



Instituto Federal de Brasília
Campus Taguatinga
Curso Licenciatura em Computação

Dermevaldo Dias Marques

Letramento digital na educação profissional de jovens e adultos: uma proposta complementar para o curso PROEJA em Artesanato

Brasília
2025

Título: Letramento digital na educação profissional de jovens e adultos: uma proposta complementar para o curso PROEJA em Artesanato

Monografia apresentada ao Curso Licenciatura em Computação do Campus Taguatinga do Instituto Federal de Brasília como requisito para obtenção de título de Licenciado em Computação.

Orientador: Me. Thiago Batista Amorim
Co-Orientadora: Dr^a. Veruska Ribeiro Machado

Ficha de identificação da obra elaborada pelo bibliotecário
Marcelo José Rodrigues da Conceição (CRB1-2323)

Marques, Dermevaldo Dias

M357L Letramento digital na educação profissional de jovens e adultos: uma proposta complementar para o curso PROEJA em artesanato / Dermevaldo Dias Marques. Brasília-DF, 2025.

67 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Campus Taguatinga, 2025.

Orientador: Me. Thiago Batista Amorim.

Coorientadora: Dra. Veruska Ribeiro Machado.

Inclui referências.

1. Letramento digital. 2. Inclusão digital. 3. Tecnologia educacional. 4. Ensino técnico. 5. Educação de jovens e adultos. I. Título. II. Amorim, Thiago Batista. III. Machado, Veruska Ribeiro. IV. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília.

CDU 372.4:004

Dermevaldo Dias Marques

Título: Letramento digital na educação profissional de jovens e adultos:
uma proposta complementar para o curso PROEJA em Artesanato

Monografia apresentada ao Curso Licenciatura em Computação do Campus Taguatinga do Instituto Federal de Brasília como requisito para obtenção de título de Licenciado em Computação.

Orientador: Me. Thiago Batista Amorim
Co-Orientadora: Dr^a. Veruska Ribeiro Machado

Aprovado em: 20 Fevereiro 2025

BANCA EXAMINADORA

Me. Thiago Batista Amorim (Orientador)

Dra. Veruska Ribeiro Machado (Co-Orientadora)

Me. Fernanda Bezerra Mateus Martins (Avaliador)

Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos (Avaliador)

Este trabalho eu dedico a minha família,
que me deu o apoio e incentivo para chegar onde eu cheguei
e que apesar de todos os obstáculos esteve ao meu lado.

RESUMO

Este trabalho investiga a relevância do letramento digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA), com foco no curso PROEJA em Artesanato do Instituto Federal de Brasília - *Campus* Taguatinga. A pesquisa identificou lacunas na formação digital oferecida pelo curso e analisou como os artesãos utilizam a tecnologia em seu cotidiano profissional. A partir de uma abordagem qualitativa, incluindo análise documental e entrevistas com artesãos, constatou-se que os estudantes possuem contato com dispositivos móveis e redes sociais, mas enfrentam desafios relacionados à segurança digital, à utilização estratégica de ferramentas tecnológicas e à aplicabilidade prática dos conhecimentos adquiridos. A pesquisa revelou que, embora os alunos estejam imersos no universo digital, a ausência de um ensino estruturado sobre o uso crítico e produtivo dessas tecnologias limita suas possibilidades de crescimento no mercado de trabalho. Dessa forma, foi proposta a criação de oficinas pedagógicas baseadas na metodologia de aprendizagem baseada em projetos. As oficinas têm como objetivo capacitar os estudantes na utilização de recursos digitais para pesquisa, edição de imagens e vídeos, gestão de redes sociais e segurança *online*, contribuindo para o desenvolvimento de um perfil mais autônomo e competitivo no ambiente profissional. Espera-se que este estudo contribua para o aprimoramento da formação digital no PROEJA, promovendo maior inclusão social e profissional dos alunos, além de fornecer subsídios para a implementação de propostas pedagógicas voltadas à integração entre tecnologia e educação na modalidade EJA.

Palavras-chave: Letramento Digital, Ensino de Jovens e Adultos, Ensino Técnico

Abstract

This study investigates the relevance of digital literacy in Youth and Adult Education (EJA), focusing on the PROEJA in Handicrafts course at the Instituto Federal de Brasília - Taguatinga Campus. The research identified gaps in the digital training provided by the course and analyzed how artisans use technology in their professional daily lives. Through a qualitative approach, including documentary analysis and interviews with artisans, it was found that students have contact with mobile devices and social networks but face challenges related to digital security, strategic use of technological tools, and the practical applicability of acquired knowledge. The study revealed that although students are immersed in the digital world, the lack of structured education on critical and productive use of these technologies limits their opportunities for professional growth. Therefore, the creation of project-based pedagogical workshops was proposed. These workshops aim to train students in the use of digital resources for research, image and video editing, social media management, and online security, contributing to the development of a more autonomous and competitive professional profile. It is expected that this study will contribute to the improvement of digital training in PROEJA, promoting greater social and professional inclusion of students, as well as providing a basis for the implementation of pedagogical proposals aimed at integrating technology and education in the EJA modality.

Keywords: Digital Literacy, Teaching Youth and Adults, Technical Education

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. REVISÃO DA LITERATURA.....	13
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
3.1 ENSINO DE JOVENS E ADULTOS: EJA E PROEJA.....	17
3.2 ENSINO DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	21
3.2.1 Diretrizes para o Ensino de Computação na Educação Básica.....	21
3.2.2 Computação - Complemento à BNCC.....	24
3.3 LETRAMENTO.....	26
3.4 LETRAMENTO DIGITAL.....	26
3.5 METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM.....	29
3.5.1 Principais Metodologias Ativas.....	29
4. METODOLOGIA.....	32
5. DISCUSSÕES E RESULTADOS.....	34
5.1 ANÁLISE DOS DOCUMENTOS.....	34
5.2 ANÁLISE DA ENTREVISTA.....	38
5.3 DESCRIÇÃO/ANÁLISE DA OFICINA.....	41
6. CONCLUSÃO.....	45
7.REFERÊNCIAS	46
ANEXO 1 - PERGUNTAS ENTREVISTA.....	47
ANEXO 2 - ROTEIROS DAS OFICINAS.....	49
Oficina 1: Introdução ao Mundo Digital.....	49
Estrutura da Oficina 1.....	49
Oficina 2: Edição Básica de Imagens.....	52
Estrutura da Oficina 2.....	52
Oficina 3: Produção e Edição de Vídeos.....	55
Estrutura da Oficina 3.....	55
Oficina 4: Redes Sociais para Negócios.....	57
Estrutura da Oficina 4.....	57
Oficina 5: Segurança Digital e Meios de Venda Online.....	60
Estrutura da Oficina 5.....	60
Oficina 6: Criação de Instagram Comercial.....	63
Estrutura da Oficina 6.....	63

