

>> *Relatos de Experiência*

## Cultura Digital na EJA: uma experiência no Colégio de Aplicação da UFRGS

Júlia Dal Castel Piva<sup>1</sup>

Raissa Gabriela Wasem Cardoso<sup>2</sup>

Rute Vera Maria Favero<sup>3</sup>

### Resumo:

O artigo examinou a implementação de uma abordagem pedagógica diversificada em uma aula de Cultura Digital voltada para alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Colégio de Aplicação da UFRGS (CAp-UFRGS). A pesquisa utilizou métodos de estudo de caso e observação participante para avaliar como diferentes práticas pedagógicas impactam o engajamento e o aprendizado dos estudantes. A aula incluiu variados recursos, como jogos e vídeos, e abordou competências da BNCC voltadas para Computação e Alfabetização, promovendo um ambiente de ensino mais dinâmico e inclusivo. Os resultados indicaram que essa abordagem não apenas aumentou a motivação e a participação dos alunos, mas também incentivou uma compreensão crítica das interações digitais e suas implicações sociais. A experiência ressalta a importância de metodologias que integram tecnologia e práticas interativas, pois reforçam a alfabetização e o letramento digital, contribuindo para o desenvolvimento de cidadãos críticos e participativos de um mundo cada vez mais digital.

### Palavras-chave:

EJA. Práticas Pedagógicas. Cultura Digital. Letramento Digital. TDICs.

## Digital Culture in Adult Education: An Experience at the Colégio de Aplicação of UFRGS

**Abstract:** The article examined the implementation of a diversified pedagogical approach in a Digital Culture class for students in the Youth and Adult Education (EJA) program at the Colégio de Aplicação of UFRGS (CAp-UFRGS). The research utilized case study and participant observation methods to assess how different pedagogical practices impact student engagement and learning. The class incorporated a range of resources, such as games and videos, and addressed competencies from the BNCC related to Computing and Literacy, fostering a more dynamic and inclusive learning environment. The findings indicated that this approach not only increased students' motivation and

<sup>1</sup> Bacharela em Publicidade e Propaganda, bolsista de Iniciação Científica da UFRGS. E-mail: [juliadcpiva@gmail.com](mailto:juliadcpiva@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7506-4180>

<sup>2</sup> Mestranda em Sociologia na UFRGS, professora na EMEF Getúlio Vargas. E-mail: [raissagabriellawc@hotmail.com](mailto:raissagabriellawc@hotmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5255-4062>

<sup>3</sup> Doutora em Educação, professora no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: [rute@ufrgs.br](mailto:rute@ufrgs.br) ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9800-7013>

participation but also encouraged a critical understanding of digital interactions and their social implications. The experience underscores the importance of methodologies that integrate technology and interactive practices, as they enhance literacy and digital literacy while contributing to the development of critical and engaged citizens in an increasingly digital world.

**Keywords:** EJA. Pedagogical Practices. Digital Culture. Digital Literacy. ICTs.

## Cultura Digital en la Educación de Adultos: una experiencia en el Colegio de Aplicación de la UFRGS

**Resumen:** El artículo examinó la implementación de un enfoque pedagógico diversificado en una clase de Cultura Digital para estudiantes de la Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) en el Colégio de Aplicação de la UFRGS (CAp-UFRGS). La investigación utilizó métodos de estudio de caso y observación participante para evaluar cómo diferentes prácticas pedagógicas impactan el compromiso y aprendizaje de los estudiantes. La clase incorporó una variedad de recursos, como juegos y videos, y abordó competencias de la BNCC relacionadas con Computación y Alfabetización, promoviendo un ambiente de enseñanza más dinámico e inclusivo. Los resultados indicaron que este enfoque no solo aumentó la motivación y participación de los estudiantes, sino que también fomentó una comprensión crítica de las interacciones digitales y sus implicaciones sociales. La experiencia resalta la importancia de metodologías que integran tecnología y prácticas interactivas, ya que refuerzan la alfabetización y el letramiento digital, contribuyendo al desarrollo de ciudadanos críticos y participativos en un mundo cada vez más digital.

