTAS, F. S.; TRINDADE, G. A. **Educação de jovens e adultos e o uso das tecnologias digitais: ressignificando a práxis docente.** *Revista Ensino de Perspectivas*, Fortaleza, v. 1, n. 2, p. 1-14, 2020.

DAVIES, A.; FIDLER, D.; GORBIS, M. **Futuro habilidades de trabalho em 2020.** In V. C. Bryan, e V. Wang (Eds.), *Uso de tecnologia e abordagens de pesquisa para educação comunitária e desenvolvimento profissional.* Hershey, PA: Referência em Ciência da Informação, 2011.

DAVIES, A.; FIDLER, D.; GORBIS, M. **Futuro habilidades de trabalho em 2020.** In V. C. Bryan, e V. Wang (Eds.), *Uso de tecnologia e abordagens de pesquisa para educação comunitária e desenvolvimento profissional.* Hershey, PA: Referência em Ciência da Informação, 2011.

DURAK, H. **Examinando a aceitação e o uso de redes sociais online por professores de formação inicial dentro do contexto da teoria unificada de aceitação e uso do modelo de tecnologia.** *J. Comput. Alto. Educ.* 31, 173–209, 2019.

DYSON, B. et al. **A. Avaliando o uso do Facebook para aumentar o número de alunos engajamento e compreensão em aulas expositivas.** *Alto. Educ.* 69, 303–313, 2015.

FISHCH, K.; MCLEOD, S. **Mudanças acontecem (espaço wiki).** Obtido em <http://shifthappens.wikispaces.com/>, 2011.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antônio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

HAYLES, K. **Como nos tornamos pós-humanos: corpos virtuais em cibernética, literatura e informática.** Chicago, IL: The University of Chicago Press. doi: 10.7208 / chicago / 9780226321394.001.0001, 1999.

HOFSTETTER, F. T. **Alfabetização Multimídia (2ª ed.).** Boston, MA: Irwin / McGraw-Hill, 1997.

HSIEH, Y. **Os Princípios de Nicho Mais Sustentável da Educação em Mídias Sociais em uma Era de Contratação do Ensino Superior.** Sustentabilidade, 12, 399, 2020.

IRWIN, C. et al. **As percepções dos alunos sobre o uso do Facebook como um aprendizado interativo recurso na universidade.** Australas. J. Educ. Technol. 28, 1221–1232, 2012.

JOHNSON, M. **Aprendizes adultos e tecnologia: como fornecer instruções eficazes e superar barreiras ao aprendizado.** Uma publicação da Universidade Estadual de San Jos. Disponível em: <http://www.umsl.edu/~wilmarthp/modla-links-2011/Adult-Learners-E-Tecnologia.pdf>. Acessado em 15 set de 2021, 2011.

JUNCO, R. **Posição do aluno na classe, uso do Facebook e desempenho acadêmico.** J. Appl. Dev. Psychol. 36, 18–29, 2015.

KLEIN, A. et al. **As vantagens educacionais das mensagens instantâneas móveis (MIM): Resultados do Whatsapp® usado no ensino superior.** Int. J. Distance Educ. Technol. IJDET, 16, 51–64, 2018.

KOTTER, J. **A mudança de liderança.** Boston, MA: Harvard Business Review Press, 1996.

LAMBIĆ, D. **Correlação entre o uso do Facebook para fins educacionais e o desempenho acadêmico de alunos.** Comput. Murmurar. Behav. 61, 313–320, 2016.

LIBURD, J.; CHRISTENSEN, I. **Usando web 2.0 no ensino superior de turismo.** J. Hosp. Leis. Tour Esportivo. Educ. 12, 99-108, 2013.

MADIGAN, E. M.; GOODFELLOW, M.; STONE, J. A. **Gênero, percepção e realidade: alfabetização tecnológica no primeiro ano alunos.** Em Anais do 38º SIGCSE Simpósio Técnico em Ciência da Computação Educação (pp. 410-414). New York, NY: ACM. doi: 10.1145 / 1227310.1227453, 2007.

