

O uso da tecnologia no ensino de literatura na EJA

Patricia da Silva Coutinho¹
Ana Lúcia Pereira²

32

Resumo

A tecnologia está presente na realidade escolar, oferecendo novas possibilidades para o ensino-aprendizagem. Este estudo propõe explorar, a partir de uma revisão bibliográfica, o uso de recursos tecnológicos para abordar textos literários e planejar atividades que envolvam a produção de vídeos. A proposta busca compreender como essas estratégias podem incentivar a leitura entre estudantes, considerando as peculiaridades da comunidade escolar e os recursos midiáticos e didáticos disponíveis. A metodologia usada é a aplicação de uma proposta de atividade com audiovisual para estudantes do período noturno para divulgação de uma crônica, com projeção de resultados positivos.

Palavras-chave

literatura; EJA; tecnologia;

Recebido em: 19/03/2025
Aprovado em: 12/08/2025

¹ Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ.

E-mail: patriciaacss@pjf.mg.gov.br

² Graduação em Pedagogia.

E-mail: patriciaacoutinhoss@gmail.com

The use of technology in teaching literature in EJA

Abstract

Technology is present in the school environment, offering new possibilities for teaching and learning. This study aims to explore, based on a bibliographic review, the use of technological resources to approach literary texts and plan activities involving the production of videos. The proposal seeks to understand how these strategies can encourage reading among students, considering the peculiarities of the school community and the media and teaching resources available. The methodology used is the application of an audiovisual activity proposal for night-time students to disseminate a chronicle, with projected positive results.

Keywords

literature; EJA; technology;

Introdução

A presença da tecnologia nas escolas exige que os professores estejam preparados para atender alunos conectados ao mundo virtual. Metodologias tradicionais, baseadas no uso exclusivo de livros, lousa e um professor como único detentor do conhecimento não são mais suficientes para um contexto em que a informação é constantemente renovada.

Segundo Szwarcwald (2022, s/p.), “a educação vem se beneficiando com o uso da tecnologia no enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem, isto é, oferecendo novas maneiras de ensinar e aprender e outras formas de acesso à educação”. Os professores precisam dominar ferramentas tecnológicas e buscar constantemente o aperfeiçoamento de suas práticas pedagógicas para acompanhar o ritmo das transformações digitais. O autor afirma que “as tecnologias de informação e comunicação têm promovido profundas modificações na maneira como as pessoas se comunicam e compartilham informações, conectando indivíduos globalmente”.

Diante dessas transformações, as escolas devem adotar práticas alinhadas às necessidades da sociedade contemporânea, promovendo o uso consciente das tecnologias disponíveis para o desenvolvimento das habilidades pessoais e profissionais dos estudantes.

É fundamental que os professores sejam capacitados no uso das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), promovendo atividades bem planejadas que favoreçam a inclusão digital e o engajamento dos estudantes por meio de metodologias ativas.

O processo de ensino-aprendizagem vem sendo influenciado na contemporaneidade pelo advento de novas tecnologias, as quais colaboram para a ampliação do conhecimento do aluno, bem como possibilita a ampliação das didáticas pedagógicas do professor, facilitando o processo da construção do conhecimento (ARAÚJO, J. H; SILVA, M. G; COUTINHO, D. J. G, 2021, p.1536)

Desse modo, o professor precisa desenvolver habilidades de mediação do processo de ensino-aprendizagem, garantindo resultados efetivos em sua prática:

Por mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento do professor que se coloca como facilitador, incentivador o motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem. – não uma ponte estática, mas uma ponte

“rolante” que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. É a forma de se apresentar e tratar um conteúdo ou tema que ajuda o aprendiz a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las, discuti-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e com outras pessoas (interaprendizagem), até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele, conhecimento que se incorpore ao seu mundo intelectual e vivencial, e que o ajude a compreender sua realidade humana e social, e mesmo a interferir nela. (MASETTO, 2000, p.144)

O estudo avalia, com base em revisão bibliográfica, como os recursos digitais podem ser utilizados para incentivar a leitura de diferentes gêneros literários, ampliando o engajamento dos estudantes e respeitando as características da comunidade escolar.

A metodologia desse estudo é a análise de bibliografia existente sobre o tema, que contribui para a escolha do tipo de texto e grupo de alunos que poderão participar do projeto, e a criação de atividades baseadas no BNCC (Base nacional comum curricular). Deste modo, este estudo apresentará a metodologia de um projeto de intervenção para aplicação em turmas da EJA, para o ensino de Literatura.

Esse trabalho terá quatro partes: análise do referencial teórico no primeiro segmento, uma proposta de aplicação de atividade para estudantes do período noturno do Ensino Médio, em um segundo momento, em seguida breve análise dos possíveis resultados obtidos e, por fim, considerações finais.

1. Referencial Teórico

A sociedade contemporânea enfrenta uma profunda transformação digital, intensificada pela pandemia de Covid-19, que evidenciou a importância da tecnologia em diversas áreas, incluindo a educação.