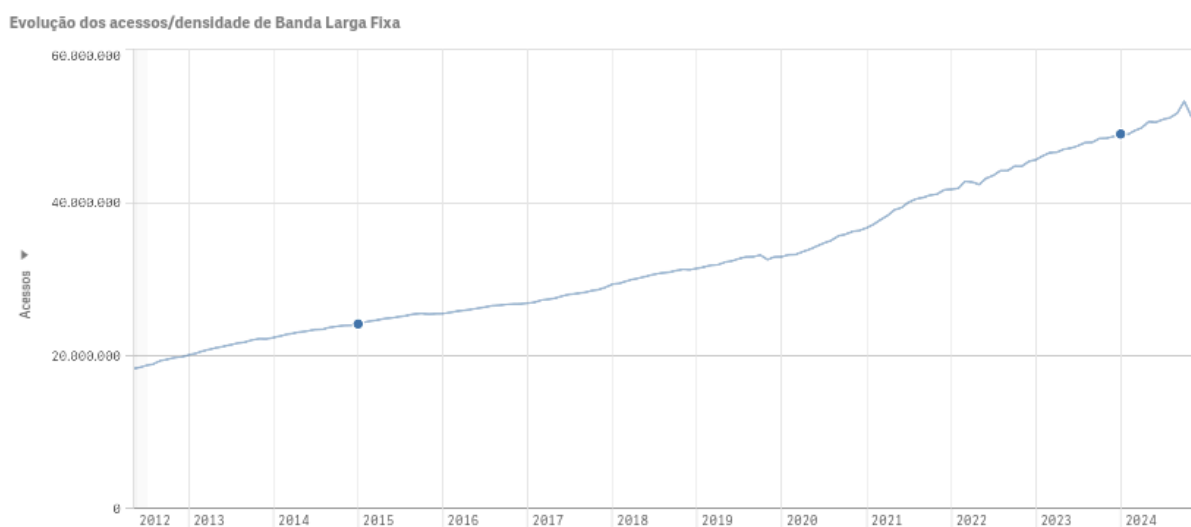
1. INTRODUÇÃO

O atual momento em que a sociedade se encontra é da informação de rápido acesso e seu compartilhamento. A espera por receber e procurar informações se tornou menor à medida que os meios de comunicação se tornaram mais acessíveis a todos. Em poucos minutos, com um aparelho celular em mãos e uma conexão a *internet*, é possível saber de algo que aconteceu em um país afastado e até sobre a cotação da bolsa de valores .

O mundo digital das informações rápidas se aproximou mais e trouxe mais possibilidades aos antigos meios de se comunicar, as longas distâncias a percorrer para dizer algo a outro indivíduo agora se converteram na distância entre os dedos e a tela. Até o tempo entre a pesquisa e conhecimento se tornou rapidamente menor do que a ida à biblioteca em busca de um livro sobre o assunto que precisava.

Segundo os dados divulgados pela Agência Nacional de Telecomunicações, em Dezembro de 2014, o acesso à banda larga fixa era de 24 milhões e a densidade era de 11,8 a cada 100 domicílios; já em Dezembro de 2024 o acesso era de 52 milhões e a densidade era de 24,5 a cada 100 domicílios, como apresentado na figura 1.

Figura 1: Gráfico com número de acessos a rede banda larga em relação aos anos



Fonte: Agência Nacional de Telecomunicações

Segundo informações da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - Tecnologia da Informação e Comunicação (PNAD Contínua TIC), divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), “entre 2017 e 2018, o percentual de pessoas que tinham celular próprio subiu de 78,2% para 79,3%, chegando a 82,9% nas áreas urbanas e a 57,3% nas rurais” (PNAD Contínua TIC, 2018). Essa nova forma de realizar atividades no dia a dia, seja para trabalhar, estudar e até mesmo interagir com as outras pessoas, traz impactos imediatos, substituindo a maneira como as ações eram feitas anteriormente, como por exemplo o acesso à informação, que antes não poderia ser transmitida em tempo real, hoje se torna instantâneo, como o acesso aos bancos que têm acesso completo via aplicativo para celulares, sem que se precise ir ao banco para realizar transferências e pagamentos.

Mesmo com essa quantidade de informações disponíveis e acessíveis, enfrentam-se barreiras. Apesar do aumento do acesso à *internet* e da aquisição de aparelhos celulares do tipo *smartphone*, o conhecimento sobre essas tecnologias é muito recente para as pessoas em geral. Destaca-se ainda a existência de uma parcela da população com mais dificuldade em relação ao acesso aos dispositivos eletrônicos, caracterizando-se, geralmente, pelas pessoas que têm uma idade mais avançada e acabam ficando excluídas mesmo com o crescimento da utilização dos celulares, advindo da falta de conhecimento para utilizar essas tecnologias.

Durante a pandemia de 2020 ficou evidenciado esse fato, um estudo realizado com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, realizado na cidade de São Paulo para levantar as vulnerabilidades dos idosos durante o período de pandemia de 2020, demonstrou a dificuldade deste público em manusear tecnologias digitais e seus impactos. O Estudo Saúde, Bem-Estar e Envelhecimento aponta, em relação ao uso de celulares, principalmente no período da pandemia de COVID 19, que a:

população idosa que reside sozinha, mais de 80 mil (28,1%) não têm celular ou habilidade para manusear o aparelho, por exemplo. Isso os obriga a sair à rua e a descumprir a quarentena, não por teimosia, mas por necessidade. Esses idosos sempre existiram, porém as políticas públicas não deram conta de olhar para eles.[...] (Governo do Estado de São Paulo, 2020)

Para essa parte da população, ter um aparelho celular pode auxiliar no processo de se comunicar em momentos de necessidade, conversar com outras pessoas para evitar o completo isolamento. Entretanto, apenas o acesso a um dispositivo tecnológico não garante a inclusão em meio à sociedade digital. É preciso também ter conhecimento de como fazer uso desses dispositivos e da linguagem tecnológica, muito distante de suas experiências de vida, de forma a entender suas necessidades e o contexto onde vive de forma autônoma e crítica.