MANCA, S. **Capturando, fixando, curtindo ou enviando mensagens de texto: investigando a mídia social no ensino Facebook.** Internet alta. Educ. 2020, 44, 100707, 2020.

MANCA, S.; RANIERI, M. **Facebook e outros. Potenciais e obstáculos das mídias sociais para o ensino em ensino superior.** Comput. Educ. 95, 216–230, 2016.

MANCA, S. **Encaixando, prendendo gosto ou sms: Investigando mídias sociais**

no ensino superior além do Facebook. Internet Alta. Educ. 44, 100707, 2020.

MARÇO, T. **Trabalhando na Web para Educação: Teoria e prática de integração da Web para Aprendendo.** Sobre Desenvolvimento Web Online. Recuperado de <http://ozline.com/learning/>, 2002.

MEDEIROS, S. A.; NASCIMENTO, A.D. Educação: práticas e vivências / Rúbia Kátia Azevedo Montenegro (Org.). - **CONTRIBUIÇÕES DA INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: um estudo de caso em uma escola pública do Seridó.** Mossoró/RN: Queima Bucha, p.41, 2021.

MELLO, L. R. **Identificar o sucesso na aplicação de informação e comunicação tecnologia como currículo de ensino e aprendizagem ferramenta.** Tecnologia, Pedagogia e Educação, 15 (1), 100. doi: 10.1080 / 14759390500435853, 2006.

MOORE, S.C. **Usos da Tecnologia na Instrução de Aprendizes de Língua Inglesa Adulta,** CAELA Network Brief, Center for Applied Linguistics 4646 40th Street NW Washington, DC 20016-1859 Relatório disponível em: <http://www.cal.org/caelanetwork/pdfs/UsesofTechnologyFinalWeb.pdf>. Acessado em 15 set de 2021, 2009.

PESSOA, R. R.; MACHADO, S. B. **A importância do uso do computador no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da 3ª etapa da Educação de Jovens e Adultos da escola estadual Joanira Del Castillo.** Revista Exitus, Santarém/PA, Vol. 9, Nº 1, p. 232-257, jan/mar, 2019.

PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais, Parte II: Eles realmente pensam de maneira diferente?** Obtido em <http://www.marcprensky.com/escrita/Prensky%20-%20Digital%20Nativos,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>, 2001.

RASIAH, R. **Transformativo ensino superior e aprendizagem: usando a mídia social em uma equipe ambiente de aprendizagem.** Procedia Soc. Behav. Sci. 123, 369-379, 2014.

REIS, A. R. S. **O uso das tecnologias da informação e comunicação na educação profissional e tecnológica.** Revista Educação & Tecnologia. CEFET-MG, v. 23, n. 3, 2018.

SACHAU, D. A. **Ressuscitando a teoria da motivação-higiene: Herzberg e o movimento de psicologia positiva.** Revisão de Desenvolvimento de Recursos Humanos, 6 (4), 377–393. doi: 10.1177 / 1534484307307546, 2007.

SAM, H. K.; OTHMAN, A. E. A.; NORDIN, A. S. **Autoeficácia do computador, computador ansiedade e atitudes em relação à Internet: um estudo entre os graduandos da unimas.** Diário de Education Technology e Society, 8 (4), 205–219, 2005.

SARAPIN, S.; MORRIS, P. **Professores e amigos no Facebook: comunicação social online entre instrutor e aluno de a perspectiva do professor.** Internet alta.

Educ. 27, 14-23, 2015.

SCHÖN, D. A. **O praticante reflexivo: Como os profissionais pensam em ação.** Nova York, NY: Basic Books, Inc, 1983.

SHARMA, S.; JOSHI, A.; SHARMA, H. **Uma abordagem multi-analítica para prever o uso do Facebook em Educação.** Comput. Murmurar. Behav. 55, 340–353, 2016.

SHEERAN, N.; CUMMINGS, D. **Um exame da relação entre os grupos do Facebook ligados a cursos universitários e envolvimento dos alunos.** Alto. Educ. 76, 937–955, 2018.