A implantação de aulas remotas durante a pandemia destacou a relevância da internet como recurso pedagógico, permitindo a continuidade das atividades escolares e a adaptação às novas demandas. Conforme Rotemberg (2021,s/p.), as tecnologias educacionais “personalizam o aprendizado, melhoram a retenção de informações e aumentam o engajamento, dinamizando a rotina de alunos e professores”.

A internet ampliou o acesso ao conhecimento, oferecendo uma vasta gama de recursos em diversos idiomas que podem ser consultados a qualquer momento

e lugar. Essa dinâmica desconstrói a visão tradicional de que a escola é o único espaço de aprendizagem formal.

Como destaca Vieira et al (2023, p.01), “O software educacional deve ser escolhido e elaborado de acordo com as teorias de aprendizagem que diferenciavam cada ambiente educacional.” O uso planejado de plataformas digitais e mídias sociais permite a inclusão e o enriquecimento do processo educacional, incentivando o protagonismo dos estudantes e promovendo o interesse e a motivação em diferentes componentes curriculares, em que a utilização da informática no ensino pode ser transformadora, e a Escola deve estar preparada para receber alunos cada vez mais conectados e visuais.

Desse modo, a escola terá, com o uso da Tecnologia, possibilidades de intervenção na prática pedagógica, atentando às adequações que deverão ser feitas para estarem de acordo com a realidade de cada comunidade escolar. Logo, os recursos digitais podem ser usados em práticas pedagógicas, a partir da definição dos resultados esperados, a partir da organização dos estudantes escolhidos para esse projeto, o gênero textual estabelecido e a ferramenta digital mais adequada.

1.1 O uso das mídias digitais na Educação

A tecnologia está integrada a diversos aspectos da educação, abrangendo desde a gestão escolar até a facilitação dos processos pedagógicos. Segundo Sena, a relação entre tecnologia e educação começou a se consolidar no século XX, ganhando força nos anos 2000 com a popularização dos computadores e o advento da chamada Era da Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) (SENA, 2022).

No Brasil, as primeiras iniciativas do uso das Tecnologias no sistema educacional aconteceram a mais de 40 anos, na década de 1970, em algumas universidades federais, com a implantação do programa de informática no primeiro e Segundo Seminário Nacional de Informática em Educação, realizado na Universidade de Brasília em 1981 e na Universidade da Bahia em 1982.

A inserção dos computadores na educação brasileira não ocorreu aleatoriamente, mas sim atrelada a uma política macro de informatização da própria sociedade. “Naquele contexto da década de 1970, a preocupação com a informática era assunto

Para fomentar o uso de tecnologias digitais, o governo brasileiro criou diversos órgãos, como a Secretaria Especial de Informática (SEI), originalmente vinculada ao Conselho de Segurança Nacional (CSN). Esse órgão foi responsável por regulamentar, supervisionar e impulsionar a transição tecnológica no país. O projeto EDUCOM, lançado pela Secretaria Especial de Informática (SEI) com o suporte do CNPq, FINEP e MEC, foi um marco na inserção da tecnologia na educação. Implementado em centros de pesquisa de instituições como a Universidade Federal de Minas Gerais e a Universidade Estadual de Campinas, o projeto visava integrar o uso do computador em componentes curriculares como Matemática, Física, Química, Biologia e Língua Portuguesa.

Segundo Andrade (1993), essas iniciativas envolveram atividades de pesquisa e formação em escolas públicas e universidades, consolidando ações educacionais tecnológicas promovidas pelo MEC. A proposta do projeto era utilizar a tecnologia como uma ferramenta para aprendizagem ativa, permitindo que os alunos desempenhassem um papel central na construção do conhecimento por meio da pesquisa e da descoberta.

Para alcançar esses objetivos, o MEC lançou, em 1986, o Projeto Formar, voltado à capacitação de professores e à disponibilização de computadores e suporte técnico. Segundo VALENTE (2017, s/p), “...o professor deve deixar de ser o repassador do conhecimento - o computador pode fazer isto e o faz muito mais eficientemente do que o professor - e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno.” Em 1989, foi instituída a Portaria Ministerial n. 549/89, que criou o Programa Nacional de Informática na Educação (PRONINFE). Esse programa tinha como objetivo desenvolver a informática educativa no Brasil por meio de projetos que combinavam sustentação teórica e prática, promovendo uma integração entre aspectos políticos, técnicos e científicos no setor educacional.

Em 1997, o MEC lançou a primeira versão do Programa Nacional de Informática na Educação (PROINFO), que permanece ativo até hoje. O programa visa democratizar o acesso às tecnologias digitais, promovendo sua inserção nas escolas públicas do país. Programas sociais como o Proinfo desempenham um papel essencial na democratização do acesso às tecnologias na rede pública escolar, e permitiu equipar as escolas com tecnologias adequadas desde a

educação básica. No entanto, somente a disponibilização de equipamentos não é suficiente para assegurar a qualidade da educação, exigindo uma abordagem pedagógica integrada.