**Palabras clave:** EJA. Prácticas Pedagógicas. Cultura Digital. Alfabetización Digital. TIC.

### 1 Introdução

O presente relato descreve uma experiência pedagógica realizada na disciplina de Cultura Digital, ministrada a uma turma de Alfabetização da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (CAp-UFRGS) durante o ano letivo de 2024. A atividade foi concebida e conduzida pela docente responsável pela disciplina de Cultura Digital, contando com o apoio de uma estudante bolsista e da professora regente da turma.

A turma de Alfabetização da EJA em questão funciona no período noturno e possui 17 alunos matriculados. Este número relativamente baixo de matrículas reflete um contexto mais amplo de desafios enfrentados pela EJA no Rio Grande do Sul e no Brasil nos últimos anos, marcado por reduções orçamentárias e fechamento de turmas (MOVIMENTO PELA BASE, 2022; BALDO, 2021). Na prática, observa-se uma frequência média de 8 estudantes por aula na turma de Alfabetização. Este cenário evidencia os obstáculos enfrentados por esses alunos, oriundos da classe trabalhadora, para quem o comparecimento às aulas noturnas, após uma jornada laboral, representa um esforço considerável. Na turma em análise, a disciplina de Cultura Digital é ministrada nas terças-feiras, das 20h30 às 22h15. É importante notar que alguns alunos, mesmo já presentes no colégio, optam por não participar desta aula específica devido ao horário avançado, pois trabalham cedo pela manhã no dia seguinte.

A intersecção entre o mundo do trabalho e a educação revela-se significativa para este público, especialmente quando se considera a alfabetização e o letramento digital. Os

estudantes da EJA frequentemente percebem o domínio das tecnologias digitais como um requisito fundamental para sua inserção e permanência no mercado de trabalho. Esta percepção é ilustrada pelo depoimento de um aluno dos Anos Iniciais da EJA do CAP-UFRGS, registrado por Bocasanta e Wisch (2018, p.10): "seria muito importante se as escolas nos ensinassem computação. [...] Daqui uns tempos é tudo informática, não adianta nada. O trabalho pra gente é informática."

A sociedade contemporânea exige competências relacionadas à alfabetização e ao letramento digital. Conforme Frade (2014), a alfabetização digital compreende o domínio dos signos, gestos e comportamentos necessários para a leitura e escrita em dispositivos digitais. Por outro lado, Coscarelli e Ribeiro (2014) definem o letramento digital como as práticas sociais de leitura e produção textual em ambientes digitais, englobando atividades como a comunicação via e-mail, SMS ou aplicativos de mensagens instantâneas, bem como a busca e avaliação crítica de informações na internet. A importância dessas habilidades no contexto educacional contemporâneo fica evidente na competência número cinco da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 65)

Assim sendo, as aulas de Cultura Digital devem transcender a simples instrução utilitarista das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), abordando também uma reflexão crítica sobre seu impacto e uso. Esta visão pedagógica é apoiada por Bocasanta e Wisch (2018), que enfatizam a necessidade de preparar os estudantes para viver em um mundo permeado pela tecnociência. Dessa forma, busca-se não apenas a capacitação prática no manejo das ferramentas digitais, mas também o desenvolvimento de uma perspectiva mais aprofundada e questionadora sobre como essas influenciam a sociedade contemporânea.

Embora o acesso às TDICs pela classe trabalhadora seja precarizado, a transformação digital também impacta os sujeitos da EJA. Não ser digitalmente letrado implica, por exemplo, dificuldades no acesso a políticas públicas, visto que muitos benefícios requerem cadastros virtuais. Na turma de Alfabetização da EJA observada, todos os alunos possuíam smartphones com acesso à internet, mas o uso desses dispositivos se restringia ao consumo de conteúdos visuais e à comunicação por áudio.

Capacitar para o uso das tecnologias digitais é fundamental para a inclusão social. Sem alfabetização e letramento digital não há pleno acesso à informação, à educação, ao mercado de trabalho e aos serviços públicos. Tarefas aparentemente simples, como criar um currículo e enviá-lo por e-mail, podem se tornar barreiras significativas para a participação social e econômica. Ao proporcionar essas competências, as aulas de Cultura Digital não apenas promovem a autonomia dos alunos da EJA, mas também ampliam suas oportunidades de integração no mundo contemporâneo, permitindo que eles acessem direitos e oportunidades de forma mais equitativa.

