

# EXPERIÊNCIA DO EDUCADOR NA ERA DA CULTURA DIGITAL COM ALUNOS DO PROGRAMA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) NA CIDADE DE JUAZEIRO - BA: UM ESTUDO DE CASO

EXPERIENCE OF THE EDUCATOR IN THE ERA OF DIGITAL INCLUSION WITH EJA (EDUCATION FOR YOUTH AND ADULTS) IN THE CITY OF JUAZEIRO – A CASE STUDY

## **Uêverson Mendes Oliveira**

Licenciado em Letras com Habilitação para o Ensino de Língua Portuguesa, Inglesa e suas respectivas Literaturas pela União Metropolitana para o Desenvolvimento da Educação e Cultura (Salvador/Brasil).

E-mail: [ueverson\\_oliveira@hotmail.com](mailto:ueverson_oliveira@hotmail.com)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6549-2603>

## **Bruno Henrique de Souza Ribeiro**

Graduado em Gestão da Tecnologia da Informação pela Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina (Petrolina/Brasil). Professor na Secretaria de Educação do Município de Sobradinho (Sobradinho/Bahia).

E-mail: [brhesori@gmail.com](mailto:brhesori@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1356-9880>

## **Joseilda Sampaio de Souza**

Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação pela Universidade Federal da Bahia (Salvador/Brasil).

E-mail: [sulesp@gmail.com](mailto:sulesp@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2625-3148>

Recebido em: 26 de março de 2020

Aprovado em: 14 de julho de 2020

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

RPR | a. 17 | n. 3 | p. 118-133 | set./dez. 2020

DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v3i0.2174>

## RESUMO

A cultura digital na dinâmica de vida dos indivíduos é uma necessidade da época em que vivemos. Vivenciar dinâmicas com as tecnologias é um papel essencial na vida do educador para a formação do pensamento crítico do educando. Neste estudo de caso, será relatada a experiência vivenciada por educadores da Cultura Digital e educandos da EJA - Educação de Jovens e Adultos de uma empresa da cidade de Juazeiro-BA. Tentar quebrar barreiras, diminuir obstáculos e facilitar a interação educador-educando-tecnologias foi o que motivou a realização de uma abordagem com essas pessoas em relação às aulas realizadas nos laboratórios de informática, as quais ocorriam três vezes por semana na própria empresa. Relatando os entraves, dificuldades e a relevância das descobertas do mundo tecnológico, este trabalho mostrará as vivências do educando e do educador com o computador e a grande oportunidade de utilizar o conhecimento da informática no cotidiano dessas pessoas. O computador passa a fazer parte das turmas da EJA como um elemento estruturante para aprender a ler e a escrever e deixa de ser apenas um fator de inclusão digital que os integra na sociedade. É um novo método para desenvolver os diferentes processos de ensino-aprendizagem na fase adulta e estimular aos educadores o dinamismo em suas aulas e motivar os educandos a não desistirem de aprender.

**Palavras-chave:** Educador. Educando. EJA. Cultura Digital.

## ABSTRACT

The digital culture of individuals is a necessity of the time in which we live. Learning how to handle technologies is an essential role in the life of the educator for the formation of critical thinking of the learner. In this case study, will be reported the experience lived by educators of Digital Culture and students of the EJA- Youth and Adult Education in a company in the city of Juazeiro-Ba. Trying to break down barriers, reduce obstacles and facilitate the educator-educator-technology interaction was what motivated to approach these people in relation to the classes held in computer labs, which occurred three times a week in the company itself. Reporting the obstacles and difficulties, and the relevance of the discoveries of the technological world, this work will show the way of living of the educator and the students with the computer and the great opportunity to use the computer knowledge in the daily life of these people. The computer becomes part of the EJA classes as a resource of learning to read and write and is no longer just a factor of digital inclusion that integrates them into society. It is a new method of developing different processes of teaching learning in adulthood, also a new possibility for educators to streamline their classes and motivate learners not to give up learning.

**Keywords:** Educator. Teaching. EJA. Digital Culture.

## 1 INTRODUÇÃO

“Nas condições verdadeiras de aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo”. (FREIRE, 1996, p. 29).

Para Quintas e Muñoz (1986 *apud* REGO, 2018, p. 39), “todo educador é necessário que possua uma ideia clara de educação”. Vianna (2006, p. 130) compreende que “educação, em sentido amplo, representa tudo aquilo que pode ser feito para desenvolver o ser humano e, no sentido estrito, representa a instrução e o desenvolvimento de competências e habilidades”. As definições de educação podem ser diversas, podem depender de contexto, propósitos, área e etc., cada experiência pode alterar algum elemento ou totalmente tais definições. Para Calleja (2008),

as definições de educação, geralmente, têm vários pontos em comum, especialmente, pois colocam o indivíduo como sujeitos no centro da atividade e caracterizam a educação como um processo de influência sobre as pessoas, que conduz a sua transformação e as capacita para interagir com o meio (CALLEJA, 2008, p. 109).