O uso da tecnologia tornou-se uma realidade nas escolas brasileiras, embora persistam disparidades significativas entre as instituições públicas e privadas. Essas mudanças foram aceleradas pela pandemia de Covid-19, que evidenciou a necessidade de adaptações rápidas no sistema educacional.

As mídias digitais representam um conjunto de tecnologias e plataformas que permitem a distribuição de mensagens e conteúdo de forma interativa e acessível. Diferentemente das mídias analógicas, as digitais possibilitam feedback imediato dos usuários e permitem a reprodução e reutilização de conteúdo sem perda de qualidade, características que as tornam valiosas para o ambiente educacional.

Prensky (2001) destaca que as tecnologias digitais podem aumentar o engajamento dos alunos, oferecendo métodos interativos e personalizados de ensino, adaptados às suas necessidades e interesses. Essas ferramentas promovem o aprendizado ativo, incentivando a colaboração e o pensamento crítico, características fundamentais para um ensino transformador.

1.2 O vídeo na construção do conhecimento

O uso de recursos tecnológicos, como o vídeo, exige uma escolha cuidadosa por parte dos professores, considerando o público-alvo e os objetivos educacionais. Como Moran (2009, s/p) destaca, "as tecnologias nos ajudam a organizar o que está disperso e a interpretar informações de forma mais eficiente". No contexto da educação, os vídeos oferecem uma forma dinâmica e acessível de engajar os alunos, promovendo a construção do conhecimento por meio de um aprendizado visual e interativo.

O vídeo é um importante instrumento de aprendizagem, pois motiva a criatividade e desperta o interesse dos alunos, especialmente por sua natureza visual. Sua criação tornou-se acessível, já que um celular é suficiente para produzir conteúdo, sem a necessidade de habilidades tecnológicas avançadas. Como afirma Nunes (2012, s/p), "o vídeo como material didático oferece possibilidades pedagógicas, mas o educador deve estar atento ao potencial do vídeo para enriquecer a prática pedagógica, analisando de forma crítica os aspectos positivos e negativos do recurso".

O uso desse recurso nas aulas promove uma abordagem dinâmica e interdisciplinar. Por meio da apresentação de uma imagem, é possível abordar aspectos linguísticos, geográficos e estéticos, tornando o conteúdo mais acessível e interessante. Essa abordagem é particularmente eficaz para públicos diversos, incluindo os estudantes da EJA, pois o formato visual facilita a compreensão de conteúdos complexos. Ele está alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente ao princípio da integração das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ensino-aprendizagem. A Competência Geral 5 da BNCC afirma a importância de "compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, reflexiva e ética" em diversas práticas sociais, o que inclui o contexto escolar. Esse princípio reflete o potencial dos vídeos para promover o protagonismo dos alunos e fomentar a produção de conhecimento colaborativo.

A utilização de vídeos nas práticas pedagógicas promove a criatividade e o protagonismo dos alunos, permitindo que eles se tornem tanto consumidores quanto produtores de conteúdo audiovisual. Além disso, os vídeos favorecem o letramento multimodal, que envolve a interpretação de informações apresentadas em formatos visuais, orais e textuais. Segundo a BNCC, o uso de vídeos também aproxima o aprendizado da realidade dos alunos, ao utilizar linguagens próximas às suas vivências, tornando o ensino mais dinâmico e relevante. A análise crítica de vídeos permite o desenvolvimento de habilidades de interpretação e reflexão sobre o uso da mídia.

Além disso, o uso de vídeos pode atender ao princípio da interdisciplinaridade e ao desenvolvimento de outras competências gerais, como a Competência 6 (trabalho e projeto de vida) e a Competência 9 (empatia e cooperação), dependendo do contexto e da forma como são empregados.

1.3 O vídeo como ferramenta pedagógica em atividades na EJA

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) atende jovens e adultos que não concluíram seus estudos, na idade regular, seja por condições socioeconômicas adversas ou outras dificuldades. Essa modalidade educacional tem como objetivo oferecer acesso à educação e à capacitação para aqueles que, por diferentes razões, não concluíram a Educação Básica na idade regular. Assim, a modalidade busca desenvolver o potencial dos estudantes e promover valores como liberdade

e igualdade, permitindo que a educação se adapte às suas realidades e necessidades.

Historicamente, a EJA tinha como objetivo principal a alfabetização de adultos, mas foi ampliada ao longo do tempo para atender às mudanças sociais e políticas. A Promulgação da Constituição Federal de 1988 reforçou essa transformação, reconhecendo a educação como um direito universal e adaptando a modalidade às necessidades contemporâneas.

A EJA tem sua especificidade, o trabalho pedagógico deve contemplar as experiências dos alunos e a linguagem deve ser voltada para um público diferenciado e específico, buscando um aporte fora do ambiente escolar e o embasamento na prática da realidade do aluno, no seu cotidiano, de forma reflexiva, considerando todo processo histórico trazido por esse jovem ou adulto. O público da EJA é diferenciado e possui características próprias. (FERREIRA, s/d, s/p)

40

Considerando o perfil dos estudantes da EJA, que frequentemente conciliam trabalho e estudo, o currículo deve ser pautado na Base Nacional Comum, com conteúdos complementares adaptados à realidade e às especificidades da comunidade escolar.

