

## A CONTRIBUIÇÃO DAS TECNOLOGIAS NO PROCESSO PEDAGÓGICO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Rosa Malvina Melo de Lima<sup>1</sup>

### RESUMO

O interesse em pesquisar sobre: A Contribuição das Tecnologias no Processo Pedagógico da Educação de Jovens e Adultos (EJA), surgiu da necessidade de despertar no professor o interesse do uso das tecnologias em sala de aula. Sabe-se que as tecnologias desempenham um papel fundamental no processo pedagógico da educação de jovens e adultos (EJA). Elas podem ajudar a tornar o aprendizado mais acessível, envolvente e personalizado para os alunos, independentemente de sua idade. E alguns desses benefícios incluem: Acesso a recursos educacionais online: A internet permite que os estudantes da EJA busquem informações, assistam aulas e acessem materiais de estudo em qualquer lugar e a qualquer momento. Ferramentas interativas de aprendizado: Aplicativos, jogos educacionais e plataformas de e-learning podem tornar as aulas mais dinâmicas e estimulantes, facilitando a compreensão e retenção de conteúdos. Comunicação facilitada: E-mails, videoconferências e redes sociais podem ser utilizadas para manter a interação entre alunos, professores e tutores promovendo a colaboração e o suporte mútuo. Personalização do ensino: Com a tecnologia, é possível adaptar o ensino às necessidades individuais de cada aluno, oferecendo atividades e conteúdos adequados ao seu ritmo e estilo de aprendizagem. O problema da pesquisa: Até que ponto, os recursos tecnológicos beneficiam o processo de ensino e aprendizagem? A metodologia utilizada é a pesquisa qualitativa bibliográfica. Para embasar essa pesquisa, recorreu-se a Moura (2021), BNCC (2017), Brasil (1996), Kapp (2013), Senna (2018), Zarzar (2024). No entanto, é importante ressaltar que a incorporação das tecnologias na EJA deve ser feita de forma cuidadosa, garantindo que todos os alunos tenham acesso igualitário e que o uso dos recursos tecnológicos pode ser uma aliada poderosa no processo de ensino e aprendizagem na EJA, desde que seja utilizada de forma consciente e inclusiva.

**Palavras-chave:** Contribuição das Tecnologias. Processo Pedagógico. Educação de Jovens e Adultos.

### INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido acerca do uso das tecnologias na sala de aula da EJA. A contribuição das tecnologias no processo pedagógico da educação de Jovens e Adultos (EJA) é fundamental para a melhoria da aprendizagem e para a inclusão social. Este artigo reflete e discute sobre o uso das tecnologias na Educação de Jovens e Adultos, trazendo questões para análise: como é a

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas – UFAL. Professora da Faculdade Luso Brasileira – FALUB, [rosamalvina@hotmail.com](mailto:rosamalvina@hotmail.com);

estrutura escolar contemplada com equipamentos tecnológicos e se há profissionais qualificados para atuar na escola, dando suporte aos professores e alunos. A tão sonhada integração tecnológica também vem acompanhada de problemas.

Para a construção deste estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, onde buscou-se fazer leituras de outros textos no site SciELO e em livros sobre o tema em questão. É de extrema importância analisar o cenário atual de como está a utilização da tecnologia na educação de jovens e adultos. Assim, poderemos entender a dimensão das problemáticas, pois o mundo de hoje exige a interação com as novas tecnologias, e é por meio da escola que essa interação ocorrerá de fato. É com uma escola estruturada, com professores bem formados e qualificados, que poderemos preparar jovens e adultos para o mundo tecnológico. Nesse contexto, o objetivo geral deste estudo é analisar quais as contribuições das tecnologias no processo pedagógico de ensino-aprendizagem de jovens e adultos e a importância da tecnologia na educação desses jovens na atualidade.

Para embasar essa pesquisa, recorreu-se a Moura (2021), BNCC (2017), Brasil (1996), Kapp (2013), Senna (2018) e Zarzar (2024). É importante ressaltar que a incorporação das tecnologias na EJA deve ser feita de forma cuidadosa, garantindo que todos os alunos tenham acesso igualitário.

O uso dos recursos tecnológicos pode ser uma aliada poderosa no processo de ensino e aprendizagem na EJA, desde que seja utilizado de forma consciente e inclusiva.