SOBAIH, A. et al. **Usar ou não usar? Redes sociais no ensino nos países em desenvolvimento.** Comput. Murmurar. Behav. 58, 296–305, 2016.

SOBAIH, A.; MOUSTAFA, M. **Falando a mesma língua: O valor dos sites de redes sociais para a hospitalidade e educação em turismo.** J. Hosp. Tour. Educ., 28, 21–31, 2016.

STEINKE, K. **Implementando SDL como desenvolvimento profissional no K-12.** Fórum Internacional of Teaching & Studies, 8 (1), 54-63, 2012.

TARAFDAR, M. et al. **Cruzando para o escuro lado: examinando criadores, resultados e inibidores de technostress.** Comunicações do ACM, 54 (9), 113-120. doi: 10.1145 / 1995376.1995403, 2011.

VALENZUELA, S.; PARK, N.; KEE, K. **Existe capital social em um site de rede social?: Uso do Facebook e faculdade satisfação com a vida, confiança e participação dos alunos.** J. Comput. Mediat. Comum. 14, 875–901, 2009.

VAN DEN BEEMT, A.; THURLINGS, M.; WILLEMS, M. **Rumo a uma compreensão do uso da mídia social no sala de aula: uma revisão da literatura.** Technol. Pedagog. Educ. 29, 35–55, 2020.

VAN DEN BEEMT, A. et al. **Para uma compreensão do uso das mídias sociais em sala de aula: Uma revisão da literatura.** Technol. Pedagog. Educ. 45, 58-72, 2020.

WANG, V. C.; BRYAN, V.; STEINKE, K. **Tecnologias da Web 2.0 e o espírito online Aprendendo.** Jornal Internacional de Educação Profissional e Tecnologia de Adultos, 4 (2), 44–53. doi: 10.4018 / javet.2013040104, 2013.

WARSCHAUER, M.; WARE, P. **Aprendendo, mudança e poder: quadros concorrentes de tecnologia e alfabetização.** Em J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, e F. Leu (Eds.), Manual de pesquisa sobre novos letramentos (pp. 215–240). Nova York, NY: Taylor e Francis Group, LLC, 2010.

WARSCHAUER, M; LIAW, M. **Tecnologias emergentes em alfabetização de adultos e educação linguística.** Instituto Nacional de Alfabetização, Washington, DC 2006. Relatório disponível em: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED511970.pdf>.

Acessado em 15 set de 2021, 2010.

ZAVALA, C. **Aprimorando múltiplas inteligências por meio de multimídia.** Na enciclopédia de Tecnologia da Educação. Obtido em [http: // www.etc.edu.cn/eet/Articles/mimultimedia/start.htm](http://www.etc.edu.cn/eet/Articles/mimultimedia/start.htm), 2004.

APÊNDICES

APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE 01

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE

Eu, Leila Maria Rainha Lemos, ocupante do cargo de diretor escolar na EMEIEF "Mineirinho", autorizo a realização nesta instituição que fica localizada na zona rural em Mineirinho no município de Presidente Kennedy – ES. A pesquisa "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", sob a responsabilidade da pesquisadora Rágina Candido da Silva Costalonga, tendo como objetivo primário (geral) averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA.

Afirmo que fui devidamente orientada sobre a finalidade e objetivos da pesquisa, bem como sobre a utilização de dados exclusivamente para fins científicos e que as informações a serem oferecidas para o pesquisador serão guardadas pelo tempo que determinar a legislação e não serão utilizadas em prejuízo desta instituição e/ou das pessoas envolvidas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio e/ou prejuízo econômico e/ou financeiro. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato dos sujeitos e sigilo das informações.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes da pesquisa nela recrutados, dispondo da infraestrutura necessária para tal.

Presidente Kennedy, 30 de abril de 2021.