Por fim, este relato de experiência encontra relevância também no alto índice de satisfação dos estudantes com a aula de Cultura Digital observada, como evidenciado pelo depoimento de uma aluna: "Amanhã tem aula com a sora Rute. Eu não perco por nada! As

aulas dela são muito legais." A satisfação dos estudantes está intimamente ligada ao ambiente de aprendizagem, que deve ser estimulante e prazeroso. hooks (2013) chama a atenção para a noção do prazer na sala de aula, afirmando que aprender deve ser empolgante e, por vezes, divertido. Para a autora, a sala de aula deve ser um espaço de entusiasmo e nunca de tédio, reforçando a ideia de que, ao incorporar elementos que despertem o interesse e a curiosidade dos alunos, os educadores podem criar um ambiente mais propício à aprendizagem.

A prática docente precisa constantemente renovar suas inspirações, e relatos como este fornecem estratégias que podem ser replicadas ou adaptadas por outros educadores em suas salas de aula. Sendo assim, este relato apresentará e analisará um plano de aula e seus caminhos metodológicos para uma experiência emancipadora em Cultura Digital para estudantes da EJA.

## **2 Objetivos**

Este relato tem como objetivo descrever e avaliar uma aula de Cultura Digital destinada a estudantes da EJA em processo de alfabetização. Busca-se, ainda, identificar a abordagem das competências nas áreas de Computação e Linguagens durante essa aula, analisando de que forma a disciplina instrumentaliza os alunos no uso de TDICs. Além disso, pretende-se examinar se a aula promove discussões abrangentes sobre tecnologia, se oferece atividades adequadas aos diversos níveis de aprendizagem presentes na turma e quais recursos pedagógicos são utilizados, levando em consideração as características específicas desse público da EJA.

## **3 Metodologia**

### **3.1. Semana de observação**

Este relato de experiência baseia-se na observação de uma aula de Cultura Digital destinada à turma de Alfabetização da EJA do CAp-UFRGS, uma instituição pública situada em Porto Alegre, RS. As aulas ocorrem semanalmente em um laboratório de informática, equipado com 18 computadores com acesso à internet, número adequado à quantidade de estudantes presentes. Cada aula, com duração de 1 hora e 45 minutos, inicia às 20h30 e se estende até às 22h15. A aula analisada neste artigo transcorreu em abril de 2024.

A motivação para este relato surgiu durante a semana de observação na disciplina “Educação de Jovens e Adultos: as práticas e seus sujeitos”, integrante do curso de Pedagogia da UFRGS, ao qual uma das autoras está vinculada. A escolha desta turma para observação foi influenciada pela participação como bolsista em um projeto de Iniciação Científica do Colégio, que investiga a interação dos alunos da EJA com as TDICs, coordenado pela professora responsável pelo ensino de Cultura Digital na EJA. Conforme sugerido por Umberto Eco (2006), é essencial esclarecer o leitor sobre o tema tratado, particularmente quando este não é de seu conhecimento prévio. Portanto, a semana de observação será descrita a seguir.

Ao longo de cinco dias consecutivos, a turma foi acompanhada e observada em todas as suas atividades escolares. Uma das autoras chegava ao colégio com uma hora de

antecedência, o que lhe permitia dialogar com os estudantes e aprofundar o entendimento sobre suas histórias progressas e experiências na EJA. Durante as aulas, foi feita a escolha por uma posição que oferecesse uma visão geral da sala, permitindo uma observação cuidadosa das dinâmicas da turma e das interações entre os estudantes.

Os intervalos foram utilizados para fortalecer os laços com os alunos, abordando tanto assuntos cotidianos quanto suas vivências específicas na EJA, o que permitiu identificar seus interesses, expectativas, desafios enfrentados e motivações. Durante a aula de Cultura Digital, o foco esteve na identificação dos recursos pedagógicos utilizados (vídeo, jogo, etc.), na adesão dos alunos às atividades (se conseguiram participar e fazer avanços na aprendizagem) e na atmosfera da sala de aula (bem-estar e satisfação dos alunos).