No entanto, é importante ressaltar que a incorporação das tecnologias na EJA deve ser feita de forma cuidadosa, garantindo que todos os alunos tenham acesso igualitário e que o uso dos recursos tecnológicos pode ser uma aliada poderosa no processo de ensino e aprendizagem na EJA, desde que seja utilizada de forma consciente e inclusiva.

## **METODOLOGIA**

Essa pesquisa tem como método a pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, com o objetivo de analisar a temática abordada, buscando realizar leituras e uma revisão bibliográfica composta pelos principais autores e estudiosos. Considerando que o objetivo de nossa pesquisa trata da compreensão sobre o uso das tecnologias em sala de aula da Educação de Jovens e Adultos (EJA) pelos professores, realizamos uma pesquisa visando estimular o professor da EJA a pensar e a se expressar livremente sobre o assunto em questão, o que nos permitiu trabalhar melhor os resultados.

Recorreu-se a Moura (2021), BNCC (2017), Brasil (1996), Kapp (2013), Senna (2018) e Zarzar (2024). Além disso, o estudo confronta-se com uma concepção de educação, sendo possível, por

meio da pesquisa, observar muitos aspectos culturais e sociais que vão dando forma ao processo educativo, possibilitando uma maior compreensão. A utilização do método qualitativo permite entender o porquê das coisas e como os resultados chegaram a essa compreensão. Nesse sentido, Trivinos (1987) afirma:

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta dos dados pesquisados como instrumento-chave; 2º) A pesquisa qualitativa é descritiva; 3º) Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; 4º) Os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados indutivamente; 5º) O significado é a preocupação essencial na abordagem qualitativa (Trivinos, 1987, p. 128).

Dessa maneira, a pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão a partir de um grupo social ou de uma organização. Quanto aos resultados, a elaboração e a conclusão apresentadas neste artigo têm como finalidade mostrar a importância do uso das tecnologias nas salas de aula da EJA. Essa reflexão trazida por esta pesquisa diz respeito à necessidade pedagógica da inclusão da EJA juntamente com o uso da tecnologia, que é uma das matrizes pedagógicas fundamentais para um projeto educativo que se contraponha aos processos de exclusão social e que ajude a reconstruir um aprendizado eficiente para todos.

## **EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)**

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade da educação básica destinada a jovens e adultos que não deram continuidade em seus estudos ou não tiveram acesso ao Ensino Fundamental ou Médio na idade apropriada. A Constituição Federal de 1988 trouxe avanços significativos no campo da EJA.

De acordo com Senna (2018), diferentemente do que ocorre em outras modalidades de ensino, a Educação de Jovens e Adultos apresenta uma heterogeneidade muito grande no que se refere ao público atendido

O artigo 208 da Constituição Federal afirma que todos terão direito à educação, independentemente da idade, e que o dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de ensino fundamental obrigatório e gratuito, assegurada, inclusive sua oferta gratuita para todos os que a ele não tiveram acesso na idade própria (Brasil, 1988).

A Educação de Jovens e Adultos está presente no Brasil desde o período colonial, com a vinda dos jesuítas em 1549 (Moura, 2004). Desde então, a EJA passou por importantes períodos históricos que contribuíram para sua evolução. Por muitos anos, as políticas educacionais no Brasil

foram voltadas para a educação infantil, e a modalidade de ensino da EJA era vista apenas como um método de alfabetização, com o principal intuito de ensinar a ler e a escrever.

A EJA tem sua especificidade, e o trabalho pedagógico deve contemplar as experiências dos alunos, com uma linguagem voltada para um público diferenciado e específico, buscando um aporte fora do ambiente escolar e um embasamento na prática da realidade do aluno, no seu cotidiano, de forma reflexiva, considerando todo o processo histórico trazido por esse jovem ou adulto. O público da EJA é diferenciado e possui características próprias. São jovens e adultos que buscaram a escola já na fase adulta e, na maioria das vezes, trabalham durante todo o dia, chegando à escola já cansados, o que influencia muito no rendimento escolar desses estudantes.

Um grande pensador sobre a educação de jovens e adultos foi Paulo Freire (1996), que, a partir de suas pesquisas, exerceu um papel fundamental na história da EJA no Brasil.

Paiva, (1973) aponta:

Esse educador constituiu uma proposta de mudança radical na educação e objetivos de ensino, partindo da compreensão de que o aluno não apenas sabe da realidade em que vive, mas também participa de sua transformação (Paiva, 1973, p. 252).