Leila M^a Rainha Lemos
Coordenadora
Setor Pedagógico
Port. 03/19

Assinatura do responsável e carimbo e ou CNPJ da instituição coparticipante



APÊNDICE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

APÊNDICE C: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

1. Qual a série que você estuda?
2ª etapa
2. Você possui telefone celular?
Sim
3. Apresenta facilidade em manusear o telefone celular?
Tenho dificuldades
4. Já baixou jogos no telefone celular para jogar?
Sim
5. Possui redes sociais (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc.) se sim, qual a frequência de uso?
não.
6. Utiliza, ou já utilizou, a internet para pesquisas escolares, leituras e estudos?
não.
7. Você teria interesse em aprender através de jogos pedagógicos?
Sim
8. Quais seriam as suas maiores dificuldades?
Aprender mechas nos aplicativos.
9. Os jogos serão baixados no seu celular, você autoriza?
Sim
10. Você gostaria de participar da pesquisa?
Sim

APÊNDICE C: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)
ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

1. Qual a série que você estuda?
2ª etapa
2. Você possui telefone celular?
sim
3. Apresenta facilidade em manusear o telefone celular?
sim
4. Já baixou jogos no telefone celular para jogar?
sim
5. Possui redes sociais (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc.) se sim, qual a frequência de uso?
sim - com frequência
6. Utiliza, ou já utilizou, a internet para pesquisas escolares, leituras e estudos?
sim
7. Você teria interesse em aprender através de jogos pedagógicos?
sim
8. Quais seriam as suas maiores dificuldades?
sem as palavras
9. Os jogos serão baixados no seu celular, você autoriza?
sim
10. Você gostaria de participar da pesquisa?
sim

APÊNDICE C: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)
ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

1. Qual a série que você estuda?
4ª etapa
2. Você possui telefone celular?
Sim
3. Apresenta facilidade em manusear o telefone celular?
Tem algumas dificuldades
4. Já baixou jogos no telefone celular para jogar?
Sim
5. Possui redes sociais (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc.) se sim, qual a frequência de uso?
Sim. Quase não uso
6. Utiliza, ou já utilizou, a internet para pesquisas escolares, leituras e estudos?
não
7. Você teria interesse em aprender através de jogos pedagógicos?
Sim
8. Quais seriam as suas maiores dificuldades?
Tem ler as palavras e letras de aplicativos
9. Os jogos serão baixados no seu celular, você autoriza?
Sim
10. Você gostaria de participar da pesquisa?
Sim

APÊNDICE C: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

1. Qual a série que você estuda?
1ª etapa
2. Você possui telefone celular?
Sim
3. Apresenta facilidade em manusear o telefone celular?
Sim
4. Já baixou jogos no telefone celular para jogar?
Sim
5. Possui redes sociais (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc.) se sim, qual a frequência de uso?
Sim. frequentemente
6. Utiliza, ou já utilizou, a internet para pesquisas escolares, leituras e estudos?
Sim
7. Você teria interesse em aprender através de jogos pedagógicos?
Sim
8. Quais seriam as suas maiores dificuldades?
De baixar alguns aplicativos.
9. Os jogos serão baixados no seu celular, você autoriza?
Sim
10. Você gostaria de participar da pesquisa?
Sim

APÊNDICE C: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

1. Qual a série que você estuda?
2ª etapa
2. Você possui telefone celular?
Sim
3. Apresenta facilidade em manusear o telefone celular?
mais ou menos
4. Já baixou jogos no telefone celular para jogar?
Sim
5. Possui redes sociais (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc.) se sim, qual a frequência de uso?
Sim . use todos os dias
6. Utiliza, ou já utilizou, a internet para pesquisas escolares, leituras e estudos?
não
7. Você teria interesse em aprender através de jogos pedagógicos?
Sim
8. Quais seriam as suas maiores dificuldades?
De baixar aplicativo
9. Os jogos serão baixados no seu celular, você autoriza?
Sim
10. Você gostaria de participar da pesquisa?
Sim

APÊNDICE C: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)
ENTREVISTA COM OS (AS) ALUNOS (AS)