Com a evolução da tecnologia, a sociedade, de forma geral, precisou adaptar-se a novas ferramentas, e as escolas, em diversos segmentos, passaram por mudanças graduais para incorporar esses avanços. O vídeo, juntamente com a televisão, tornou-se um recurso fundamental na educação, devido à sua popularidade e capacidade de transmitir informação de forma simples e acessível a todas as camadas sociais. Como afirma Nunes (2012, s/p), “a linguagem do vídeo mobiliza a sensibilidade de diferentes faixas etárias e proporciona uma comunicação que resulta da combinação de gestos, movimentos e palavras, tornando-se um recurso pedagógico distinto de material didático impresso, como livros ou apostilas”. Essa dinâmica, aliada a um planejamento pedagógico criativo, permite um maior engajamento e eficácia nas ações educacionais.

O uso do vídeo na escola tem sido explorado ao longo dos anos de diversas maneiras, podendo ser utilizado para sensibilização, ilustração, simulação, transmissão de conteúdo e como ferramenta de integração e diálogo.

Na EJA, o uso de vídeos representa uma ferramenta valiosa para aproximar os conteúdos da realidade dos estudantes. Os recursos audiovisuais despertam o interesse por meio de sua linguagem dinâmica e acessível, sendo especialmente úteis em um contexto com ampla diversidade etária e cultural.

1.4 A importância da Literatura na EJA: o vídeo estratégia de letramento literário.

O acesso à literatura pode parecer distante para alguns estudantes, especialmente na Educação de Jovens e Adultos (EJA), sendo a escola a porta de entrada para esse gênero. Assim, o professor tem a responsabilidade de selecionar textos que façam sentido para a realidade dos alunos, estimulando a reflexão inicial sobre suas vivências cotidianas e, progressivamente, ampliando seu universo cultural e intelectual. Calvino (2007, s/p) destaca o papel da escola nesse processo, afirmando que “a escola deve fazer com que você conheça bem ou mal um certo número de clássicos, dentre os quais (ou em relação aos quais) você poderá depois reconhecer os seus clássicos”.

A leitura desempenha um papel fundamental na formação do indivíduo, estimulando a reflexão sobre seus paradigmas e despertando o espírito crítico, a criatividade e a liberdade, além de promover a integração do estudante com seu mundo interior. Como aponta Souza (2019, s/p) “a importância da leitura na Educação de Jovens e Adultos no Brasil se caracteriza por levar os educandos ao despertar de um pensamento crítico, impulsionando-os a buscar uma nova perspectiva de vida e um novo olhar sobre o mundo. A falta de leitura pode acarretar um imenso fracasso enquanto aluno e, conseqüentemente, um fracasso como cidadão”.

Portanto, ela deve ser trabalhada de forma responsável, visando ampliar o léxico e a compreensão semântica dos alunos, por meio da apresentação de textos de diferentes autores e épocas. A escola, nesse contexto, desempenha um papel crucial na formação de novos leitores, permitindo que os estudantes, ao longo de sua trajetória educacional, escolham os gêneros literários que melhor atendem suas preferências e necessidades, um processo que os acompanhará ao longo da vida.

De acordo com Souza (2019) a produção de vídeos no ensino de literatura permite que os estudantes desenvolvam uma relação mais dinâmica e criativa com os textos literários, ao transformar a leitura em uma experiência estética e tecnológica. A autora reforça que o letramento literário é estratégico através da “mediação virtual”, pois ao criar vídeos, os alunos reinterpretem as obras literárias de forma audiovisual, ampliando a compreensão dos textos e fortalecendo habilidades como trabalho em equipe, criatividade e análise crítica.

Monteiro (2012, s/p) destaca que o uso do software *Movie Maker* em aulas de literatura "possibilitou o incentivo à leitura e à escrita, demonstrando-se eficaz para o ensino da literatura porque resultou na aprendizagem, tornando evidente que o uso de tecnologias pode enriquecer o conhecimento do aluno". Essas abordagens reforçam a relevância de integrar a tecnologia como meio de engajamento e construção colaborativa de conhecimento no ensino de literatura.

Cunha (2010), ao tratar da produção de vídeos com base em obras literárias, afirma que "os alunos transitaram entre diferentes meios semióticos, interpretando-os e posicionando-se criticamente. Na produção da história escrita, observei os alunos discutirem quanto ao uso da língua – metáfora –, negociando e modificando suas construções textuais colaborativamente".