Deste modo, entende-se que a educação é uma atitude que praticamos ao longo do tempo sobre as pessoas que formam a sociedade, com o objetivo de capacitá-las. Como exemplo desta ação para capacitar cidadãos, temos os meios tecnológicos utilizados para fins educacionais que, ao mesmo tempo que colaboram para diminuir os quadros sociais, tornam o ensino e aprendizagem dinâmicos.

Ainda é recente o uso das Tecnologias Digitais – TD pelos educadores nas salas de aulas brasileiras. Para as realidades tradicionais, poucos usufruem dos recursos que as TD oferecem como fator inovador do meio midiático nos processos de ensino e aprendizagem. A tecnologia não é a solução para construirmos a educação dos sonhos, no entanto, percebe-se que ela vem a todo tempo dando sua parcela de contribuição para uma melhor civilização do direito de estudar e aprender com outros usos e práticas.

Além disso, é preciso considerar que as tecnologias digitais se configuram com um sistema simbólico que é processado, reorganizando a visão de mundo de seus interagentes, impondo outros modos de viver, pensar e agir, modificando hábitos cotidianos, valores e crenças e constituindo-se em elementos estruturantes das relações sociais (BONILLA, 2005). Daí, compreendemos a presença das tecnologias na educação como elemento estruturante, e não como uma mera ferramenta.

Pensar as tecnologias digitais para além do uso instrumental ou como ferramentas é também considerá-las como proposicionais (LIMA JÚNIOR, 2004; SERPA, 2004) ou como tecnologias intelectuais (LÉVY, 1993). São proposicionais no sentido de se configurar “como reflexo ou extensão do modo

operativo do pensar humano, que é capaz de elaborar abstrações formais e não formais, a partir das quais atua transformando a si mesmo e ao mundo em seu redor” (LIMA JÚNIOR, 2004, p. 407).

Entretanto, não podemos desconsiderar, como explica Castoriadis (1987), que é o homem quem fabrica ferramentas concretas e símbolos. Para este autor não dá para se isolar o “fato técnico” de um lado e do outro colocar a vida social, definindo-o de maneira unívoca. Ao contrário disso, o próprio Castoriadis afirma que um objeto técnico não é um “instrumento puro”, e sim é tomado em “uma rede de significações” (p. 251).

A partir dessa rede de significações é que compreendemos, a partir de Silva (2007), que a grande evolução que o computador promove é permitir uma educação ampliada, no sentido de que há muita informação disponível, e ao mesmo tempo individualizada. Chegará o momento em que o ensino não será mais pautado apenas no uso do livro didático. Os livros estarão melhores e adequados à informática, até mesmo com sugestões de sites e atividades. As aulas expositivas, o papel, as pesquisas de campo, os trabalhos de laboratórios, as consultas na web são recursos complementares, que devem ser utilizadas de maneira integrada e inteligente. Assim, esse estudo de caso teve como objetivo relatar a experiência do educador com a Cultura Digital no ensino da EJA - Educação de Jovens e Adultos e, ao mesmo tempo, promover a inserção dos educandos no mundo tecnológico, compreendendo as limitações de cada indivíduo e respeitando o seu tempo de aprendizagem.

A atual era está remodelando as culturas tradicionalistas de sala de aula e, ao mesmo tempo, renovando o modo de aprendizagem dos educandos, no qual, de acordo com Geertz (1973), a cultura também se movimenta como um polvo — não ao mesmo tempo, como uma sinergia de partes perfeitamente coordenadas, como uma compulsão maciça de todo, mas através de movimentos desarticulados desta parte, depois daquela, e depois ainda da outra, que de alguma forma se acumulam para uma mudança direcional. Entretanto, é de extrema importância que haja reciprocidade entre docentes e discentes, uma vez que, *notebooks*, celulares e plataformas com internet sirvam como meio para mediar a interação entre professores e seus estudantes.

Baseado no foco desse estudo de caso, o educador executa um papel importante na sociedade, ele tem que integrar as pessoas, motivando-as e fazendo compreender as alterações que estão acontecendo na vida de cada uma delas, ao mesmo tempo, ele precisa se atualizar para ser um mediador de sucesso, tendo em mente que a tecnologia e todos os seus meios não substituem seu trabalho, mas agregarão novas metodologias no planejamento das aulas e novos recursos na complementação dos conteúdos. Nessa direção, as tecnologias digitais passam a integrar o cotidiano escolar como um elemento carregado

de conteúdo (e não apenas como instrumento), como representante de uma nova forma de pensar e agir, baseada na globalidade e na integralidade (PRETTO, 2013).