Os conhecimentos sobre essas novas tecnologias e o desenvolvimento das habilidades para manuseá-las de forma autônoma e crítica são uma das responsabilidades das instituições formais de ensino para com a sociedade. Essas ações podem ser incorporadas em cursos ofertados por essas instituições de ensino, sejam cursos livres ou integrados a um curso já existente em forma de disciplina. Para esses casos, o Ensino de Jovens e Adultos (EJA), é a modalidade escolhida, onde a educação básica é voltada exclusivamente para o público fora da idade regular, assim como educação inicial e continuada para trabalhadores e educação técnica de nível médio, disponibilizadas através do Programa Nacional de Integração da Educação Profissional à Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA).

Este é o contexto de atuação deste projeto, focado em como essa formação digital é feita no curso PROEJA em Artesanato do Instituto Federal de Brasília, Campus Taguatinga, onde esta modalidade de ensino contempla o público fora da idade regular, podendo receber alunos com idades mais avançadas. Acredita-se que uma proposta pedagógica que desenvolva habilidades de letramento digital ao longo do curso possa contribuir para a inclusão digital desse público, não somente ensinando a utilizar um dispositivo como celulares ou computadores, mas fomentando seu uso de forma consciente, crítica e aliado ao seu contexto e suas necessidades.

É importante informar que o curso em questão utilizado para este trabalho teve sua oferta descontinuada, sendo substituído pelo curso de Modelagem e Vestuário na grade de cursos. Apesar da descontinuidade do curso, a construção, as análises e conclusões atingidas no presente trabalho perpassam as delimitações da oferta do curso no IFB campus Taguatinga, podendo ser utilizadas para outros

cursos de Artesanato na modalidade PROEJA e servir de base para reflexão da formação digital dessa modalidade, levando em consideração a importância de integrar esse público ao mundo digital por meio do desenvolvimento das habilidades de letramento digital.

O curso objeto desta investigação conta com uma disciplina denominada operador de computador, ofertada no 1º e no 3º módulos, perfazendo um total de 40h, 20h em cada módulo. Considerando, então, essa realidade do curso, o contexto apresentado anteriormente, de uma sociedade imersa em tecnologias digitais presentes em todas as esferas da vida e o fato de os estudantes do proeja em artesanato serem pessoas que tiveram afastamento da sala de aula e estão ingressando novamente, surge o questionamento norteador deste estudo: o ensino de informática previsto no projeto pedagógico do curso PROEJA em Artesanato é suficiente para integrar os alunos à cultura digital?

Este estudo, além das motivações já apresentadas, justifica-se também pela observação empírica feita ao longo de experiências como professor em formação com pessoas do curso em questão. Além disso, observações empíricas do cotidiano de profissionais que atuam com artesanato mostraram a prática de utilizar-se de dispositivos tecnológicos para fazer negócios, destacando-se, nesse contexto, a produção feita por cooperativas onde todo o processo é feito a distância, apenas se comunicando pela rede. Essas observações contribuíram, assim, para reforçar a relevância de se dedicar ao tema do letramento digital no contexto delimitado para este estudo.

Outro ponto também é em relação à Base Nacional Comum Curricular, que é o documento que define o conjunto de aprendizagens essenciais que os alunos da educação básica devem desenvolver e que em 2022 passou a contemplar também o ensino de computação. Como a modalidade de educação de jovens e adultos está no contexto da educação básica, gera a reflexão de como será o ensino de computação nessa modalidade levando em consideração suas nuances.

Diante do exposto, o objetivo geral deste trabalho é elaborar uma proposta pedagógica, na forma de oficinas, para o desenvolvimento do letramento digital para os estudantes do curso PROEJA em Artesanato, do IFB Campus Taguatinga, levando em consideração a atuação profissional do curso.

Os objetivos específicos são:

- Analisar o Projeto Pedagógico do Curso de Proeja em Artesanato para identificar as habilidades do letramento digital necessárias para um técnico em artesanato.
- Analisar os documentos que abordam o ensino de computação na educação básica, em específico letramento digital, para identificar as habilidades necessárias para o desenvolvimento do letramento digital.
- Levantar, através de entrevistas, as habilidades do letramento digital necessárias para profissionais artesãos que atuam no mercado.
- Desenvolver proposta pedagógica para desenvolvimento do letramento digital de alunos do PROEJA em artesanato.

Esse trabalho foi estruturado em seções para evidenciar o percurso para se chegar aos resultados encontrados. As seções que dividem esse trabalho são:

1. Revisão da Literatura: mostrando os trabalhos encontrados utilizando termos definidos, a fim de mostrar outros relacionados à pesquisa.
2. Referencial Teórico: Seção que descreve o embasamento teórico utilizado para o projeto;
3. Metodologia: Seção que busca mostrar os passos para a execução do trabalho e os métodos utilizados para se chegar aos resultados;
4. Discussões e resultados: Seção que mostra e analisa os resultados encontrados, levando em consideração o objetivo geral do trabalho.
5. Conclusão: A seção final do trabalho que aponta para sua conclusão, mostrando uma visão geral de todos os passos e reforça a relação com o objetivo do trabalho e o desenvolvimento.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Compreender os trabalhos existentes com a temática do letramento digital no público PROEJA é fundamental para identificar as práticas pedagógicas, ferramentas tecnológicas e desafios que permeiam a formação de indivíduos em sua relação com as tecnologias digitais. Para o contexto abordado no presente trabalho, é de muita importância alinhar metodologias inovadoras à realidade dos alunos do Proeja, respeitando suas trajetórias e promovendo a autonomia no uso das tecnologias.

Os parâmetros utilizados para essa pesquisa foram as palavras chave PROEJA e Letramento Digital, com foco em projetos que não tenham sido realizados em cursos em que a área específica do conhecimento se localizava na área de computação, sendo assim propostas voltadas para a visão em que a computação e o letramento digital fazem parte do curso, mas não é o objetivo final de formação do indivíduo.