O ensino da literatura através de recursos audiovisuais possibilita trabalhar com linguagens que convivem no espaço virtual. Palange (2009) aponta que esse é o desafio para a escola, na medida em que propõe o uso da tecnologia como parte integrante do ensino formal, em que configura-se como uma "extensão da sala de aula presencial".

as imagens, os simulacros e os vídeos são recursos poderosos num curso, mas sempre devem estar inseridos num contexto e contribuir para o desenvolvimento de uma competência definida. A internet tem amplos usos desses recursos e eles são muito sedutores. O que precisamos pensar é se eles são necessários à situação de ensino e que valor agregam. Estamos aprendendo a usar a hipermídia e a convivência simultânea com as diferentes linguagens específicas de cada meio e, para obter um bom resultado, precisamos estudar as características dos diversos recursos e seu uso com intenções educacionais (PALANGE, 2009, p. 383).

2. Metodologia

Além do estudo bibliográfico realizado, esta pesquisa, que apresenta uma proposta de prática pedagógica para o ensino da Literatura através da produção de vídeos, está fundamentada pela abordagem metodológica da pesquisa-ação.

A pesquisa-ação combina a investigação científica com a intervenção prática, buscando resolver problemas concretos e, ao mesmo tempo, gerar conhecimento teórico. Diferentemente de métodos tradicionais, ela envolve a participação ativa de todos os envolvidos no processo, como pesquisadores, comunidades ou organizações, permitindo que as decisões sejam tomadas de forma colaborativa. Essa característica torna a pesquisa-ação especialmente relevante em contextos sociais e educacionais, onde o engajamento das partes interessadas é fundamental.

Segundo Thiollent (2011, s/p), "a pesquisa-ação distingue-se por articular a produção de conhecimentos científicos à resolução de problemas práticos, envolvendo os participantes no processo de investigação e implementação de ações." O autor afirma ainda que "a pesquisa-ação é caracterizada pela interação entre pesquisadores e participantes, que atuam conjuntamente para identificar problemas, propor soluções e implementar mudanças no contexto estudado".

O estudo bibliográfico acerca do ensino literário a partir da produção de vídeos pelos alunos, aponta que a criação desses conteúdos, qualifica o senso crítico, uma vez que esta produção de mídia (entendida como ação-pesquisa) inclui etapas de planejamento, ação, observação e reflexão. No planejamento, define-se o problema a ser abordado e elaboram-se estratégias para enfrentá-lo. A etapa de ação envolve a implementação dessas estratégias no contexto estudado, enquanto a observação consiste na coleta de dados para avaliar os resultados. Por fim, a reflexão permite ajustar as ações e aprimorar o processo em ciclos subsequentes, promovendo aprendizado contínuo e adaptações às necessidades emergentes.

De acordo com Franco (2005, s/p), "a pesquisa-ação é uma prática investigativa que busca intervir diretamente na realidade, promovendo transformações sociais ao mesmo tempo em que constrói conhecimento científico". O autor destaca alguns impactos das aplicações da pesquisa-ação, relatando que essas têm demonstrado eficácia em promover mudanças significativas em diversos campos, como educação, saúde, meio ambiente e desenvolvimento comunitário. Assim, por integrar teoria e prática, favorece a transformação de realidades sociais e a capacitação das pessoas envolvidas. Além disso, contribui para a produção de conhecimento aplicado, capaz de gerar impacto direto na resolução de problemas locais. Essa abordagem, ao priorizar o

diálogo e a participação, valoriza o conhecimento coletivo e fortalece a conexão entre ciência e sociedade.

Nesse momento, estabelece-se a metodologia idealizada para a atividade, em passos que deverão ser seguidos:

Passo 01: Levantamento de bibliografia e pesquisa de alguns gêneros literários próprios à produção da atividade;

Passo 02: Com a seleção do gênero, precisa-se escolher o texto que atraia o interesse e atenda à disponibilidade de leitura, porque há outras atividades, em outros componentes curriculares, a serem cumpridas pelos estudantes. Opta-se pelo texto, que se aproxime da realidade do aluno e possa gerar interesse e de fácil leitura;

Passo 03: Organização do grupo de alunos participantes que estejam adequados ao texto que será trabalhado;

Passo 04: Abordagem das características do gênero escolhido e organização de um roteiro de leitura que seja postado no Google Forms, com os elementos que compõem a narrativa: quem são os principais personagens/ espaço/tempo/ ações principal e secundária;

Passo 05: Após a verificação e análise dos erros e acertos de cada questão, realização de roda de conversa, para exploração de impressões e pontos relevantes sobre o tema e solucionar possíveis dúvidas, observadas nas respostas das questões interpretativas;

Passo 06: Abordagem das características da linguagem imagética para produção dos vídeos pelo professor de Artes;

Passo 07: Montagem de roteiro para confecção do vídeo, com apresentação de linguagem própria para esse meio de comunicação, estudo de gestual, opiniões pertinentes ao texto determinação da duração do vídeo;

Passo 08: Produção do vídeo e apresentação dos resultados entre os alunos participantes;

Parte 09: Postagem dos resultados na plataforma institucional e em outros meios (Whatsapp, Instagram, TikTok e Facebook da unidade escolar).

Nesses dois últimos pontos, é importante o termo de consentimento de uso de imagem, garantindo a vontade e privacidade de todos as estudantes-participantes. É importante prever que poderá existir alunos que não queiram divulgar seus trabalhos. Essa questão não incidirá no processo de avaliação, visto que a vontade dos participantes deverá ser respeitada durante todo o percurso.