Paulo Freire (1996) tem sua prática baseada no cotidiano do aluno, criando concepções que favoreçam a construção de saberes de maneira crítica reflexiva, instalando uma nova forma de pensar sobre a educação de jovens e adultos, introduzindo no ambiente escolar a questão relativa ao processo histórico do aluno. Vários motivos fazem os jovens e adultos retornarem a escola, como as mudanças do mercado de trabalho, com as novas exigências econômicas e tecnológicas que levam a competitividade como consequência disso, os jovens e adultos, trabalhadores e excluídos dessa ordem social, buscam na escola conhecimentos que levem a satisfação pessoal, a conquista de um direito, a sensação da capacidade e dignidade que traz autoestima e a sensação de vencer as barreiras da exclusão.

O mundo globalizado exige dos educandos da EJA uma nova postura, que envolve além da atenção ao conteúdo contextualizado, também a realidade histórica, política e econômica que abrange sua formação. Considerando que no mundo de hoje o uso e conhecimentos sobre as tecnologias são fundamentais para a participação social, política, econômica, cultural etc., é fácil compreender sua importância também nos processos de aprendizagem.

Por isso, nossa discussão a seguir tratará de refletir sobre a introdução da tecnologia enquanto recurso pedagógico nas salas de aula de EJA, principalmente pelas mãos de seus professores.

Moura (2021) aponta que o elemento que unifica os países da América Latina é a pobreza, miséria e a condição de subdesenvolvimento oriunda da condição inicial de escravização da população latina.

## **TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

A tecnologia tem desempenhado um papel fundamental na educação moderna, transformando a maneira como ensinamos e aprendemos. A integração da tecnologia na educação não só enriquece a experiência de aprendizado, mas também prepara os alunos para um mundo em constante evolução.

Com o avanço tecnológico em todos os espaços sociais, a escola não poderia ser excluída do sistema de difusão e democratização da tecnologia. Muitas escolas públicas já estão inseridas no processo de interação e utilização das tecnologias da informação e comunicação na sala de aula, o que pode trazer uma expectativa não só de mobilidade social, mas também de uma formação que promove a emancipação e a autonomia dos alunos. Para Freire (1996):

Uma das tarefas mais importantes da prática educativo-crítica é propiciar condições para que os educandos em suas relações sejam levados à experiência de assumir-se como ser social e histórico, ser pensante, transformador, criador (Freire, 1996, p. 19).

Para que haja interação entre professor e aluno no que se refere ao uso das tecnologias, seria importante que as escolas públicas passassem por uma reestruturação. A falta de conhecimento sobre como utilizar as tecnologias, tanto por parte dos professores quanto dos alunos, somada à falta de estrutura, dificulta a utilização dessas ferramentas e distanciam essa realidade de nosso tempo. O aluno da escola pública precisa estar capacitado em relação ao conhecimento tecnológico, pois, independentemente do segmento em que irá atuar, esse conhecimento se faz necessário.

Com a modernização, as empresas de todos os segmentos sentem a necessidade de sistemas tecnológicos para obterem melhores resultados e agilizarem seus processos internos. Para isso, necessitam de pessoas preparadas para conduzir essas tecnologias. Por esse motivo, a capacitação é importante, pois os alunos do ensino público não podem perder oportunidades, já que o mundo os obriga a aprender constantemente. É de inteira responsabilidade do governo visualizar essas necessidades de aprendizado, pois somente a partir dessa visão é que poderá oferecer oportunidades para integrar as pessoas ao mundo tecnológico.

Dessa maneira, Kenski (2003, p. 18) aponta que tecnologia é o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade.

## **TECNOLOGIA E ESCOLA**

É imprescindível que os alunos se integrem ao mundo tecnológico, pois essa integração trará oportunidades que só quem está plenamente integrado possui. No mundo em que vivemos, considera-se mais qualificado aquele aluno que consegue se integrar com a realidade tecnológica. No mercado de trabalho, as empresas utilizam novas tecnologias; desse modo, o aluno que não se empenha em aprender fica à mercê da sorte. É justamente essa a preocupação que a escola deve ter: fazer com que o aluno se empenhe em aprender, crie caminhos para que esse aprendizado aconteça e desenvolva a conscientização de que estar alinhado com as novas tecnologias se trata de uma questão de sobrevivência. Estar alheio a esse conhecimento é perder oportunidades, é estagnação, é optar pelo não desenvolvimento social, intelectual e financeiro.