Um dos critérios utilizados foi o de período de publicação, onde foram pesquisados com até 10 anos de diferença na data da publicação até a execução do projeto, que seria entre 2015 e 2024. Desses trabalhos identificados, após a aplicação dos filtros de temas e cursos onde foram realizados os trabalhos, ficamos com 4 trabalhos para serem mencionados, sendo esses do período de 2018 até 2023. Foram utilizadas bases de pesquisa como a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e o Google Acadêmico para colher os artigos relacionados.

Título	Ano	Palavras Chave
Os letramentos do PROEJA: contribuições na formação do Técnico em Edificações do IF Sertão-PE	2020	PROEJA Letramento Digital
Tecnologias e letramento digital entre estudantes da EJA em Dom Pedrito/RS	2023	Tecnologias Digitais EJA Letramento Digital
Letramento Digital e a Emancipação na EJA	2019	Letramento Digital Educação de Jovens e Adultos
Interdisciplinaridade no PROEJA: Informática e Língua Portuguesa	2018	PROEJA, Letramento informacional

O primeiro escolhido pela pesquisa foi o artigo com o título "Os letramentos do PROEJA: contribuições na formação do Técnico em Edificações do IF Sertão-PE", de Maria das Dores Gomes da Rocha.

O artigo investiga as experiências de aprendizagem sob a perspectiva dos diversos letramentos nas turmas de Edificações do PROEJA (Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Jovens e Adultos) no Instituto Federal do Sertão Pernambucano. O estudo reconhece o papel dos letramentos na aquisição das disciplinas técnicas e sua contribuição no processo de humanização em um ensino profissionalizante. A pesquisa baseia-se nas teorias sobre Educação Profissional e na perspectiva do direito à Educação Integrada. Com o programa em transição para um PROEJA FIC (Formação Inicial e Continuada), são apresentadas discussões curriculares fundamentadas e na ótica dos letramentos, focando o aluno da Educação de Jovens e Adultos como participante das experiências de multiletramentos, considerando a presença das tecnologias digitais na vida social. A abordagem qualitativa da pesquisa incluiu análise documental e entrevistas com os envolvidos. Os dados obtidos demonstram que o letramento digital dos alunos jovens e adultos está muito voltado para a instrumentalidade das disciplinas técnicas, não sendo utilizado como elemento de fortalecimento das relações socioculturais. Como ação interventiva, propõe-se a organização de um núcleo de produção de webdocumentários, cuja produção coletiva visa valorizar as experiências de aprendizagem de multiletramentos e trajetórias identitárias dos estudantes-autores.

A escolha deste trabalho atende aos requisitos dos parâmetros e ainda coloca a questão do ensino de computação estar muito voltado à instrumentalidade, ao uso da computação apenas como uma ferramenta no trabalho, sem ser de forma crítica e que pode ser uma forma de se pensar até mesmo para resolver seus problemas no dia a dia sem ser somente um instrumento. Essa proposta vai ao encontro com o letramento digital, defendido neste trabalho, para uma formação crítica e autônoma do sujeito no mundo digital.

Já o trabalho "Tecnologias e letramento digital entre estudantes da EJA em Dom Pedrito/RS: compreensões preliminares", de Maria Gessi Ramires Lopes, foge um pouco do foco PROEJA, mas ainda se mantém na perspectiva do Ensino de Jovens e Adultos.

O artigo mostra o trabalho que buscou investigar como se configura a formação para o letramento digital entre alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no município de Dom Pedrito, Rio Grande do Sul. A pesquisa, de natureza quantitativa, aplicou questionários a 96 estudantes, garantindo uma margem de erro de 7% e um grau de confiança de 95%. Os resultados indicam que a maioria dos participantes é jovem, possui renda baixa e está inserida predominantemente no mercado de trabalho informal. Embora muitos relatam não enfrentar dificuldades com ferramentas digitais, um número significativo expressa interesse em cursos de letramento digital e vê o retorno aos estudos como uma oportunidade para melhorar sua posição no mercado de trabalho. Isso sugere que, embora os alunos possuam habilidades básicas para uso de redes sociais, essas competências são insuficientes para atender às demandas profissionais, evidenciando a necessidade de uma formação digital mais aprofundada e contextualizada ao mundo do trabalho.

O texto mostra que os estudantes usam bastante os recursos tecnológicos mas ficam somente no campo do entretenimento e utilização de redes sociais, usando só parte do aspecto do mundo digital. O autor também menciona que esse conhecimento é insuficiente para o mundo do trabalho e, de certo modo, mesmo que após o término do curso tenham muitas possibilidades de trabalhos, somente a gama de uso recreativo se mostra insuficiente para a maioria das carreiras que necessitem de conhecimentos diretos e indiretos de computação. Faz-se então necessário, no contexto do PROEJA, a formação digital levando em conta o mundo do trabalho e o trabalho como princípio educativo, em que as questões do letramento digital devem perpassar a formação profissional de forma integrada à área profissional do curso, no caso do presente trabalho, a área de artesanato.

O próximo trabalho é também realizado no EJA mas tendo um termo que chamou bastante a atenção na pesquisa, a questão do uso da palavra "Emancipação", de Gabriel Moura Brasil. Intitulado "Letramento Digital e a Emancipação na EJA", o trabalho tem como objetivo analisar como o letramento digital contribui para a emancipação dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) em Florianópolis, Santa Catarina. A pesquisa, de caráter qualitativo, foi conduzida por meio de um estudo de caso envolvendo dois alunos da EJA. A metodologia incluiu pesquisa bibliográfica e de campo, utilizando questionários e entrevistas semiestruturadas para coletar dados. Os resultados indicam que as práticas de socialização do conhecimento e a pesquisa coletiva presentes na EJA

ajudam os estudantes a superar inseguranças relacionadas ao uso da tecnologia. Além disso, os alunos demonstraram ampliação de seus saberes e conseguiram integrar os letramentos aos seus contextos, contribuindo para suas práticas sociais e promovendo maior emancipação.