1. Qual a série que você estuda?
2ª etapa
2. Você possui telefone celular?
Sim
3. Apresenta facilidade em manusear o telefone celular?
Sim
4. Já baixou jogos no telefone celular para jogar?
Sim
5. Possui redes sociais (Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc.) se sim, qual a frequência de uso?
Sim. Usa todos os dias
6. Utiliza, ou já utilizou, a internet para pesquisas escolares, leituras e estudos?
Sim
7. Você teria interesse em aprender através de jogos pedagógicos?
Sim
8. Quais seriam as suas maiores dificuldades?
A visão.
9. Os jogos serão baixados no seu celular, você autoriza?
Sim
10. Você gostaria de participar da pesquisa?
Sim

APÊNDICE C – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O (A) PROFESSOR (A)
REGENTE

APÊNDICE B: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O (A) PROFESSOR (A)
REGENTE

ENTREVISTA COM O (A) PROFESSOR (A) REGENTE

1. Qual o seu tempo de experiência na docência?
6 anos
2. Qual turma leciona nesta instituição?
3ª e 4ª etapa
3. Possui experiência com alunos da EJA ?
sim
4. Possui experiência com uso de recursos tecnológicos nas aulas?
sim
5. Já trabalhou com jogos pedagógicos em sala de aula?
sim
6. Os alunos da EJA são assíduos?
sim
7. Os alunos possuem telefone celular?
sim, a maioria
8. Os alunos da EJA possuem facilidade em manusear o telefone celular?
sim
9. Os alunos da EJA possuem resistência em aprender o novo?
nao
10. Você acha que seria difícil implantar jogos pedagógicos nos telefones celulares deles a fim de acrescentar no seu aprendizado?
Credito que se for algo bem dinamico não seria difícil.

APÊNDICE D – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O (A) PEDAGOGO (A)

APÊNDICE D: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O (A) PEDAGOGO (A)

ENTREVISTA COM O (A) PEDAGOGO (A)

- Qual o seu tempo de experiência com a EJA?
3 anos
- Quais projetos são ou foram desenvolvidos com os alunos da EJA envolvendo tecnologias digitais?
Os projetos elaborados pela equipe de Aéc estão parados por motivo de Pandemia. (o projeto)
- Os alunos da EJA possuem telefone celular?
Sim 6
- Eles podem utilizar o telefone celular na sala como recurso pedagógico?
Sim
- Eles possuem redes sociais tais como: Facebook, Instagram, WhatsApp, Telegram, etc?
Sim
- A escola possui sala de informática? Se sim, os alunos utilizam regularmente?
Sim, desativada por ser inútil e por pandemia.
- Já foi utilizado algum recurso tecnológico na sala de aula com os alunos?
A equipe pedagógica utiliza o espaço de Homebox Educ mais para atividades com aparelhos de tecnologia e internet.
- Você acredita que eles terão interesse com a implantação dos jogos pedagógicos?
Sim, Os alunos da Educação de Jovens e Adultos gostam de atividades novas que os ajudem a pensar e refletir cotidianamente sobre a tecnologia de forma simples e acessível.

APÊNDICE E – ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O DIRETOR ESCOLAR

APÊNDICE A: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM O DIRETOR ESCOLAR

ENTREVISTA COM O (A) DIRETOR (A) ESCOLAR

1. A escola possui laboratório de informática?

não

2. O uso do Laboratório de Informática é estimulado pela Direção da escola?

não possui

3. A escola possui acesso a internet? Se sim, é estimulado o uso desses recursos nas aulas?

Sim. Sim

4. É permitido / incentivado a utilização do aparelho celular pelos alunos da EJA no momento das aulas?

Sim

5. A escola possui redes sociais? Se sim, quais?

não

6. Quais projetos a escola já desenvolveu com os alunos da EJA que envolvesse tecnologia digital e mídias sociais?

Por enquanto nenhum.