Segundo Zarzar (2024), é preciso incorporar as tecnologias às aulas, mas é necessário entender a rápida evolução e adoção de tais dispositivos tecnológicos no cotidiano das pessoas, o que tem redefinido as formas como elas se comunicam, socializam e, crucialmente, como aprendem.

## **TECNOLOGIA E TRABALHO DOCENTE**

É o avanço da tecnologia que trouxe ao nosso tempo a globalização; é por meio dela que houve a ampliação na comunicação. O avanço tecnológico trouxe melhorias em todos os sentidos: é essencial na vida do ser humano, pois veio para facilitar. Podemos exemplificar com o uso da tecnologia na indústria. Antes da modernização, levava-se muito tempo para finalizar um processo de fabricação; hoje, com a utilização das novas tecnologias, associadas à mão de obra capacitada, fabrica-se muito mais em menos tempo. Com isso, o industrial produz um número maior de produtos, oferece mais opções para um maior número de distribuidores, otimizando seus resultados e gerando empregos.

Se avançarmos a análise para a área da educação, compreenderemos que o uso da tecnologia no ensino é fundamental, pois a formação eficaz dos alunos está totalmente ligada à capacitação necessária para o trabalho na empresa. Para Saviani (1994):

Em geral, está também muito pouco discutido o problema da articulação do sistema de ensino com a necessidade de inserção do cidadão no processo tecnológico. Para relacionar o sistema educativo (relacionar e não subordinar) às

necessidades da nação, torna-se necessário ter um entendimento muito concreto do que significa o processo tecnológico (Saviani, 1994, p. 147).

Essas dificuldades para desenvolver as pesquisas e entregar os trabalhos solicitados pelos professores não existiriam se tivéssemos um governo preocupado com a formação e com o aprendizado eficaz dos alunos. Muitos professores gostariam de utilizar o computador, juntamente com os alunos, para ensiná-los a pesquisar sobre diversos assuntos dentro de sua disciplina, mas as deficiências nos laboratórios dificultam também o exercício da profissão. Seria importante que esse cenário fosse mudado, com uma real intenção do poder público em reformar os laboratórios, criando um ambiente com produtos de qualidade para as futuras gerações. Assim, o aluno da escola pública teria acesso às tecnologias sempre que precisasse, com a supervisão de um agente responsável pelo zelo e conservação. Essa ideia, se colocada em prática, iria propiciar aos alunos vontade de aprender, incentivo à pesquisa e conhecimento contínuo, contribuindo para o ensino-aprendizagem.

Quando se fala em escola, é comum associá-la a um espaço físico onde ocorre o ensino e a aprendizagem de conteúdos e temas educativos, a transmissão de cultura, ética e valores morais, além da interação social entre crianças, adolescentes e adultos.

Mediante esse pensamento, Canário (2006) coloca:

Encarada como um 'meio de vida, a escola constitui um ecossistema de aprendizagem que integra, simultaneamente, tanto as atividades formais características da sala de aula, quanto às modalidades educativas não formais que ocorrem, em permanência, fora dela (Canário, 2006, p. 242).

O aprendizado acontece de forma tão eficaz no universo escolar, facilitando as rotinas do dia a dia do aluno. Por exemplo, o manuseio do caixa eletrônico em uma agência bancária, que antes parecia impossível, se torna uma realidade. É assim que a necessidade de avançar nos estudos aparece, quando o aluno compreende que estudar abre caminhos para uma vida melhor e mais digna.

A tecnologia integra o indivíduo à sociedade, fazendo com que ele se sinta mais feliz e motivado a viver e crescer em vários sentidos. O aluno assume a responsabilidade de frequentar as aulas com entusiasmo, porque sabe que ali está a esperança de melhorar, de construir oportunidades que até então não tinha. É por esse motivo que a Educação de Jovens e Adultos (EJA) foi criada, para dar oportunidades a pessoas que estavam sem esperança de viver uma vida mais digna, cujas coisas mais simples precisavam ser pedidas a terceiros para que fossem feitas. A EJA muda isso, porque motiva e estimula, fazendo com que o aluno tenha vontade de viver e se desenvolver como pessoa, profissional e cidadão.

## AS COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS DA BNCC

As competências apontam para que os alunos se comuniquem de forma eficaz. É necessário entender, analisar e criticar os variados tipos de linguagens e plataformas, incluindo a digital, para que possam se expressar e compartilhar informações. A competência também ressalta a importância de uma experiência mais completa através de diferentes formatos de expressão, a fim de tornar os alunos capazes de ouvir outras pessoas com atenção, interesse e respeito por suas ideias e sentimentos.