### 3.2 Métodos de pesquisa

A escolha de múltiplos métodos de pesquisa foi fundamentada pela necessidade de garantir a qualidade dos resultados obtidos, conforme defendido por Gil (2002), que argumenta que a diversidade de procedimentos é crucial para uma investigação robusta. Além disso, Yin (2010) ressalta que os métodos se sobrepõem de várias maneiras, sem a presença de limites rígidos, o que justifica a integração de diferentes abordagens na pesquisa.

O estudo de caso foi escolhido como um dos métodos por ser amplamente utilizado nas ciências sociais, especialmente quando “(i) as questões “como” e “por que” são as propostas; (ii) o investigador tem pouco controle sobre os eventos e (iii) o enfoque está sobre um fenômeno contemporâneo no contexto da vida real” (YIN, 2010, p. 22).

Optou-se, ainda, pelo estudo de caso múltiplo (ou coletivo), que, segundo Gil (2002), permite o estudo de características de uma população. E, neste estudo, foi a observação de cada aluno presente nas aulas durante os cinco dias observados e, mais especificamente, de cada aluno presente na aula de Cultura Digital. Essa abordagem é preferida quando se busca compreender aspectos importantes de eventos contemporâneos que não podem ser manipulados diretamente (YIN, 2010).

Além do estudo de caso, foi adotada a metodologia de observação participante, definida por Bogdan e Taylor (1975 *apud* LAPASSADE, 2023) como uma pesquisa caracterizada pela existência de interações sociais entre o pesquisador e os sujeitos no ambiente destes. Lapassade (2023) reforça que a observação participante abrange todo o trabalho de campo, desde a chegada do pesquisador até sua saída, permitindo a coleta de dados de diversas fontes, como observações diretas, conversas ocasionais e documentos.

Seguindo os princípios de Malinowski (1978), a observação participante promove uma maior interação com o ambiente estudado através da convivência diária e da participação ativa dos atores envolvidos no estudo. Esta abordagem envolveu a observação direta como método primário, complementada, embora não substituída completamente, pelo uso de informantes - estudantes e docentes - para enriquecer o entendimento das histórias de vida sociocultural e acadêmica dos alunos (MALINOWSKI, 1978).

Complementarmente, as notas de campo foram uma ferramenta utilizada na observação participante, permitindo o registro e posterior interpretação das observações e experiências (EMERSON, FRETZ E SHAW, 2013). Embora envolva processos de interpretação subjetiva, a nota de campo é fundamental para criar um registro cumulativo da pesquisa.

## 4 Resultados

Para compreender os impactos e as experiências vivenciadas na aula de Cultura Digital na EJA, foram analisadas as práticas pedagógicas empregadas e o envolvimento dos alunos. Esta seção destaca os principais achados desta experiência, descrevendo detalhadamente as atividades propostas pela professora e como elas foram percebidas pelos estudantes.

### 4.1. Dando play na aula

A sessão inicial da aula foi dedicada a uma série de alongamentos, acompanhados por uma explicação contextualizada da professora. Ela abordou a prevalência da Lesão por Esforço Repetitivo (LER), associando-a não apenas ao uso prolongado de dispositivos digitais, mas também a atividades laborais intensas como jardinagem, trabalhos em construção civil e faxina - ocupações comuns entre os estudantes da EJA, incluindo de alguns presentes na aula. A discussão sobre saúde ocupacional reflete uma prática pedagógica alinhada com a perspectiva de hooks (2013), que defende a importância de reconhecer as particularidades individuais dos estudantes no processo educativo.

Para a sessão de alongamento, a professora selecionou uma breve aula, disponibilizada no YouTube por um ex-aluno do CAP-UFRGS. Ela destacou que o ex-aluno, formado em Educação Física, criou o canal durante a pandemia para auxiliar pessoas que estavam trabalhando de casa. Mencionar ex-alunos que ingressaram na universidade também serve como inspiração para os alunos da EJA, reforçando a possibilidade de trilharem um caminho similar. No vídeo, o educador físico demonstra alongamentos simples para mãos, pescoço e braços, executáveis em qualquer ambiente. A disponibilidade de recursos educativos como esse, gratuitos no YouTube, sublinha como o bem-estar físico é acessível aos alunos da EJA, que podem assisti-los em dispositivos móveis.