7. Os alunos da EJA possuem redes sociais? Se sim, quais?

Alguns sim. Facebook

APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Zenilda Mota Cales
 RG: 26957.780-5 Data de Nascimento: 18/05/1952 Telefone: _____
 Endereço: Munizinho
 CEP: 29350000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: Ceará
 Assinatura: Zut Data: 21/11/21

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo. Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Roudimilda dos Santos Costa Fricks
 RG: 2212-02565 Data de Nascimento: 27/06/87 Telefone: 128199902-35.36
 Endereço: Zona Rural SN Monte Belos
 CEP: 29350-000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: ES
 Assinatura: Roudimilda dos Santos Costa Fricks Data: 09/12/2021

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Atacilio Pereira Chaves

RG: 4.270.961 Data de Nascimento: 20/07/1937 Telefone: _____

Endereço: Mineirinho

CEP: 29350000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: Espírito Santo

Assinatura: Atacilio C. P. Chaves Data: 25/11/2021

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

...se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Lauciana Gomes Ferreira
 RG: 4.115.343 Data de Nascimento: 08/08/1981 Telefone: _____
 Endereço: minirinho
 CEP: 29.350.000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: Espirito Santo
 Assinatura: Lauciana Gomes F. Data: 20/11/2021

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Alessandra da Silva Conceição
 RG: _____ Data de Nascimento: 31/08/1983 Telefone: (28) 99967 0204
 Endereço: minirinho
 CEP: 29350000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: Espírito Santo
 Assinatura: Alessandra Data: 19/11/2021

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Roxiane Vieira Machado
 RG: 4.286.370 Data de Nascimento: 16/07/1988 Telefone: _____
 Endereço: mineirinho
 CEP: 29350000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: _____
 Assinatura: Roxiane V. Machado Data: 20/11/2021

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Deray de Souza Paes
 RG: _____ Data de Nascimento: 22/09/1948 Telefone: _____
 Endereço: mineirinho
 CEP: 29330-000 Cidade: Presidente Kennedy Estado: Po-S
 Assinatura: [assinatura] Data: 19/11/2021

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) "Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos", conduzida por Rágina Candido da Silva Costalonga. Este estudo tem por objetivo averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA, e de forma mais específica, compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em observar se de fato foi uma pesquisa exploratória via um estudo de caso. Por intermédio da pesquisa exploratória procurar-se-á realizar levantamentos bibliográficos, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa. Os sujeitos escolhidos para contribuição desta pesquisa foram alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola do município de Presidente Kennedy/ES. Também serão envolvidos na pesquisa, o diretor escolar que é responsável pela gestão da escola, o professor regente da sala multisseriada da 1ª a 4ª etapa e pedagogo que norteia o trabalho desenvolvido pelos professores da EJA. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples, tendo em vista que será espontaneamente, de forma informal para que os envolvidos estejam confortáveis para participar da pesquisa. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade). Após, será organizado um cronograma para observação e implementação dos recursos tecnológicos a fim de permitir mais independência e aceleração no seu aprendizado. Em seguida, será organizado de forma vagarosa a implantação, em média três vezes na semana, uma hora por dia, para que os alunos se sintam confortáveis e possam absorver o máximo de aprendizado possível para colocar em prática. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Ressaltamos que, os alunos que não possuem telefone celular, poderão compartilhar o aparelho juntamente com os colegas de sala. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretende-se ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação. Espera-se que com a introdução do recurso tecnológico no processo de ensino aprendizado desses alunos da EJA, seja possível contribuir para sua independência, de modo a fomentar o desejo de continuar seus estudos a fim de concluí-los, tendo em vista as próximas etapas que estão por vir.

Você foi selecionado(a) por ser aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e apresentar subsídios para enriquecimentos desta pesquisa. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de

participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar da pesquisa são: possível invasão de privacidade; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; tomada de tempo ao responder ao questionário/entrevista; divulgação de imagem, quando houver filmagens ou registros fotográficos interferência na vida e na rotina; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais; conflito de interesse patrocinador x pesquisa x participante da pesquisa; constrangimento ao responder questões, etc. Todavia, considera-se que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição da criança, visto que as atividades serão realizadas em casa, acompanhada por familiares, tendo em vista a pandemia. Todavia, os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto, bem como uma tarja em suas fotos de perfil.