Assim, a escola passa a se constituir como um “centro irradiador de conhecimento, com o professor adquirindo, também e necessariamente, uma outra função” (PRETTO, 2013, p. 139). Nessa nova função, o educador passa a ser o articulador das diversas histórias e das diversas fontes de informações. Isto é, ele se constitui como articulador de um processo educativo mais amplo, em que a educação, a escola, os alunos, todos, estarão trabalhando, em um movimento para a alfabetização por meio da imagem, da comunicação, da informação e, ao mesmo tempo, da língua e da escrita.

Daí a importância de motivar os educadores para adentrar neste “novo” cenário, como também é preciso que as universidades ofereçam para os futuros profissionais uma formação de qualidade que atenda as expectativas e necessidades, para que assim apropriem-se das tecnologias da informação e comunicação e saibam utilizá-las para além da perspectiva ferramental. Sem dúvidas, os meios tecnológicos passam a ser essenciais no âmbito escolar, pois além de democratizar o conhecimento, estruturam a forma de pensar dos indivíduos, motivando-os a aprender.

## 2 METODOLOGIA

A fim de trazer um entendimento mais claro do que foi relatado no decorrer desse estudo de caso, foi necessário realizar um estudo descritivo e exploratório, de abordagem qualitativa, pois desse modo conseguimos estabelecer uma maior aproximação com a rotina e as experiências vividas.

Andrade *et al.* (2017, p. 2) definem o estudo de caso como uma abordagem didática para problematizar uma situação a fim de aproximar a teoria e a prática. Para Llewellyn e Northcott (2007) citado em Freitas e Jabbour (2011, p. 10), é um procedimento metodológico que enfatiza entendimentos contextuais, sem esquecer-se da representatividade. Gil (2007) ainda define como estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que se permita o seu amplo e detalhado conhecimento.

Os estudos exploratórios são, de acordo com Selltitz *et. al* (1974) *apud* Freitas e Jabbour (2011, p. 8), “todos aqueles que buscam descobrir ideias e soluções, na tentativa de adquirir maior familiaridade com o fenômeno de estudo”. Nessa perspectiva, Tonetto *et al.* (2014, p. 183) argumentam que pesquisas exploratórias são utilizadas quando se deseja obter dados sobre a natureza de um problema. É, mais uma vez, oportuno lançar mão dos estudos de Freitas e Jabbour (2011, p. 8), quando estes trazem considerações sobre estudo descritivo baseado em Vergara (2004, p. 47), ao mostrar que tal metodologia “expõe características de determinada população ou de determinado fenômeno. Pode também estabelecer

correlações entre variáveis e definir sua natureza. Não tem compromisso em explicar os fenômenos que descreve, embora sirva de base para tal explicação”.

Para Triviños (1987, p. 110 *apud* OLIVEIRA, 2011, p. 22) “o estudo descritivo pretende descrever “com exatidão” os fatos e fenômenos de determinada realidade”. A pesquisa descritiva visa efetuar a descrição de processos, mecanismos e relacionamentos existentes na realidade do fenômeno estudado, utilizando, para tanto, um conjunto de categorias ou tipos variados de classificações (NEUMAN, 1997 *apud* MACIEL *et al.* 2020, p. 666). No cenário pesquisado, há inúmeras observações a serem mostradas e pontuadas e, nesse sentido, o estudo descritivo torna-se mais adequado, pois “essa metodologia de pesquisa é recomendada, quando se tem a intenção de descrever um número maior de observações” (MACIEL *et al.* 2008, p. 666).

Por fim, a abordagem qualitativa sobre a qual Gil (1999 *apud* OLIVEIRA, 2011, p. 24) informa:

o uso dessa abordagem propicia o aprofundamento da investigação das questões relacionadas ao fenômeno em estudo e das suas relações, mediante a máxima valorização do contato direto com a situação estudada, buscando-se o que era comum, mas permanecendo, entretanto, aberta para perceber a individualidade e os significados múltiplos.

A percepção do fenômeno dentro do contexto que Triviños (1987) evidencia é fundamental para que se consiga alcançar os propósitos sobre os quais esse artigo versa, que é apresentar um panorama sobre a cultura digital e como educadores e educandos se comportam nesse cenário.

O estudo de caso foi aplicado com educadores e educandos da EJA, com faixa etária entre 18 e 55 anos, que integram uma determinada empresa na cidade de Juazeiro- Ba.

O curso de Inclusão Digital da empresa em questão tem como objetivo promover o conhecimento básico relacionado ao uso do computador e da internet, para facilitar o corpo docente no laboratório de informática, favorecendo também um novo aprendizado e a inserção dos educandos no mercado de trabalho. Os critérios para ter direito ao curso é ter idade igual ou superior a dezoito anos e estar matriculado no ensino da EJA da empresa.