Os alunos apreciaram a atividade inicial e sentiram-se desafiados pelos movimentos corporais propostos. Eles também expressaram surpresa ao aprenderem sobre a LER, compartilhando experiências pessoais de dores relacionadas às suas atividades profissionais e cotidianas. Esse momento de troca de experiências pessoais é valorizado por hooks (2013), que enfatiza a importância do interesse mútuo, da escuta ativa e do reconhecimento da presença de cada um. Cabe destacar que a interação entre professora e alunos sempre preservou os princípios dialógicos – caracteristicamente horizontais – permitindo que os alunos e a professora compartilhassem suas vivências sem hierarquizações ou julgamentos. Nesse contexto, todos exercitavam o direito à fala e à escuta, alternando-se nas intervenções, sabendo que é importante e necessário o “saber escutar” (FREIRE, 1997, p. 127).

### 4.2 Consumindo conteúdo criticamente

Em seguida, a professora exibiu um vídeo da apresentadora Gabriela Prioli compartilhado no Instagram, plataforma amplamente utilizada pelos alunos da turma. A escolha foi estratégica, considerando que, embora a maioria dos estudantes ainda não dominasse plenamente a leitura e a escrita, todos estavam familiarizados com conteúdos em vídeo. Este é um formato que garante acessibilidade ao público não alfabetizado.

No vídeo exibido, Prioli menciona uma pesquisa de Harvard que aponta que laços fortes de amizade aumentam a expectativa de vida em 10 anos e previnem doenças, devido aos hormônios que liberam. Um conteúdo complexo, mas que foi de fácil entendimento devido à linguagem simples utilizada. Sendo assim, o vídeo não apenas serviu como ferramenta de aprendizagem sobre um tema científico, mas também como exemplo prático das habilidades de literacia digital. Assim, a professora demonstrou que as redes sociais podem ser um meio eficaz para aprender sobre novos temas, e que essa pode ser uma boa forma de utilizar o celular. Ela ressaltou a formação acadêmica e o papel de Gabriela Prioli como apresentadora em uma emissora de televisão, apontando-a como uma fonte confiável. Essas são habilidades descritas na BNCC (EF04CO07 e EF04CO08), que orientam os alunos sobre a ética na manipulação e uso de dados digitais e incentivam a verificação da confiabilidade das informações online.

Ao final do vídeo, a apresentadora levanta uma reflexão sobre o mundo mediado pelo virtual, onde a solidão alcança níveis epidêmicos. Prioli questiona como os relacionamentos são afetados na era digital, destacando o valor das conversas olho no olho frente à superficialidade dos contatos virtuais. Após a exibição do vídeo, seguindo uma premissa de Paulo Freire que diz que “ensinar exige saber escutar” (FREIRE, 1997, p. 127), a professora convida os estudantes a refletirem sobre o tempo que dedicam a familiares e amigos em comparação com a atenção dada ao celular, que, quando utilizado de maneira inadequada e por tempo excessivo, pode ser prejudicial à saúde e aos relacionamentos interpessoais. Os alunos concordaram que a tecnologia traz benefícios, mas também reconheceram os malefícios ao potencialmente distanciar pessoas que compartilham o mesmo espaço físico. Integrar conteúdos como o vídeo de Gabriela Prioli em aulas de Cultura Digital é importante para promover uma reflexão crítica sobre as interações tecnológicas e seus impactos nas relações pessoais.

### 4.3 Alfabetização em jogo

Em um terceiro momento da aula, a professora solicitou que cada aluno utilizasse um computador para acessar atividades gamificadas com foco em alfabetização. Essas atividades foram cuidadosamente planejadas para atender aos diversos níveis de proficiência em leitura e escrita presentes na turma. Os alunos nos níveis pré-silábico e silábico trabalharam com jogos que envolviam reconhecimento de letras e rimas, enquanto aqueles nos níveis silábico-alfabético e alfabético participaram de atividades mais avançadas, como formação de palavras. Ao final de cada atividade, era fornecido um feedback instantâneo.