3. Desenvolvimento

Para exemplificar a prática, sugere-se a realização de uma atividade de construção releituras da crônica “Caso de Secretária”, de Carlos Drummond de

Andrade, com estudantes do Ensino de Jovens e Adultos (EJA), cuja idade pode variar entre adultos e idosos, tendo em vista o público da EJA.

Primeiramente, é necessário preparar os participantes sobre as principais características do gênero crônica (linguagem direta, economia descritiva e cenário urbano, espaço que se aproxime o aluno à narrativa), assim como a explicitação dos elementos que compõem esse texto, como levantamento de personagens, foco narrativo, tempo-espaço, ações e mensagem que gerem a intervenção dos estudantes.

A proposta não poderá se estender devido ao período de duração do curso, no caso da escolha ser uma classe da EJA, com duração de um semestre a cada ano escolar. Logo, os professores precisarão se dividir da seguinte forma: o de Língua Portuguesa estará presente durante todo o percurso, oferecendo suporte na coesão e coerência da parte escrita, assim como na apresentação/gravação do vídeo; o de Artes contribuirá na produção do roteiro, o gestual necessário na linguagem imagética e adequação do texto, da linguagem e da expressão corporal dos participantes; o de Informática na postagem dos resultados nas plataformas institucional e Youtube e possíveis dúvidas de pesquisa.

Outros professores de outros componentes poderão contribuir com a realização da prática: Geografia, abordando aspectos da cidade do RJ, local onde acontece a história, História com algum dado relevante, dentre outros.

Para fundamentar conceitos narrativos abordados pela aula e fazer uso dos recursos audiovisuais, uma pesquisa sobre o gênero literário que melhor atenda a comunidade escolar, seu tempo para ler o texto, porque são alunos trabalhadores que dispõem de pouco tempo para realizar suas atividades escolares devido ao trabalho e dedicação a sua família, além de aproveitar as habilidades digitais possíveis para esse público.

Após a apresentação da crônica, uma pesquisa será aplicada, via *Google Forms*, para verificar o entendimento dos elementos que compõem a narrativa do texto, como levantamento de personagens, local onde acontece a história, a ação principal e desenvolvimento do enredo.

Após o tempo estipulado anteriormente, haverá a liberação das respostas para conferência. Essas respostas, com erros e acertos por questão, serão um termômetro para diagnosticar as principais dificuldades de interpretação do texto que serão abordadas em discussões em duplas ou grupos. Pode-se realizar uma

roda de conversa em que questões mal-entendidas, impressões, comentários poderão ser realizados.

Com a apropriação textual, dúvidas solucionadas, roteiros vistos pelos professores, envolvidos nesse projeto, os estudantes gravarão um pequeno vídeo, com duração de 2 mim., em que buscarão incentivar outros colegas, de outros anos e segmentos escolares, a lerem a crônica e pontuarem a importância da leitura dessa crônica.

O roteiro com um breve resumo e impressões será elaborado com a ajuda do professor de Língua Portuguesa, atentando-se à coesão e coerência dessa forma de comunicação e Artes na linguagem imagética e gestual.

Seus relatos serão importantes porque falarão de suas impressões para seus colegas que dividem o mesmo espaço geográfico e têm as mesmas referências para composição de seu universo, de seu conhecimento prévio. O objetivo primordial dessa ação é fazer com que os estudantes possam expor suas ideias, na tentativa de motivar seus colegas de outros anos a ler o texto. O resultado será postado nas redes sociais, como acervo digital da unidade escolar, com a prévia autorização dos estudantes.

4. Resultados esperados

Os trabalhos criados pelos participantes do projeto poderão ser disponibilizados em plataformas digitais como o Youtube, apresentando também uma pequena resenha e as impressões sobre a leitura, inseridas nas páginas das redes sociais da unidade escolar ou do autor do vídeo, na tentativa de fazer com que os colegas tenham interesse pelo texto abordado, gerando o processo inicial de leitura, além de motivar os estudantes participantes a procurarem outros gêneros literários de sua preferência.

Para se chegar a um resultado positivo, uma ação bem planejada, o engajamento de alunos e participantes serão definitivos.

No caso de alunos da EJA, segmento selecionado para exemplificar essa ação, a limitada disponibilidade de tempo dos estudantes, devido às demandas da escola e da vida pessoal/ familiar, pode ser um obstáculo para a realização do projeto.

A seleção de uma obra de fácil leitura e curta extensão ajuda no interesse pela leitura, adesão da maioria dos alunos e resultados assertivos. Embora,

resultados positivos possam ser alcançados, é necessário lembrar que há estudantes que não dominam os recursos tecnológicos, além de serem tímidos e inseguros para realizar atividade. Por essa razão, todo esforço e desempenho devem ser valorizados.

Logo, considerar os pontos mais relevantes do projeto que são: oferecer a possibilidade de apresentar um texto de um leitor renomado, aprender a escrever um roteiro e produzir um vídeo e usar um recurso tecnológico, em prol do aprendizado.