No que concerne os benefícios quanto à sua participação na pesquisa, acredita-se que esta, poderá contribuir para melhorar sua autonomia na realização das atividades, uma vez que, com ajuda do recurso tecnológico, será possível avançar quanto a seus conhecimentos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos, assim como haverá indenização em caso de algum tipo de dano ao participante.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos (ou instituições) participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome completo: Lais da Silva Gomes
 RG: _____ Data de Nascimento: 18/09/1983 Telefone: _____
 Endereço: minicuriã
 CEP: 29350-000 Cidade: Residente Kennedy Estado: Espirito Santo
 Assinatura: LAIS DA SILVA GOMES Data: 22/11/2021

ANEXOS

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: APRENDIZAGEM NA ERA DIGITAL: USO EFICAZ DE TECNOLOGIAS COM ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Pesquisador: RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 49409921.2.0000.8207

Instituição Proponente: INSTITUTO VALE DO CRICARE LTDA

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.921.546

Apresentação do Projeto:

De acordo com a pesquisadora: Com o uso crescente da tecnologia nas instituições, às vezes é difícil determinar quais tecnologias são benéficas e quais não são. Buscar-se-á com essa pesquisa responder a problemática: como o uso das tecnologias poderá contribuir de forma eficaz no processo de aprendizagem aos alunos da educação de jovens e adultos? Buscando um maior aprofundamento maior sobre o uso eficaz de tecnologias com os alunos da EJA, o presente trabalho versa sobre esta temática, logo, a questão guiadora desta pesquisa será averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA. E, para alcance com êxito do objetivo geral, esboçamos os objetivos específicos: compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA; apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA; classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA e construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA. O referencial teórico foi constituído com embasamento nos autores Madigan, Goodfellow e Stone que estudaram alfabetização em tecnologia com alunos da EJA, indicaram que ser fluentes em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) permitiria aos alunos a capacidade de capturar, processar, armazenar e transferir informações que por sua vez, permite que eles se concentrem no conteúdo da informação e comunicação, análise, busca de informações, e avaliação. Se essa é a definição para alunos da EJA, então professores devem seguir os mesmos padrões. Optou-se por uma pesquisa

Endereço: Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217

Bairro: UNIVERSITARIO

CEP: 29.933-415

UF: ES

Município: SAO MATEUS

Telefone: (27)3313-0000

E-mail: cep@vc.br



INSTITUTO VALE DO CRICARÉ



Ativar o Mir
Acesse Configurar

Continuação do Parecer: 4.921.546

exploratória via um estudo de caso, após será feito um roteiro com perguntas semiestruturadas para entrevistar os sujeitos da pesquisa, que serão alunos devidamente matriculados na 1ª a 4ª etapa da EJA, o diretor escolar, o professor regente da sala multisseriada, e pedagogo. Os mecanismos para coleta de dados para elaboração da pesquisa será por intermédio de uma observação simples. A princípio, será feito um levantamento dos alunos que possuem telefone celular e internet. Seguidamente, serão apresentados os jogos pedagógicos a serem trabalhados e baixados nos seus aparelhos. Após a instalação dos jogos pedagógicos, pretendesse ensinar a manuseá-los de forma que despertem interesse e motivação, pois, será analisado seu envolvimento a cada participação.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo primário segundo a autora:

Averiguar como o uso eficaz das tecnologias poderá contribuir no processo de aprendizagem de alunos da EJA.

Objetivo Secundário segundo a autora:

Compreender a importância do uso da tecnologia como forma de aprendizagem para os alunos da EJA;

Apresentar estratégias eficazes como instrumento motivador para o processo de aprendizagem aos alunos da EJA;

Classificar a relevância do uso de tecnologias com alunos da EJA;

Construir um guia prático e instrutivo com estratégias eficazes para profissionais da EJA.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Avaliação dos Riscos e Benefícios segundo a autora:

Riscos:

Os riscos serão minimizados com a conduta ética e zelosa dos pesquisadores, perante os campos e sujeitos de pesquisa. Pode-se afirmar que os riscos são mínimos, pois não haverá exposição dos alunos da EJA, visto que as atividades serão realizadas online, tendo em vista a pandemia.