Ao integrar jogos e tecnologias na educação, estamos nos valendo de um método que, como apontado por Paulo Freire em “Pedagogia da Autonomia”, estimula a curiosidade crítica dos alunos e os encoraja a explorar e questionar o conteúdo apresentado. Freire defende a importância de criar um ambiente em que o educando exerça sua curiosidade e desenvolva uma aproximação crítica e metódica dos objetos de estudo. Esta abordagem está em consonância com o sistema de feedback instantâneo utilizado nas atividades gamificadas, onde, segundo McGonigal (2012), o feedback serve como uma ferramenta essencial para orientar os alunos sobre seu progresso, isto é, mostrar a eles o quão perto estão de atingir a meta, motivando-os a persistir nos jogos e, por extensão, no aprendizado. Freire sustenta que a educação deve ser um ato de liberdade, que permite ao estudante não apenas absorver passivamente o conhecimento, mas também transformá-lo por meio da ação crítica e

reflexiva: “A construção ou a produção do conhecimento do objeto implica o exercício da capacidade crítica de ‘tomar distância’ do objeto, de observá-lo, de delimitá-lo, de cercá-lo, de sua capacidade de comparar, de perguntar” (FREIRE, 1997, p. 95). Assim, a aplicação de jogos educativos que utilizam feedback instantâneo reflete essa filosofia educacional, promovendo um aprendizado mais engajado e significativo.

Conforme Santaella (2012), para que os jogos sejam eficazes enquanto ferramentas educativas, é fundamental que possuam objetivos de aprendizagem claramente definidos e que abordem conteúdos pertinentes às áreas de conhecimento desejadas, contribuindo para o desenvolvimento das competências cognitivas e intelectuais dos alunos. A utilização de jogos em sala de aula torna-se uma alternativa mais envolvente que as metodologias tradicionais de ensino, pois não só capta a atenção dos estudantes, mas também os motiva a engajar-se ativamente nos processos de aprendizagem.

Segundo Silva e Batista (2016), um jogo bem elaborado pode oferecer muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, como a fixação de conteúdos, a participação ativa, a autonomia e o prazer de aprender. É o que acontece no caso analisado, já que 1) Os conteúdos de alfabetização são o foco dos jogos propostos; 2) Os alunos atuam individualmente para a resolução dos desafios; 3) Os jogos fornecem feedbacks, permitindo que os estudantes avancem autonomamente e 4) Os alunos se divertem com as atividades propostas.

Ademais, considerar os diferentes níveis de aprendizagem da turma - como ocorreu durante a aplicação do jogo - é fundamental para maximizar o engajamento de todos os alunos. Herculano-Houzel (2018) destaca a importância de adequar as atividades ao nível apropriado de cada estudante para que a motivação seja mantida. Atividades muito simples podem desmotivar os alunos mais avançados, enquanto tarefas demasiadamente desafiadoras podem frustrar aqueles em estágios iniciais de aprendizagem.

Os jogos utilizados foram especialmente selecionados por sua acessibilidade, possuindo interfaces de usuário simples e comandos intuitivos, o que é essencial para garantir que até mesmo alunos menos familiarizados com tecnologias possam se adaptar rapidamente e tirar o máximo proveito das ferramentas didáticas oferecidas. Essas atividades também proporcionam aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades essenciais no manejo do computador, como a escrita através do teclado, o uso eficiente do mouse e a habilidade de localizar informações nas interfaces das telas, reforçando a integração da tecnologia na aprendizagem.

## 5 Considerações finais

A aula de Cultura Digital no Colégio de Aplicação da UFRGS exemplifica uma abordagem pedagógica que promove a autonomia dos alunos, incentivando-os a serem agentes ativos de seu processo educativo e a desenvolverem uma visão crítica sobre o mundo, em consonância com as ideias de Paulo Freire.

As atividades variadas propostas pela professora servem de modelo para educadores interessados em oferecer uma experiência de aprendizado dinâmica e significativa. Conforme observa Herculano-Houzel (2018), é essencial disponibilizar aos estudantes uma diversidade de recursos, como, por exemplo, vídeos e jogos.