Sendo assim, na atividade acima, é possível pensar em novas estratégias de leitura, atreladas à tecnologia, porque os participantes estarão na unidade escolar, no próximo semestre, fazendo com que eles possam entrar em contato com outros expoentes da Literatura, tanto nacional como estrangeira.

Considerações Finais

Educar é a disponibilidade de estar sempre aberto ao novo, às novas tendências e necessidades da sociedade e o profissional da Educação, por sua vez, precisa estar sempre atualizado.

Com o advento da internet, professores, de todos os componentes curriculares, precisaram buscar cursos que os ajudassem a atender a seus alunos que, no decorrer do tempo, se tornaram cada vez mais conectados e o fluxo de informação cada vez mais rápido.

Conhecer os variados recursos que a tecnologia tem (sites, ambientes virtuais, jogos educativos, ferramentas de pesquisa, apps) faz com que cada componente curricular selecione o melhor dispositivo para agregar o conhecimento abordado em suas aulas ao universo de seus estudantes.

O presente estudo faz com que os alunos jovens e adultos possam entrar em contato com a Literatura, usar a tecnologia como forma de divulgação e ampliação de novos leitores, tornando a educação assertiva e funcional.

Corroborada com a bibliografia sobre o tema, é possível apresentar diferentes tipos de textos através da escolha de ferramentas tecnológicas, aumentando a divulgação da Literatura e engajamento do leitor à obra literária, devido à rapidez de acesso, presença de links de diferentes tipos de textos que possam atender às preferências do público-leitor.

Na prática em questão, a escolha do vídeo facilitou a participação dos estudantes que puderam criar seu conteúdo no momento e local desejados e com maior facilidade, porque o vídeo faz parte do universo experiencial dos participantes.

Para que esse intento seja alcançado, o professor/mediador deve conhecer as diferentes ferramentas tecnológicas e, com esse conhecimento, poder escolher o melhor recurso para seus estudantes.

Além disso, outra possibilidade é permitir que os alunos possam escolher um determinado tema e, a partir dele, escolher um texto que se aproxime a essa temática. Essa estratégia pode criar engajamento e facilidade em realizar a prática, colhendo desse modo, bons resultados.

Referências

ANDRADE, P. F.; LIMA, M.C.M.A. **Projeto EDUCOM**. Brasília: Ministério da Educação e Organização dos Estados Americanos, 1993.

ARAÚJO, J. H; SILVA, M. G; COUTINHO, D. J. G. **O USO DA INTERNET NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**. Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação, 7, 1535–1549, 2021.

CALVINO, **Por que ler os clássicos?** São Paulo Companhia de Bolso, 2007.

CHAVES, Caroline Souza & BINI, Renan Paulo. **Leitura e produção textual na era do Tiktok**: uma ponte entre as redes sociais e a sala de aula, 2019.

COSTA, LÚCIA MARGARETE. Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) **Expansão, democratização e inserção das tecnologias na Rede Pública** Disponível em: <https://www.aedb.br/publicacoes> / Acesso em: 06 dez. 2024.

CUNHA, Fabiana de Souza. **Produção de vídeos a partir de obra literária nas aulas de língua inglesa**: um estudo de caso. 2010. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <hdl.handle.net/10183/29328>.

FERRÉS, J. **Vídeo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FORMENTIN, Cláudia Nandi & LEMOS Maite. **Mídias sociais e Educação**. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/> Acesso em: 03 maio 2024.

GORDIANO, Carlos Adriano Santos Gomes; ANDRIOLA, Wagner Bandeira. **Percurso histórico do uso de tecnologias digitais na Escola Pública Brasileira**. Disponível em: <https://www.fvj.br/revista> / Acesso em: 07 dez. 2024.

FRANCO, M. A. S. (2005). **Pesquisa-ação**: Alternativa metodológica para a investigação educacional e social. Brasília: Liber Livro Editora.

JUNIOR, José Carlos Guimarães & outros. Explorando as redes sociais na Educação. Disponível em: <https://www.researchgate.net/> Acesso em: 03 maio 2024.

KOFFERMANN, M.; AGUADED, I. A **influência das redes sociais sobre os adolescentes**: Ciberconsumo e Educação Crítica. Lumina, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 123– 139, 2023. DOI:10.34019/1981-4070.2023.v17.40253. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/40253> Acesso em: 3 maio. 2024.

LANGE, Carla Helena. **A importância da literatura para o desenvolvimento dos alunos**. Disponível em: <https://www.sponte.com.br/> Acesso em: 28 maio 2024.

MASETTO, M. T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: MORAN, Jose M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2000. MONTEIRO, M. T. R. **O uso do Movie Maker para produção de vídeo**: incentivo à leitura e releitura de obras literárias por alunos do ensino médio. 2012.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação**, Relatos de Experiência, Ci. Inf. 26 (2), Maio, 1997. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/PxZcVBPnZNxv7FVcHfgMNBg/?lang=pt> Acesso em: 07 dez. 2024.