O processo de coleta de dados aconteceu no laboratório de informática, a partir de observações e questionamentos envolvendo educandos e educadores em sala de aula. A população do estudo foi constituída por sessenta educandos, sendo vinte educandos em cada turma, formando, assim, três turmas de Inclusão Digital na EJA, e por três educadores da empresa que ministravam aulas do currículo escolar dos educandos.

Foram utilizados, também, para a realização desse estudo de caso, materiais publicados em livros, artigos acadêmicos e dissertações disponíveis na base de dados de bibliotecas virtuais do ano de 2019, como, por exemplo, o Google Acadêmico, Scielo, Revistas Digitais e sites variados relacionados ao tema de pesquisa.

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 BENEFÍCIOS DA TECNOLOGIA ALIADA À EDUCAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

De uma forma muito inteligente, Nevado (1996) elabora um novo espaço para aprender a partir da ampliação e transformação de contextos, eliminando distâncias físicas e promovendo a construção cooperativa de conhecimentos e o desenvolvimento da consciência crítica entre o favorecimento das soluções criativas para os novos problemas que se impõem. Esse novo espaço que o autor enfatiza faz o uso dos diversos recursos tecnológicos para deixar ainda mais ricas as salas de aula, em que cada educando é um sujeito ativo em processo de interação com outros educandos, educadores e até mesmo com a sociedade.

Nesse novo cenário, que se configura cada vez mais com a presença das tecnologias digitais, o educador deixa de ser aquela figura que está na escola apenas para ensinar, e o aluno aquele que aprende, para constituírem-se, todos, "em sujeitos de aprendizagens, construtores e coautores de conhecimento" (BONILLA; PICANÇO, 2015, p. 224). Assim, ao integrar o uso das tecnologias digitais em suas práticas, o processo pedagógico deixa de ser uma centralidade estável, em que ora destaca-se o educador, ora o aluno, ora qualquer outro que está estabelecendo relações no processo educacional.

Leite (2011), em uma das suas publicações, relata que os educadores já observam ganhos com o uso dos recursos tecnológicos. Segundo ele, o mais mencionado por educadores é a adoção de muitos materiais e de vários tipos e com uma melhor qualidade, além de uma nova adoção de metodologias de ensino, do reconhecimento dos educadores que já se consideram mais proveitosos em sua profissão.

A tecnologia é essencial nas relações sociais e na produtividade do indivíduo. É um novo espaço de ação de cidadania e até mesmo de garantia a sobrevivência frente às organizações públicas e privadas. Repassar a tecnologia no ambiente escolar é uma iniciativa democrática e um sinal de que novas políticas estão sendo implantadas na educação.

### 3.2 PAPEL DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Na educação, o uso das tecnologias digitais vêm sendo objeto de estudos e experimento em praticamente todo o mundo. É comum observarmos reflexões que apontam que a incorporação dos computadores na educação não pode ser uma mera repetição dos tradicionais métodos utilizados em sala de aula. Percebemos que estando essas tecnologias presentes, diante do contexto atual marcado por mudanças, as formas de ensinar e aprender precisam ser repensadas, reinventadas, pluralizadas.

É inegável que, cada vez mais, nos deparamos com o aumento significativo do ritmo de produção e circulação de informações, promovendo a ligação de diferentes espaços de modo síncrono e fazendo do tempo, “antes fragmentado e isolado em cada local, um tempo totalizado, articulado e compartilhado entre diferentes locais” (BONILLA, PICANÇO, 2005, p. 219). Daí, não cabe mais pensarmos em uma “escola única”, e sim em “novas educações”, que provocam o diálogo entre os diferentes sujeitos da educação e para além deles, ampliam as redes de relações ao envolver outros sujeitos que possam dinamizar o processo de ensinar e aprender.

Entendemos também que o desenvolvimento e o avanço das tecnologias digitais fazem parte das práticas sociais no nosso cotidiano. É a partir de tais práticas, das trocas, das mudanças de comportamento, das inovações, que o significado de cultura pode ser alterado. No entanto, precisamos reforçar que, em cada momento histórico, nenhuma era cultural desaparece para o surgimento de outra, e sim a cultura “sofre reajustamento no papel social que desempenha, mas continua presente” (SANTAELLA, 2003a, p. 78). Não se trata, portanto, da passagem de um estado ao outro, mas, muito mais do que isso, há sempre um processo cumulativo de complexificação, em que uma “nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela reajustamento e refuncionalizações.” (SANTAELLA, 2003b, p. 25).