Além disso, Mietto (2009) destaca que um ensino prazeroso e dinâmico pode estimular significativamente as conexões sinápticas, trazendo benefícios profundos para a

aprendizagem. No contexto educacional brasileiro, em que a evasão escolar persiste como um desafio, aulas envolventes são fundamentais para reter os alunos na Educação de Jovens e Adultos.

Em suma, a aula de Cultura Digital no CAP-UFRGS ilustra como uma abordagem personalizada, fundamentada em práticas pedagógicas inclusivas e com recursos variados, pode impactar positivamente a sala de aula, promovendo o engajamento e o desenvolvimento crítico dos estudantes quanto ao uso das TDICs.

## Referências

BALDO, Ana Maria. **Retrocesso pandêmico**: O caso da EJA no Rio Grande do Sul, sob o governo de Eduardo Leite. 2021. Disponível em:

<https://cpers.com.br/wp-content/uploads/2021/02/RETROCESSO-PANDEMICO.pdf>.

Acesso em: 11 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BOCASANTA, Daiane Martins; WISCH, Tasia. Daqui uns tempos é tudo informática: análise de uma experiência nos Anos Iniciais da EJA. **Cadernos de Aplicação**, v. 31, n. 2, p. 10-19, 2018. Disponível em:

<https://www.seer.ufrgs.br/CadernosdoAplicacao/article/view/89532>. Acesso em: 01 jul. 2024.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. Letramento digital. *In*: **Glossário Ceale**: Termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para educadores. Faculdade de Educação. Belo Horizonte. 2014. Disponível em:

<https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/letramento-digital>. Acesso em: 5 ago. 2024.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. 20ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

EMERSON, Robert M.; FRETZ, Rachel I.; SHAW, Linda L. Notas de Campo na Pesquisa Etnográfica. **Revista Tendências**: Caderno de Ciências Sociais, Crato, v. 7, n. 1, 2013.

Disponível em: <http://www.periodicos.urca.br/ojs/index.php/RevTendenc/article/view/690>.

Acesso em: 06 ago. 2024.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. Alfabetização digital. *In*: **Glossário Ceale**: Termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para educadores. Faculdade de Educação. Belo Horizonte. 2014. Disponível em:

<https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/alfabetizacao-digital/>. Acesso em: 5 ago. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes Necessários à prática educativa. Ed. 3. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HERCULANO-HOUZEL, Suzana. **Neurociências**: contribuições para a aprendizagem.

Youtube, 3 de ago. de 2018. 31min45s. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=VOfmQICpGmI>. Acesso em: 10 jul. 2024.

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir**: a educação como prática da liberdade. São Paulo Martins Fontes, 2013.

LAPASSADE, Georges. A observação participante. **Revista Sociologia em Rede**, v. 13 n. 13, 2023.

MALINOWSKI, Bronisław. **Argonautas do pacífico ocidental**: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné melanésia. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MIETTO, Vera Lucia. **A importância da Neurociência na Educação**. Só Pedagogia. 2009. Disponível em: <https://www.pedagogia.com.br/artigos/neurocienciaeducacao/>. Acesso em: 12 jul. 2024.

MOVIMENTO PELA BASE. **Em busca de saídas para a crise das políticas públicas de EJA**. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2022/10/dossieeja.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2024.

SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. **Teias**, v. 13, n. 30, p.185-195, set./dez. 2012 Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24277>. Acesso em: 10 jul. 2024.

SILVA, Raquel Soares Pedonni; BATISTA, Lucille Maia. JCLIC como recurso digital e pedagógico no âmbito do PBID Letras Português UFPE. *In*: Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, 14., 2016, Recife. **Anais [...]** Recife: SENAC, 2016. p.1 – p. 8. Disponível em: <https://www.pe.senac.br/congresso/anais/2016/pdf/comunicacao-oral/066.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2024.

YIN, Robert Kuo-zuir. **Estudo de caso**: Planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

### **Contribuições da autoria**

Autor 1: Organização, Interpretação e Análise de Dados, Investigação, Redação.

Autor 2: Interpretação de Dados, Metodologia, Revisão da Redação.

Autor 3: Conceitualização, Organização, Supervisão/Orientação, Metodologia, Interpretação e Análise de Dados, Redação.

**Data de submissão:** 31/08/2024

**Data de aceite:** 10/10/2024