Com o uso da palavra emancipação, levando em consideração uma sociedade com bastante utilização de recursos digitais em suas relações, faz-se pensar sobre a não utilização desses recursos pode afetar não só o âmbito do mercado de trabalho como até as relações mais básicas, onde até mesmo saber um horário de um ônibus ou localização de um endereço ganha vários passos extras para se chegar do ponto A ao ponto B.

Voltando com o foco ao PROEJA, temos trabalhos com relação à interdisciplinaridade, com o título “Interdisciplinaridade no PROEJA: Informática e Língua Portuguesa”, de Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos e Maria do Rosário Cordeiro Rocha. O trabalho descreve uma experiência interdisciplinar aplicada em uma turma do PROEJA no Instituto Federal de Brasília, Campus Gama. O objetivo foi integrar conhecimentos de Língua Portuguesa e Informática, utilizando ferramentas computacionais para desenvolver competências em ambas as áreas. As atividades foram planejadas com base em um levantamento dos hábitos digitais dos estudantes, visando alinhar o plano do curso às necessidades e experiências prévias dos alunos. Os resultados indicam que essa abordagem interdisciplinar estimula a apropriação da norma padrão da língua e incentiva a produção de conhecimento focado em temas específicos do curso. Além disso, ao considerar as experiências anteriores de cada estudante no uso de ferramentas computacionais para a produção textual, buscou-se promover o letramento informacional e a inclusão social por meio do uso das tecnologias.

Neste trabalho são apresentados os parâmetros em que a computação oferece ferramentas para o trabalho, mas não se fixa a isso, sendo utilizado para a inclusão social, para a emancipação citada no trabalho anterior, com a tecnologia abrindo caminhos para as relações entre pessoas, relações de trabalho e até mesmo comércio.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 ENSINO DE JOVENS E ADULTOS: EJA E PROEJA

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é projetada para garantir o acesso à educação básica para aqueles que não concluíram essa etapa no tempo convencional. O componente profissionalizante capacita os alunos para o mercado de trabalho, oferecendo cursos técnicos em áreas diversas, que variam conforme as demandas locais e regionais.

Este segmento é essencial para reverter as desigualdades históricas do sistema educacional brasileiro, oferecendo oportunidades a milhões de brasileiros em condições de vulnerabilidade social. A EJA representa mais do que uma alternativa para alfabetização ou conclusão de estudos; ela funciona como um instrumento de transformação social. Muitos de seus participantes enfrentam desafios, como jornadas de trabalho extensas e responsabilidades familiares, o que demanda políticas públicas que conciliam flexibilidade com qualidade. Nesse sentido, a EJA cumpre um papel essencial no combate ao analfabetismo e na promoção da cidadania.

A EJA começou a ganhar destaque no Brasil na década de 1940, quando o governo percebeu a necessidade de alfabetizar trabalhadores para integrar o país no cenário industrial e econômico global. O educador Paulo Freire, com sua pedagogia voltada para a emancipação, teve um papel central ao defender que a educação deveria ser um instrumento para transformar a sociedade e promover a cidadania.

Em *Pedagogia do Oprimido*, Freire argumenta que a educação tradicional funciona como uma prática de domesticação, onde o educador deposita conhecimento no educando, comparando-o a um "recipiente vazio". Ele chama esse modelo de "educação bancária". Na EJA, essa abordagem seria inadequada, pois desconsidera as experiências acumuladas ao longo da vida pelos estudantes adultos.

Freire defende uma educação problematizadora, que reconhece os educandos como sujeitos ativos de sua própria aprendizagem. Ele afirma que

a educação que se impõe aos oprimidos deve ser uma educação libertadora. A educação que se destina a preparar homens para a inserção no mundo deve ser uma educação que busque transformar o mundo (FREIRE, 1987, p. 78).

No contexto da EJA, isso significa que a sala de aula deve ser um espaço onde os alunos reflitam criticamente sobre sua realidade, identificando as causas de sua exclusão e buscando formas de superá-las. Essa prática é especialmente importante no PROEJA, onde o objetivo não é apenas a alfabetização ou qualificação técnica, mas a formação integral que permita aos estudantes compreender e transformar sua realidade.

Em complemento a essa abordagem, em Pedagogia da Autonomia, Freire aprofunda o papel do educador como mediador do processo de aprendizado, enfatizando que a educação deve promover a autonomia do educando. Ele defende que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção. Ele escreve que “ensinar exige respeito aos saberes dos educandos” (FREIRE, 1996, p. 33).

No caso da EJA, os educandos trazem uma rica bagagem de saberes práticos e experiências de vida que devem ser valorizados no processo de ensino. Freire critica a postura paternalista que desvaloriza esses saberes e impede que o educando perceba a relevância de sua própria história.

O Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) é uma iniciativa brasileira criada para atender jovens e adultos que não tiveram acesso à escolaridade básica na idade apropriada, aliando a formação geral ao ensino profissionalizante.

O PROEJA foi estruturado com o objetivo de oferecer uma educação inclusiva e voltada para a superação do analfabetismo e a qualificação profissional. Ele se alinha ao esforço nacional de combater desigualdades educacionais e ampliar o acesso à educação pública gratuita, promovendo o desenvolvimento humano e social de jovens e adultos. Em 2023, cerca de 9,3 milhões de brasileiros ainda não eram alfabetizados, reforçando a necessidade de iniciativas como esta para garantir os direitos educacionais desse grupo.

O PROEJA combina o ensino médio ou fundamental com a formação técnica profissional. Ele busca integrar conhecimentos teóricos e práticos, valorizando a experiência de vida dos estudantes e suas perspectivas profissionais. Geralmente, por ser um público trabalhador, a modalidade oferece turmas noturnas e flexíveis, respeitando as especificidades dos alunos que, muitas vezes, trabalham durante o dia.

O Ministério da Educação, através do Decreto 5840/2006, publicou em Agosto de 2007 os documentos Base para o PROEJA com duas modalidades distintas: PROEJA - Formação Inicial e PROEJA - Continuada/Ensino Fundamental e o Educação Profissional e Técnica de Nível Médio. O foco deste trabalho é voltado ao Ensino Técnico de Nível Médio, assim utilizaremos o documento base desse nível para embasamento das suas características.

O programa segue diretrizes estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC), como:

- Integração entre a educação básica e a educação profissional;
- Atendimento prioritário a jovens e adultos acima de 18 anos;
- Inclusão de conteúdos culturais e cidadania na formação;
- Oferta em escolas públicas e institutos federais.