Benefícios:

Subsidiar formas funcionais no processo de ensino-aprendizagem dos alunos que venham facilitar a compreensão e absorção de conhecimentos por intermédio de recursos tecnológicos, e,

Endereço: Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217

Bairro: UNIVERSITARIO **CEP:** 29.933-415

UF: ES **Município:** SAO MATEUS

Telefone: (27)3313-0000

E-mail: cep@vc.br



Continuação do Parecer: 4.921.546

contribuir para que eles se comuniquem melhor com as pessoas.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Esta pesquisa ocorrerá em uma escola EMEIEF Pluridocente de Mineirinho no Município de Presidente Kenedy – ES, sobre a Aprendizagem na era digital: uso eficaz de tecnologias com alunos da educação de jovens e adultos. Para obtenção de dados fidedignos, será elaborado um roteiro com perguntas semiestruturadas com os participantes da pesquisa (alunos da 1ª a 4ª etapa da EJA, diretor escolar, pedagogo, professores e responsáveis em caso de aluno menor de idade).

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Vide campo "Conclusões e Pendências e Lista de Inadequações".

Recomendações:

Vide campo "Conclusões e Pendências e Lista de Inadequações".

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Aprovado. Princípios éticos respeitados.

Considerações Finais a critério do CEP:

Ressalta-se que cabe ao pesquisador responsável encaminhar os relatórios parciais e final da pesquisa, por meio da Plataforma Brasil, via notificação do tipo "relatório" para que sejam devidamente apreciadas no CEP, conforme Norma Operacional CNS nº 001/13, item XI 2.d.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1748089.pdf	01/08/2021 17:45:05		Aceito
Outros	PEDAGOGO.pdf	01/08/2021 17:43:58	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
Outros	DIRETOR_ESCOLAR.pdf	01/08/2021 17:43:47	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
Outros	ALUNOS.pdf	01/08/2021 17:42:43	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA_DE_ATIVIDADES.docx	01/08/2021 17:41:16	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito

Endereço: Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217

Bairro: UNIVERSITARIO **CEP:** 29.933-415

UF: ES **Município:** SAO MATEUS

Telefone: (27)3313-0000

E-mail: cep@ivc.br



INSTITUTO VALE DO CRICARÉ



Ativar o Win
Acesse e Configure

Continuação do Parecer: 4.921.546

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_RESPONSAVEL_LEGAL.docx	15/06/2021 11:05:17	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TERMO_DE_ASSENTIMENTO.doc	15/06/2021 11:04:56	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO_ASSINADA.pdf	07/05/2021 11:21:53	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
Outros	CURRICULO_LATTES.pdf	04/05/2021 14:48:53	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROFESSOR.docx	04/05/2021 14:46:57	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PEDAGOGO.docx	04/05/2021 14:46:47	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_DIRETOR.docx	04/05/2021 14:46:39	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_ALUNO_EJA.docx	04/05/2021 14:46:30	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_DE_PESQUISA.docx	04/05/2021 14:46:06	RAGINA CANDIDO DA SILVA COSTALONGA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217

Bairro: UNIVERSITARIO **CEP:** 29.933-415

UF: ES **Município:** SAO MATEUS

Telefone: (27)3313-0000

E-mail: cep@vc.br



INSTITUTO VALE DO CRICARÉ

Ativar o Wir
Acesse Configurar

Continuação do Parecer: 4.921.546

SAO MATEUS, 20 de Agosto de 2021

Assinado por:
José Roberto Gonçalves de Abreu
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217**Bairro:** UNIVERSITARIO**CEP:** 29.933-415**UF:** ES**Município:** SAO MATEUS**Telefone:** (27)3313-0000**E-mail:** cep@vc.br