É certo que alguns elementos desaparecem, outros são transformados, mas não podemos negar que, com o advento da técnica ou da tecnologia, a cultura tem sofrido fortes influências. É desse contexto, do intenso envolvimento e vivência cada vez mais ativa entre as tecnologias digitais e o homem e das dinâmicas enredadas entre espaços físicos e digitais, no *online* e *offline*, que, a cada dia, surgem elementos de outra cultura – a cultura digital. (SAMPAIO-S, 2019).

E nessa cultura, que também está presente fortemente na educação, a imersão de novos saberes, em especial os saberes disseminados pela vivência com as tecnologias digitais, é que ações simples, tais como: a posição das letras no teclado, a função da barra de espaço, a forma de se deslocar na tela, o funcionamento na barra de rolagem, a familiaridade com o “mouse” e hoje com a tela *touch screen*, é um desafio quando estamos trabalhando com educação, e mais especial, com educação de jovens e adultos.



Esses desafios podem significar algo além da aprendizagem desses sujeitos, que é a incorporação de novos conceitos e habilidades necessárias para o convívio em sociedade. Ainda que essas ações possam representar como “requisitos introdutórios” diante do conjunto de possibilidades de relação com as tecnologias digitais, para esses sujeitos, elas têm significado um exercício de aprender novos universos e conhecimentos, de arriscar ir além daqueles conhecimentos que ele já tinha adquirido ao longo da vida, tendo consciência de que está ingressando em um universo no qual a relação com os saberes são desafiados a cada novo passo. Desse modo, a cultura digital que vem sendo fortalecida na contemporaneidade desafia a educação e os sujeitos que a integram a repensar, significativamente, a sua relação com os saberes e a refazer essa relação cotidianamente.

Um novo mundo está sendo criado e a educação está caminhando junto com essa mudança. As novas gerações serão privilegiadas com práticas pedagógicas altamente tecnológicas e significativas na sua formação. Para Arendt (2005), “a novidade é e deve ser trazida pelas novas gerações. É este o fluxo e destino natural e cultural da humanidade”.

#### 4 RESULTADOS

A ideia de aceitar o novo, no sentido de modificar as formas de aprender, faz-se presente na rotina escolar. A relação do educando e do educador com as tecnologias digitais contribui significativamente para o distanciamento do ensino tradicional e para a aproximação de um ensino alternativo. Freire (2002), em um de seus estudos, diz que é necessário que as tecnologias digitais atendam às finalidades do ambiente escolar, modificando, assim, as práticas educacionais. Nesse contexto, a cultura digital, no contexto da educação, de forma mais ampliada, pode possibilitar a educadores e educandos, “acessar, produzir, criar, publicar e distribuir informações, consumir e participar de maneira autônoma em redes colaborativas” (SAMPAIO-S, 2019, p. 158). E para que tudo isso aconteça, torna-se necessário uma imersão curiosa no cenário das tecnologias digitais móveis que estão presentes em nosso cotidiano.

A princípio, durante a experiência com alunos da EJA na cultura digital, houve uma certa resistência por parte de alguns dos educandos, os quais enfatizaram que tais artefatos não seriam tão úteis no cotidiano deles. Ouvimos repetidamente que já estavam “velhos demais” para aprender a utilizar o computador, que não tinham paciência para utilizar o computador, e a todo tempo inferiorizam-se que não conseguem, onde até nos pediram para desistir de ensiná-los. Passavam a visão de adultos com baixo nível de escolaridade e de entendimento de mundo, sem expectativas de vida e desmotivados com sua própria realidade. Com o tempo, percebemos que parte dessa resistência está associada aos meios

que esses sujeitos se constituíram, que, na maioria das vezes, são meios analógicos. Isto é, para esses sujeitos, essa realidade ainda se situa no campo da novidade e da incerteza.

Como não poderia ser diferente, esses mesmos adultos citados sentiam-se inseguros e com medo a todo momento, apresentavam dificuldades para manusear o mouse e até mesmo dificuldades ao teclar e encontrar as letras do teclado do computador. Liam muito mal as letras de fontes pequenas e a todo instante pediam a atenção do mediador de inclusão digital. Foi uma reação já esperada, era tudo muito novo, instrumentos novos, que despertavam a insegurança e ao mesmo tempo o desejo em aprender a manusear a máquina.

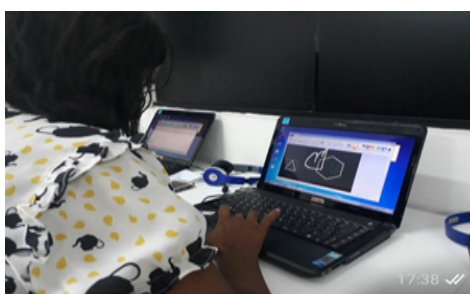
A empresa estudada conta com um laboratório de informática, onde as aulas eram ministradas, e com vinte computadores, sendo um para cada educando realizar as suas atividades, no qual os mesmos têm acesso a sua plataforma de estudos através de um login e senha disponibilizados pela empresa. Logo abaixo, nas imagens 1 e 2, observa-se que as educandas estão procurando as letras do alfabeto no teclado do computador para nomear suas atividades.