Uma das finalidades do PROEJA como uma forma de oferta de cursos técnicos integrados, dentro de uma política educacional pública, é oferecer uma educação básica de qualidade, alinhada à formação profissional, garantindo assim a formação integral do educando. Essa formação citada promove a integração social dos estudantes, preparando para o mundo do trabalho, mas sem se resumir a ele, compreendendo também a importância dos estudos.

O PROEJA tem princípios descritos em seu documento base, princípios esses que consolidam os fundamentos e estruturam tanto o currículo como também regem o posicionamento das entidades públicas integrantes do sistemas educacionais.

O primeiro princípio é o da inclusão da população em suas ofertas educacionais, esse princípio veio da constatação de que os jovens e adultos que não concluíram a educação básica na idade regular têm recebido menos

oportunidades na rede de ensino. Esse princípio busca não somente a inclusão dos ausentes, mas como também questionar como esse acesso tem sido feito, afinal não basta somente promover a entrada mas também assegurar a permanência e o sucesso dos estudantes.

O segundo princípio é uma decorrência do primeiro, que é a inserção orgânica da modalidade EJA integrada à educação profissional nos sistemas educacionais públicos, que coloca a educação como um direito constitucional no nível fundamental como um dos deveres do Estado. Também deixa a projeção englobando toda a educação infantil, fundamental e seguindo até a conclusão do ensino médio como educação básica.

O terceiro princípio é sobre a ampliação do direito à educação básica, pela universalização do ensino médio, que usa como preceito que a formação humana não se faz em períodos curtos, fazendo-se necessários períodos maiores a fim de consolidar os saberes, a produção humana e suas linguagens e formas de expressão para ser parte integrante do mundo, vivendo e participando das suas transformações.

O quarto princípio coloca o trabalho como princípio educativo. Nesse sentido, a vinculação da escola de nível médio à perspectiva do trabalho não se baseia somente na busca pela ocupação profissional, mas também pela produção da condição humana ser advinda do trabalho, como uma ação transformadora no mundo.

O quinto princípio é sobre a pesquisa como fundamento da formação do sujeito, definindo que o incentivo à pesquisa contribui para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento da autonomia intelectual dos estudantes, levando ao conhecimento de forma contextualizada ao cotidiano do estudante.

O sexto princípio considera que as condições geracionais, de gênero, de relações étnico-raciais como fundantes da formação humana e dos modos como se produzem as identidades sociais. No contexto da educação, os fatores como idade, identidade de gênero e relações étnico-raciais fazem parte da formação de identidade e não devem ser desconsideradas nem dissociadas do seu modo de ser e estar.

3.2 ENSINO DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Nesta seção será abordado o ensino de computação na educação básica, em que está incluído o letramento digital, foco do presente trabalho. Faz-se necessária essa abordagem do ensino de computação na educação básica, embora o enfoque dos documentos oficiais não seja o público EJA e/ou PROEJA, pela necessidade de embasamento em diretrizes do ensino de computação na educação básica. Apesar de essas diretrizes serem voltadas para o ensino médio, faz-se uma analogia para o PROEJA através das diretrizes definidas pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC), pois não há na SBC nem na BNCC orientações para o letramento digital considerando as especificidades da EJA e PROEJA.

3.2.1 Diretrizes para o Ensino de Computação na Educação Básica

Uma das finalidades dos cursos técnicos integrados levantadas pelo documento norteador do PROEJA é a formação integral do educando, que, segundo este, contribui para a integração social do educando, fazendo com que o estudante entenda o mundo do trabalho, mas não só isso, visando cidadãos profissionais capazes de compreender a sociedade de vários pontos de vista para se inserir de forma a transformar a sociedade e interagir com esta de forma crítica.

Na contemporaneidade, a sociedade mudou suas formas de se comunicar e até mesmo a compreensão de informações se tornou mais instantânea. As relações humanas estão mudando rápido e a educação precisa acompanhar esse movimento.

Nesse sentido, é preciso contar com diretrizes para inserir na educação básica essas perspectivas. A Sociedade Brasileira de Computação (SBC), em seu documento intitulado Diretrizes da Sociedade Brasileira de Computação para o Ensino de Computação na Educação Básica (SBC, 2019), faz apontamentos quanto ao ensino de computação em relação à educação básica, em suas diretrizes, fazendo alusão às áreas de pensamento computacional e mundo digital, que não estão diretamente ligadas à temática do trabalho, embora façam parte do ensino de computação. Entretanto, devido à falta de documentos que orientem esse ensino no

contexto da EJA, serão aqui consideradas as referidas diretrizes para apoiar a reflexão acerca do letramento digital no PROEJA.

Uma das contribuições a serem abordadas é de que, segundo consta nesse documento, a computação contribui para a formação básica de jovens por permitir a compreensão plena do mundo no contexto atual imerso em tecnologias digitais como também auxilia na aprendizagem. No documento também constam eixos que dividem os conhecimentos na área da computação:

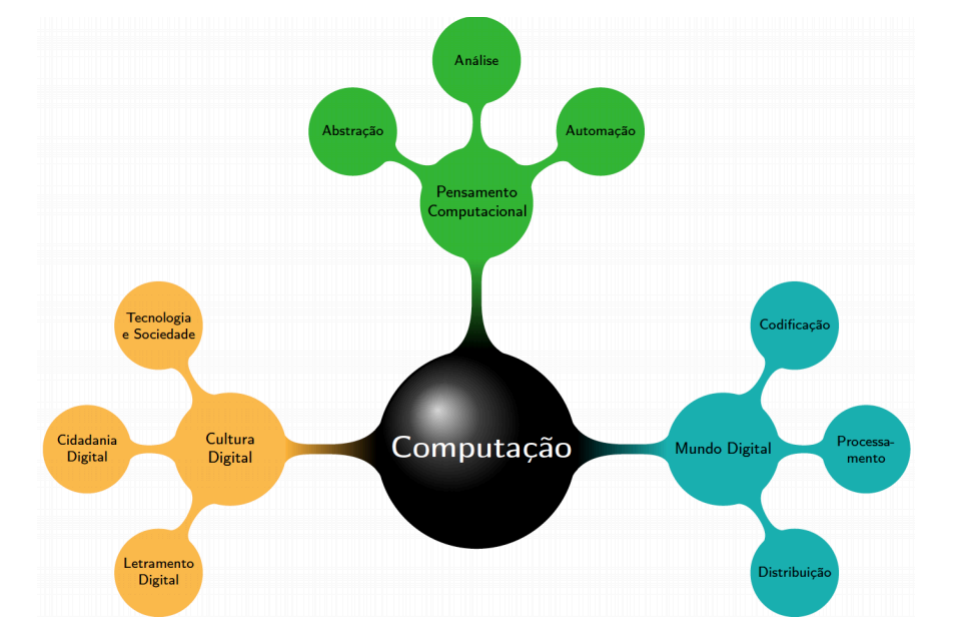


Figura 2 – Eixos conhecimentos área de computação

Fonte:SBC:Diretrizes para ensino de Computação na Educação Básica

Definindo os eixos nessas três áreas maiores, os conceitos ligados são:

- **Pensamento Computacional:** Se refere a capacidade de executar as ações humanas que envolvem compreensão e análise de forma estruturada seguindo algoritmos, um termo novo que já é dito como pilar fundamental do intelecto humano. Envolve análise de informações e planejamento para resolução de problemas.
- **Mundo Digital:** Vem da capacidade de compreender as informações recebidas para compreender e também entender o envio de informações, o impacto dessas ações na sociedade.

- Cultura Digital: Para uma plena compreensão do mundo digital é necessário um letramento, a Cultura Digital compreende as relações interdisciplinares da Computação com outras áreas do conhecimento, buscando promover a fluência no uso do conhecimento computacional para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica.

O eixo da cultura digital tem suas subdivisões em Tecnologia e Sociedade, Cidadania digital e Letramento digital. Esses conceitos relacionam-se com a compreensão do mundo e dos impactos que as relações do mundo digital causam para outras áreas do conhecimento. Também se relacionam com as questões éticas que surgem a partir desses novos comportamentos.

Sendo assim, os eixos acima citados podem promover a capacidade de entendimento da sociedade e sua participação crítica nas relações com o mundo digital, onde o acesso ao compartilhamento de opiniões é mais aberto e com potencial participativo mais amplo, envolvendo também as questões éticas levadas em consideração. Consideramos que essas possibilidades vão ao encontro da formação integral, princípio do PROEJA:

Abandona-se a perspectiva estreita de formação para o mercado de trabalho, para assumir a formação integral dos sujeitos, como forma de compreender e se compreender no mundo. (MEC, 2007, p.43)

Um outro ponto levantado no documento base do proeja e que reforça a importância do letramento digital é em relação ao que não deve ser mantido no ensino para esse público

O que importa é que não se reproduzam, pela avaliação, as exclusões vigentes no sistema, que reforçam fracassos já vivenciados e corroboram a crença internalizada de que não são capazes de aprender, substituindo esse modelo pela ratificação da auto-estima que qualquer processo bem-sucedido pode produzir, reafirmando a disposição da política de cumprir o dever da oferta da educação com qualidade de vida a tantos brasileiros pelo Estado. (MEC, 2007, p.55)

Esse problema da exclusão acontece com o público do PROEJA em razão de se sentir ultrapassado em relação ao entendimento das tecnologias, no curso de PROEJA em artesanato, mesmo aulas de informática sendo ofertadas, muitos

estudantes acabam por se sentir excluídos em função da distância com o mundo digital. O desenvolvimento das habilidades do letramento digital, levando em conta o perfil profissional do PROEJA, é essencial para a formação integral do sujeito, defendida tanto pela SBC na área da computação, quanto pelo documento norteador do PROEJA.

Em relação à exclusão citada anteriormente, podemos inferir consequências ao cidadão que vão desde o seu entendimento, utilização e até mesmo ao pensamento crítico acerca das tecnologias de informação existentes. Aproximar esse público por meio de uma abordagem que contemple os eixos do ensino de computação, de forma contextualizada ao seu cotidiano, permite criar uma ponte entre essas tecnologias e aqueles que se encontram excluídos.

3.2.2 Computação - Complemento à BNCC

A inserção da Computação no contexto educacional, conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visa proporcionar múltiplas experiências de exploração e interação com o mundo por meio de diferentes dispositivos tecnológicos. Partindo da perspectiva lúdica presente na BNCC, especialmente voltada à infância, as diretrizes estabelecem um desenvolvimento gradual de competências e habilidades que acompanham as etapas do desenvolvimento educacional. Segundo o Parecer CNE/CEB N°: 2/2022, as diretrizes seguem três premissas principais:

1. Educação Infantil: Desenvolvimento e reconhecimento de padrões básicos relacionados a objetos e suas características, promovendo a percepção e interação com conceitos iniciais de organização e categorização.
2. Ensino Fundamental: Compreensão da Computação em diferentes âmbitos, como os modos de explicação de experiências, criação de artefatos e análise de seus impactos na realidade social, ambiental, econômica, científica e artística.
3. Ensino Médio: Exploração das potencialidades da Computação para a resolução de problemas complexos, desenvolvendo habilidades mais avançadas relacionadas ao pensamento computacional e à programação.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, os conceitos de computação são introduzidos de forma gradual, priorizando atividades que promovam a compreensão de estruturas abstratas necessárias para manipulação de dados e resolução de problemas. As abordagens pedagógicas podem incluir o uso de artefatos digitais, atividades lúdicas, computação desplugada e até mesmo a criação de jogos.

O desenvolvimento de noções básicas de algoritmos — como sequência, seleção e repetição — ocorre entre os anos finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Também se espera que, ao longo desse processo, os estudantes adquiram habilidades relacionadas à decomposição de problemas e ao uso de linguagens de programação, incluindo linguagens visuais, como suporte à aprendizagem.

Na Educação Infantil e nos anos iniciais da Educação Básica, a experiência concreta desempenha um papel crucial na construção de modelos mentais que servirão como base para abstrações computacionais mais sofisticadas nos anos posteriores. Para isso, é recomendável que o Pensamento Computacional seja trabalhado, mesmo que de forma desplugada, promovendo a compreensão inicial de conceitos computacionais.