NAGAMINI, Eliana. **A mediação virtual como estratégia para o ensino da Literatura**. 2015. Disponível em: <https://abpeducom.org.br/publicacoes/index.php/portal/catalog/download/20/15/477-1?inline=1>. Acesso em: 05 dez. 2024.

NICOLETTI, Maíra. **Design Thinking: o que é, quais as principais etapas e como aplicar**. Disponível em: <https://www.alura.com.br/> Acesso em: 10 maio 2024.

NUNES, Sônia Maria Serrão Nunes. **O vídeo na sala de aula**: um olhar sobre essa ação pedagógica. Disponível em: <https://www2.unifap.br/> Acesso em: 08 dez. 2024.

PALANGE, I. **Os métodos de preparação de material para cursos on-line**. In: Educação a distância. O estado da arte. São Paulo: Pearson, 2009.p. 379-385.

PRENSKY, Mark. (2001). **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon, in Saber Digital e suas Urgências: reflexões sobre imigrantes e nativos digitais, Patricia Margarida Farias CoelhoI Marcos Rogério Martins CostaII João Augusto Mattar Neto, Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 43, n. 3, p. 1077-1094, jul./set. 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-623674528> <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MWjfN6dGG6bbz4WsJKHpmLN/> Acesso em: 12 dez 2024.

ROTEMBERG, Hélio. **A tecnologia e a viabilidade da Educação na pandemia de Covid-19**, 2021. Disponível em: <https://educacional.com.br/> Acesso em 08 dez 2024.

SANTOS, Décio de Oliveira dos Santos & SOUZA, José Clécio Silva de. **Design Thinking na Educação**. Dimaio 2024. Disponível em: <https://ayaeditora.com.br/> Acesso em: 07 dez.2024.

SABINO, Fernando. “**A última crônica**”. In Para gostar de ler-Crônicas.Volume 5. São Paulo:Ática, 2003.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Algoritmos, engajamento, redes sociais e educação**. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/> Acesso em: 03 maio 2024.

_____. **Tecnologia nas escolas: benefícios e oportunidades para o ensino e aprendizagem**. Disponível em: <https://esagjr.com.br/> Acesso em 09 maio 2024.

_____. **Design thinking na Educação: o que é e a importância dessa tendência educacional**. Disponível em: <https://blog.objetivosorocaba.com.br/> Acesso em 10 maio 2024.

_____. **O uso de telas pode prejudicar a leitura na infância?** Disponível em: <https://www.stellamaris.com.br/> Acesso em: 28 maio 2024.

SANTOS, V. L. C.; SANTOS, J. E. **As redes sociais digitais e sua influência na sociedade e educação contemporâneas holos**. vol. 6, 2014, pp. 307-328 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte Natal, Brasil. Disponível em: <https://www.redalyc.org/> Acesso em: 30 abril 2024.

_____. **O que é EJA?** Disponível em: <https://portal.ifsuldeminas.edu.br/> Acesso em 08 dez. 2024.

SENA, E. M. F.; LIMA, E. G.; LIMA, G. C.; LIMA, I. L. da S.; ANDRADE, J. P. de; ARRUDA, J. A.; OLIVEIRA, M. L. de; OLIVEIRA, M. R. dos S. de; SILVA, O. F. F. da; MELO, T. S. A. S. de. **A evolução da educação por meio da tecnologia**. In: COSTA, M. A. B.; CORRÊA, J. dos S.; GUERRA, R. S.; NUNES, M. N. de C.; CARVALHO, E. S. S. (Org.). Educação e tecnologia: usos e possibilidades para o ensino e a aprendizagem. Ponta Grossa: Aya Editora, 2022. p. 108-123

SILVA, Valdinéia dos Santos, GIROTTI, Marcio Tadeu. **OS BENEFÍCIOS DA TECNOLOGIA PARA A EDUCAÇÃO: USOS, VANTAGENS, ALERTAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA PANDEMIA DO COVID-19**. Trilhas Pedagógicas, v. 10, n. 13, Ago. 2020, p. 94-132. Edição Especial. Disponível em: https://fatece.edu.br/arquivos/arquivos-revistas/trilhas/volume10_2/Valdineia%20dos%20Santos%20Silva;%20Marcio%20Tadeu%20Girotti.pdf Acesso em: 30 abril 2024.

SOUZA, Luzinete Pereira & outros. **Educação para o uso das mídias sociais: o cancelamento digital em foco**. Disponível em: <https://www.scielo.cl/> Acesso em: 03 maio 2024.

SZWARCWALD, C. e col. ConVid - **Pesquisa de Comportamentos pela Internet durante a pandemia** de COVID-19 no Brasil: concepção e metodologia de aplicação, 2021.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2011.

VALENTE, JOSÉ ARMANDO. **DIFERENTES USOS DE COMPUTADOR NA ESCOLA**.

VIEIRA, T; AMARAL, E. C; GUEDES, U. **Análise de construção de software educativo com qualidade**: Sugestão de ficha para registro e avaliação software, 2023.