**Figura 1 – Educanda digitando texto no computador**



**Fonte: Autores (2018)**

**Figura 2 – Educanda editando o desenho**



**Fonte: Autores (2018)**

Aos poucos, foram propostas várias atividades para saber até onde iriam os conhecimentos dos educandos da EJA, além de serem feitas muitas observações durante o curso. Alguns educandos com

idades menos avançadas solicitaram atividades mais complexas, demonstravam euforia, queriam utilizar as salas de entretenimentos o mais rápido possível e acessar os aplicativos e programas instalados no computador que até então não sabiam as funcionalidades, porém tinham curiosidades para manusear.

Desde o início da nossa experiência, constatamos que os educandos mais jovens queriam realizar atividades com um grau maior de dificuldade, até mesmo para demonstrar agilidade e habilidade perante aos demais discentes com idades mais avançadas. Os jovens preferiam realizar exercícios, como salvar e formatar textos e acessar sites da internet, enquanto os adultos queriam apenas, de início, saber ligar e desligar o computador sozinhos e encontrar as letras com mais facilidades. Eles perceberam que tinham o alfabeto à sua volta em forma de teclas e que poderiam digitar nomes, textos mais curtos e palavras de diversas formas, de várias fontes e de várias cores. Aos poucos, foram interagindo com os meios tecnológicos, e o que era algo assustador tornou-se aliado para a sua formação.

No decorrer das aulas nos laboratórios de informática, foram feitos alguns questionamentos aos três educadores da empresa que constantemente acompanhavam as aulas de inclusão digital para aperfeiçoar-se mais e na oportunidade interagem com os educandos sobre determinados assuntos. Durante os questionamentos, um dos educandos informou não ter muito conhecimento sobre informática e tecnologia, e que sabia o básico: "Não vou mentir, sou um pouco leiga nesse assunto. Consigo ligar e desligar o computador, acessar as redes sociais e acessar a plataforma de estudos da empresa. Quando encontro problemas com o acesso à internet entro em contato com o setor de Núcleo de Tecnologia da Informação (NTI) da empresa, mas aviso que estou disposta a aprender!". Nesse contexto, enfatizamos a importância do educador levar em conta as diversas dimensões indissociáveis da convivência com as tecnologias digitais a partir da cultura digital. Como propostas formativas oportunas aquelas nas quais o potencial das tecnologias seja usado como possibilidade de se formar cultura, explorando os exemplos de inserção e assimilação (SAMPAIO-S, 2011).

A relação educador-educando foi frequente, como também educando-computador e educando-educando, na qual os discentes adultos, quando tinham dúvidas, buscavam ajuda dos mais jovens que estavam ao seu lado, no outro computador. Logo, esses mesmos jovens que os ajudavam, sentiam-se relevantes por ajudar o colega e demonstrar o seu saber e rapidez na prática com o computador. E foi nesse misto de sensações que as aulas de inclusão digital passaram a ser esperadas ansiosamente, e os laboratórios de informática se tornaram um novo mundo cheio de descobertas. Fundamentando essa experiência, retoma-se a abordagem de Lopes (2005), em que relata que cabe ao professor proporcionar novos ambientes de aprendizagem, e para que a escola se transforme num espaço prazeroso, é necessário que tanto os educandos quanto os professores estejam envolvidos em sua plenitude.

Com o tempo, os educandos já estavam mais familiarizados com os ambientes, a autoestima deles era notável e a interação com o computador já estava bem visível. Para Geertz (1973), os símbolos ajudam no processo de memorização e de lembranças que trazem uma forma mais fácil de aprender. A forma de aprendizagem, a atenção individual e o respeito ao tempo de aprendizagem fizeram-se presentes a todo momento nos laboratórios de informática. Os educadores que ali estavam assistindo as aulas de inclusão digital disseram que já notaram mudanças com relação ao ensino aprendizagem dos educandos e que estavam ainda mais motivados depois do curso de Inclusão Digital. Segundo os educadores, as aulas passarão a ser mais dinâmicas, o curso trouxe novas ideias a serem trabalhadas em salas de aula e novas práxis pedagógicas passarão a ser estabelecidas. É um grande avanço para todos os envolvidos.

## 5 ANÁLISES E DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

Ao fim do curso de Inclusão Digital, alguns fatos começaram a ser vistos, mostrando vestígios relevantes do uso das Tecnologias Digitais na rotina dos estudantes e deixando claro as dificuldades, os traumas e as restrições, quanto ao uso dos recursos computacionais. Também ficaram evidentes as dificuldades que os docentes enfrentam para implementar a tecnologia no ambiente escolar, seja por falta de domínio do conteúdo ou resistência do seu público alvo.