**Competência 4:** Utiliza diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital – bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, produzindo sentidos que levem ao entendimento mútuo.

**Competência 5:** Compreende, utiliza e cria 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.

A quinta competência da BNCC foca no uso específico das tecnologias na aprendizagem com senso crítico. Ela reconhece o papel fundamental da tecnologia, mas é necessário um acompanhamento responsável de seu uso. Além disso, o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz de usar ferramentas multimídia para aprender e produzir.

Quando bem implantada na escola, a tecnologia traz diversos benefícios para a educação.

## GAMIFICAÇÃO

O livro de Kapp (2012), *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, é um ponto de partida para entender o que significa gamificação na educação. Neste livro, o autor aborda questões relativas aos métodos e estratégias da gamificação no ensino e ressalta que uma das melhores definições de jogo, que ele já encontrou, foi concebida por Katie Salen e Eric Zimmerman: Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, e que resulta em um desfecho quantificável. Para Kapp, essa é uma excelente definição, mas não reflete completamente o que significa aplicar jogos no contexto da aprendizagem. Ele acredita que há um componente emocional na diversão proporcionada pelo jogo. Assim, Kapp sugere: Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e

feedback, o que resulta em um desfecho quantificável, muitas vezes provocando uma reação emocional (Kapp, 2012, p. 7). Assim, o uso das ferramentas tecnológicas na escola agiliza as atividades desenvolvidas no dia a dia tanto pelos alunos quanto pelos professores, seja em uma pesquisa didática ou na comunicação entre eles, proporcionando novos caminhos para o ensino e colaborando com o processo de aprendizagem de todos.

## **APROXIMAÇÃO DOS ALUNOS E DOS PROFESSORES**

Com as tecnologias na escola, é possível uma maior aproximação entre alunos e professores. Nesse contexto, ambos aprendem juntos, e a interação se estende também aos pais e responsáveis, promovendo uma maior conexão entre pessoas de todas as idades e classes sociais. Isso contribui para a redução significativa da exclusão digital e conta com a participação de todos.

A tecnologia desperta a curiosidade e proporciona um maior interesse nos alunos, oferecendo uma nova forma de pensar, comunicar-se, ajudar o próximo, estudar e aprender. Quando o conteúdo é apresentado de forma atraente e dinâmica, os alunos tendem a mostrar maior interesse e a buscar novas maneiras de resolver os problemas apresentados em sala de aula.

As tecnologias ajudam na construção de uma comunicação mais clara, direta e global. Essa comunicação mais rápida e eficaz aproxima não apenas alunos dos professores, mas também os responsáveis da escola. Um exemplo é o uso de agendas digitais, que possibilitam o envio de todas as informações escolares com apenas alguns cliques.

Os objetivos da escola podem ser numerosos, como criar condições para que os alunos desenvolvam suas habilidades e capacidades, proporcionar qualidades sociais a todos os que estão inseridos nela, contribuir para que esses alunos tenham uma visão de mundo sobre seu futuro, e garantir liberdade para pesquisar, aprender e ensinar. Além disso, é fundamental assegurar boas condições de estudos e aprendizagem. Neste contexto, a autora Passos (1998, p. 25) afirma:

Há um alvo por ser atingido pela escola: a produção e a socialização do conhecimento, das ciências, das letras, das artes, da política e da tecnologia para que o aluno possa compreender a realidade socioeconômica, política e cultural, tornando-se capaz de participar do processo de construção da sociedade (Passos, 1998, p. 25).

O conceito de tecnologia educacional, que envolve o uso de equipamentos tecnológicos aplicados aos processos de ensino e aprendizagem, é um campo de conhecimento que busca compreender a prática pedagógica e as metodologias utilizadas pelos professores com o uso de tecnologias. A utilização desses meios como ferramentas pedagógicas pode auxiliar o aluno no

processo de construção do conhecimento. Para isso, a capacitação e a inclusão digital do profissional da educação são de suma importância, pois o professor é o mediador do conhecimento.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultados esse estudo aponta algumas considerações sobre o discurso tecnológico contemporâneo

A internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta quando o professor cria um clima de confiança, abertura e cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor, de estabelecer relações de confiança com seus alunos, pelo equilíbrio, competência e simpatia com que atua (Moran, 2008, p. 04). A contribuição das tecnologias no processo pedagógico da Educação de Jovens e Adultos (EJA) é significativa e multifacetada, como segue:

1. **Acesso à informação:** As tecnologias oferecem acesso a uma vasta gama de materiais didáticos, cursos online, vídeos e recursos interativos, facilitando o aprendizado em diferentes ritmos.
2. **Flexibilidade:** As plataformas digitais de educação a distância permitem que os alunos participem das aulas de forma flexível, ajustando os horários de acordo com suas necessidades, o que é essencial para muitos jovens e adultos que trabalham ou têm outras responsabilidades.
3. **Engajamento:** Ferramentas digitais, como jogos educativos e aplicativos interativos, podem aumentar o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e atrativo.
4. **Inclusão:** As tecnologias podem atender a diversas necessidades educacionais, facilitando o aprendizado de alunos com diferentes níveis de escolaridade e habilidades. Recursos audiovisuais e interativos podem ser especialmente benéficos.
5. **Colaboração:** Plataformas online permitem que alunos e professores colaborem de maneira mais eficaz, promovendo um ambiente de aprendizado comunitário onde o compartilhamento de ideias e experiências é incentivado.
6. **Personalização:** Através de plataformas que utilizam inteligência artificial, é possível adaptar o conteúdo às necessidades e ao ritmo de cada aluno, tornando o processo de aprendizado mais eficaz (Moran, 2008, p. 04).

Assim, o desenvolvimento de competências digitais e o uso de tecnologia na EJA também promove o desenvolvimento de competências digitais, essenciais no mundo contemporâneo, preparando os alunos para o mercado de trabalho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou analisar questões da educação a partir do momento em que os alunos começam a frequentar a escola. Eles compreendem que a tecnologia foi criada a favor do homem e estabelecem que o aprendizado está vinculado ao acesso à tecnologia. Por isso, é necessário que haja reforma na estrutura e no ensino da Educação de Jovens e Adultos (EJA), além de que os professores utilizem esses artefatos para potencializar os resultados didáticos, colaborando com o aprendizado.

É imprescindível que as escolas sofram reestruturação, pois somente com ampla reestruturação os alunos e professores da EJA se sentirão seguros no que se refere ao ensino-aprendizagem. Considerando a participação indispensável do poder público, este deve assegurar renda para essa finalidade, criando o acesso às tecnologias em várias repartições na cidade, estimulando o acesso a estas por pessoas comuns e sem custo. Dessa forma, será disseminada a cultura tecnológica, facilitando o acesso dos estudantes para desenvolverem trabalhos e pesquisas, criando caminhos para a descoberta tecnológica, com o acompanhamento de alguém responsável, que seria designado para atender e esclarecer dúvidas sobre como utilizar as ferramentas tecnológicas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constitui%C3%A7%C3%A3o.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7%C3%A3o.htm). Acesso: 21 out. 2024.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-basica/bncc>. Acesso: 21 out. 2024.

CANÁRIO, R. **A educação em Portugal (1986-2006): alguns contributos de investigação**. Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação. Disponível em: [https://moodle.akfportugal.com/pluginfile.php/448/mod\\_book/chapter/91/CanarioAprenderSemEnsinar.pdf](https://moodle.akfportugal.com/pluginfile.php/448/mod_book/chapter/91/CanarioAprenderSemEnsinar.pdf). Acesso: 29 mar. 2024.

COSTA, M. B. da; LIMA, C. M. de. As tecnologias digitais em contato com a escola do campo. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 21, n. 60, 2008.

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

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. São Paulo: Papirus, 2003.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** John Wiley & Sons, 2012.

MOURA, Cristiane. **O negro: de bom escravo a mau cidadão?** São Paulo: Editora Dandara, 2021.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** São Paulo: Papirus, 2000.

PAIVA, V. P. **Educação popular e educação de adultos: contribuição à história da educação brasileira.** São Paulo: Edições Loyola, 1973.

PASSOS, I.; GONÇALVES, L. M. **Escola: espaço do projeto político-pedagógico.** Campinas, SP: Papirus, 1998.

SENNA, L. F. G. de. **Avaliação Da E Para As Aprendizagens Na Educação De Jovens E Adultos (Eja): Mudanças No Percurso Formativo.** Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 325-356. 2023. DOI: <https://doi.org/10.36311/2023.978-65-5954-389-2.p325-356>. Acesso: 21 out. 2024.

ZARZAR, G. C. B. B. **Educação em debate na contemporaneidade.** Recife, FASA 1ª edição, 2024.