Constatamos que os professores demonstram interesse no assunto, entendimento parcial dos meios tecnológicos e principalmente sabem da transação na qual a educação está passando, a era da ciência da informação, como, também, os mesmos estão cientes da importância da inserção destes jovens e adultos na era digital.

Para Valente (2011, p. 3),

vivemos num mundo dominado pela informação [...]. Portanto, ao invés de memorizar informação, os estudantes devem ser ensinados a buscar e usar a informação. Essas mudanças podem ser introduzidas com a presença do computador que deve propiciar as condições para os estudantes exercitarem a capacidade de procurar e selecionar informação, resolver problemas e aprender independentemente.

A utilização das TD podem contribuir para a interação entre o estudante e o docente, para a coletividade (que ficou bem evidente e que é de extrema relevância ser tratado na era na qual estamos), para a autonomia, a invenção e a criação, além de organizar e reorganizar conhecimentos adquiridos. Todos os conteúdos repassados pelo professor são aclamados e atingem confiabilidade e importância, pois essa ação do construir acontece de maneira interligada.

É um novo método desafiador e que ainda causa incertezas para diversas pessoas, empresas e classes. Somos convidados a produzir e reproduzir assuntos com altos níveis de qualidade, proliferando a aplicabilidade dos meios de comunicação, essencialmente pelo modo do compartilhamento e da construção de informações e da produção do conhecimento, tornando assim a interação onipresente.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desse estudo, foi possível identificar a importância das TD como parceira da educação na formação do indivíduo. Entretanto, notou-se que esse novo modo de aprender, pouco se faz presente na realidade de alguns educandos e educadores. A trajetória no Brasil ainda é longa.

Os educandos do Serviço Social da Indústria (SESI) se esforçam bastante quando o objetivo é aprender a ler e a escrever através do computador, e os educadores, por sua vez, empenham-se na busca por conhecimentos computacionais para que as suas aulas nos laboratórios de informática possam ser melhor aproveitadas. Baseado nesse contexto, é notório que o ambiente escolar não se limita apenas às aulas tradicionalistas, ele pode ir muito além, dependendo da necessidade de cada educando. É importante lembrar que a tecnologia não é a solução para erradicar os problemas encontrados na educação, mas é um suporte para que possamos chegar a um caminho mais próximo da solução.

Faltam muitas transformações ainda. É necessária a implementação de políticas públicas educacionais voltadas para as TD, talvez quando o Brasil conseguir obter essas conquistas, possa minimizar os obstáculos dos educadores no contexto de sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Selma Regina de *et al.* O estudo de caso como método de pesquisa em enfermagem: uma revisão integrativa. **Texto contexto - enferm.**, Florianópolis, v. 26, n. 4, e5360016, 2017. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010407072017000400308&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010407072017000400308&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 20 mar. 2020.

ARENDT, H. **Entre o passado e o futuro**. Tradução Mauro W. Barbosa. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BELLONI, Maria Luiza. **Educação a Distância**. Campinas: Autores Associados, 1999.

BONILLA, Maria Helena. **Escola Aprendente: para além da Sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.

BONILLA, Maria Helena Silveira; PICANÇO, Alessandra. Construindo Novas Educações. *In.*: PRETTO, Nelson De Luca (org). **Tecnologias e novas educações**. Salvador: EDUFBA, p. 215-229, 2005.

CALLEJA, José Manuel Ruiz. Os professores deste século – algumas reflexões. **Revista Institucional Universidad Tecnológica del Chocó: Investigación, Biodiversidad y Desarrollo**, v. 27, n. 1, p. 109-117, 2008.

CASTORIADIS, Cornelius. **As encruzilhadas do labirinto**. Tradução Carmen Sylvia Guedes; Rosa Maria Boaventura. 2 a ed., v. 1, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

COSTA, C. S. da; FOFONCA, E. **A mediação tecnológica e a aprendizagem em ava: relevâncias educacionais no contexto da educação on-line**. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24849\\_12161.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24849_12161.pdf)> Acesso em: 20 mar. 2020.

DUQUEVIZ, Barbara Cristina. **Tecnologias digitais: sentidos atribuídos por adolescentes à aprendizagem de Língua Estrangeira**. 2017. xiii, 139 f. Tese (Doutorado em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde) —Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, W. R. S; JABBOUR, C. J. C. Utilizando estudo de caso(s) como estratégia de pesquisa qualitativa: boas práticas e sugestões. **Estudo & Debate**, Lajeado, v. 18, n. 2, p. 07-22, 2011.

GARCIA, Simone Carboni. Objetos de aprendizagem: investindo na mediação digital do conhecimento. **VII Encontro do Círculo de Estudos Linguísticos do Sul - CELSUL**. UCPel (Universidade Católica de Pelotas) e UFPel (Universidade Federal de Pelotas), Pelotas - RS. De 18 a 20 de outubro de 2006. Disponível em: <[http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic\\_literatura/artigos/objetos/Garcia\\_Simone.pdf](http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/artigos/objetos/Garcia_Simone.pdf)> Acesso em: 20 mar 2020.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

LEITE, L. S. Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo. *In.*: FREIRE, W. *et al.* **Tecnologia e educação**. As mídias na prática docente. Rio de Janeiro: Wak, 2011.

LIMA JÚNIOR, Arnaud. TECNOLOGIAS INTELECTUAIS E EDUCAÇÃO: explicitando o princípio proposicional/hipertextual como metáfora para educação e o currículo. **Revista da FAEEDBA – Educação**

e Contemporaneidade, v. 13, n. 22, p. 401–416, jul./dez. 2004. Disponível em: <<http://www.uneb.br/revistadafaeeba/files/2011/05/numero22.pdf>>. Acesso em: 5 ago. 2018.

MACIEL, Cristiano de Oliveira; HOCAYEN-DA-SILVA, Antonio João; CASTRO, Marcos de. O ideário de escola na ótica dos docentes: pura subjetividade ou padrões estruturados de cognição nos Cursos de Administração?. **Rev. adm. contemp.**, Curitiba, v. 12, n. 3, p. 659-688, Sept. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141565552008000300004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141565552008000300004&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 20 Mar. 2020. <https://doi.org/10.1590/S1415-65552008000300004>.

MIRANDA, G. E Rolo, A. (2002). **The role of ICT in teacher education:** The development of web pages by project method. Education-line. Consultado em Maio de 2007.

MORAN, J.M; MASSETTO, M.T; BEHRENS, M.A. **Novas tecnologias mediação pedagógica.** 15 ed. São Paulo: Papyrus, 2009.

NEVADO, Rosane A. **Processos Interativos e a Construção de Conhecimentos por Estudantes de Licenciatura em Contexto Telemático.** 1996.

OLIVEIRA, João Paulo de; MELO, Magnolia Maria da Rocha & SOUSA, Sandra Emília Barros de. **Tecnologias digitais na educação:** desafios e perspectivas para o século XXI. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_MD1\\_SA1\\_9\\_ID12800\\_19082016151545.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA1_9_ID12800_19082016151545.pdf)>. Acesso em: 24 jul. 2018.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira de. **Metodologia científica:** um manual para a realização de pesquisas em Administração. Catalão: UFG, 2011.

POSTMAN, Neil. **O fim da Educação:** redefinindo o valor da escola. Rio de Janeiro: Editora Graphia1, 2002.

PRETTO, Nelson De Luca. **Uma escola sem/com futuro:** educação e multimídia. 8. ed. Salvador: EDUFBA, 2013.

SAMPAIO-S, Joseilda. **CULTURA DIGITAL E FORMAÇÃO DE PROFESSORES:** articulação entre os Projetos Irecê e Tabuleiro Digital. 2011. 188f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011. Disponível

em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11801/1/Joseilda%20Sampaio.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

SAMPAIO-S, Joseilda. **Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis**. 2019. 471f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidad Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28762/3/Joseilda.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes dos pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003a.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, v. 22, n. Porto Alegre, p. 23–32, dez. 2003b. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>>. Acesso em: 24 fev. 2017.

SERPA, Felipe. **Rascunho Digital: diálogos com Felipe Serpa**. Salvador: EDUFBA, 2004.

REGO, A. M. X. Educação: concepções e modalidades. **Scientia Cum Industria**, v. 6 n. 1 p. 38-47, 2018.

SILVA, C. T. E Gargílio, J. A. **O processo de formação docente nas políticas públicas de inclusão digital**. 2008.

TONETTO, Leandro Miletto; BRUST-RENCK, Priscila Goergen; STEIN, Lilian Milnitsky. Perspectivas metodológicas na pesquisa sobre o comportamento do consumido. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 34, n. 1, p. 180-195, mar. 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141498932014000100013&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141498932014000100013&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 20 mar. 2020. <https://doi.org/10.1590/S1414-98932014000100013>.

Valente, J. A. **Tecnologia e Currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

VIANNA, C. E. S. *Evolução histórica do conceito de educação e os objetivos constitucionais da educação brasileira*. **Revista Janus**, Lorena-SP, ano 3, n. 4, 2006.

VIEIRA, A. T; COSTAS, J. M. M; MASSETTO, M; ALMEIDA, M. E. B; ALONSO, M. **Gestão educacional e tecnologia**. São Paulo: Avercamp, 2003. Masseto 2003.