Segundo o Parecer CNE/CEB nº 2/2022:

As modalidades da Educação Básica (Educação Indígena, Quilombola, EJA, Educação Especial) precisam ser consideradas quanto aos benefícios do uso e integração da Computação em seu currículo. Não sendo aqui possível um tratamento exaustivo, convém assinalar a necessidade de obedecer a leis e normas vigentes para assegurar os direitos de aprendizagem desses públicos. (BRASIL, 2022).

Com essas diretrizes, a BNCC reforça o papel da Computação como ferramenta essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os para compreender e interagir de maneira consciente e criativa com o mundo tecnológico em constante transformação.

Como o curso utilizado como foco deste trabalho pertence a modalidade PROEJA e não existe documentação que baseie o ensino de Computação nesta modalidade, será feita uma estimativa de como seria esse ensino de computação, ao menos um ponto inicial de desenvolvimento, focado no Letramento Digital.

3.3 LETRAMENTO

Para Kleiman (1995), o letramento deve ser compreendido como uma prática social que envolve não apenas habilidades técnicas, mas também o significado que a leitura e a escrita assumem na vida dos indivíduos e comunidades. Essa habilidade envolve interpretar, criticar e produzir textos, considerando os sentidos e as intenções presentes nas interações comunicativas. O letramento está intrinsecamente ligado às práticas sociais e culturais, o que significa que suas manifestações variam de acordo com as necessidades e valores de cada sociedade. Como argumenta Duran, “o letramento precisa ser compreendido como uma prática plural, que se adapta a diferentes contextos e às demandas de uma sociedade em constante transformação”. (Duran, 2008).

A autora também destaca que o letramento, ao ser inserido na contemporaneidade, deve considerar as tecnologias e as formas de comunicação digitais que influenciam a construção do conhecimento. Nesse sentido, as práticas de letramento passam a incorporar novos gêneros textuais e modos de interação, desafiando tanto educadores quanto aprendizes a explorarem essas possibilidades.

3.4 LETRAMENTO DIGITAL

A BNCC descreve, no Complemento a BNCC - Computação, o letramento digital como a competência de

compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 36).

Ele envolve não apenas a competência técnica de operar dispositivos digitais, como *smartphones*, computadores e *tablets*, mas também a habilidade de navegar em plataformas *online*, interpretar conteúdos multimodais e avaliar a credibilidade das informações encontradas. Como destaca Duran (2008), o letramento digital é um processo que vai além do uso instrumental da tecnologia, promovendo a reflexão crítica sobre as práticas sociais mediadas pelo digital.

Em um mundo cada vez mais conectado, o letramento digital se torna essencial para a participação cidadã e para o desenvolvimento pessoal e profissional. A autora ressalta que o domínio das ferramentas digitais deve estar

associado à compreensão dos impactos sociais, políticos e culturais das tecnologias. Assim, práticas pedagógicas que integrem a análise de conteúdos digitais, o debate sobre a ética online e o incentivo à criatividade são fundamentais para promover o letramento digital.

Duran (2008) também argumenta que o letramento digital exige uma formação contínua, tanto para educadores quanto para estudantes, devido à constante evolução das ferramentas e plataformas digitais. Esse desafio reforça a importância de políticas públicas e iniciativas educacionais voltadas à inclusão digital.

Analisando o trabalho de Duran (2008), podemos notar algumas das características acerca do letramento digital que são:

1. **Acesso à Tecnologia:** Refere-se à capacidade de acessar dispositivos e conexão à internet, o que é o primeiro passo para a inclusão digital. Segundo Duran (2008), o acesso deve ser democratizado para garantir igualdade de oportunidades e promover a justiça social no âmbito digital.
2. **Habilidades Técnicas:** Incluem o manuseio de dispositivos eletrônicos, uso de softwares, aplicativos e ferramentas de navegação. No entanto, essas habilidades devem ser acompanhadas de uma compreensão crítica sobre como essas tecnologias moldam a comunicação e o consumo de informações.
3. **Avaliação Crítica:** Capacidade de avaliar a confiabilidade e a qualidade da informação encontrada em diferentes fontes online. Duran destaca que a educação para o letramento digital deve incluir a análise crítica de notícias falsas e a identificação de vieses em conteúdos digitais.
4. **Produção de Conteúdo:** Habilidade de criar e compartilhar informações em formatos diversos, como textos, vídeos, áudios e imagens, respeitando aspectos éticos e legais. A autora enfatiza que a produção de conteúdo deve incentivar a autoria e a expressão criativa, promovendo a cidadania ativa no ambiente digital.

5. Segurança Digital: Conhecimento sobre proteção de dados pessoais, boas práticas de privacidade e identificação de riscos online, como phishing e fraudes. Para Duran, é essencial que o letramento digital inclua a conscientização sobre segurança cibernética e o uso responsável das redes.
6. Colaboração Online: Competência para trabalhar em ambientes digitais colaborativos, como plataformas de gestão de projetos e redes sociais. A autora sugere que a colaboração online pode fortalecer habilidades de comunicação, trabalho em equipe e resolução de problemas.
7. Educação Contínua: Envolve o aprendizado constante, considerando que a tecnologia está em constante evolução e novas ferramentas surgem regularmente. Duran destaca que o aprendizado contínuo é fundamental para acompanhar as mudanças tecnológicas e aproveitar as oportunidades de inovação no ambiente digital.

3.5 METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM

As metodologias ativas de aprendizagem têm se destacado como uma abordagem inovadora na educação, promovendo o protagonismo do aluno no processo de construção do conhecimento. Ao contrário do modelo tradicional, que privilegia a transmissão de conteúdos pelo professor, as metodologias ativas colocam o estudante como agente principal da sua própria aprendizagem, favorecendo a participação ativa, a colaboração e a resolução de problemas do mundo real.

Um autor amplamente reconhecido que defende o uso de metodologias ativas de aprendizagem é John Dewey. Dewey argumentava que os alunos aprendem melhor quando estão ativamente envolvidos e quando o aprendizado está conectado a situações reais da vida. Segundo o autor, a “educação não é uma preparação para a vida; a educação é a própria vida” (DEWEY, 1938).

Segundo o pedagogo Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (*Pedagogia da Autonomia*, 1996). Essa visão sustenta a base das metodologias ativas, que encorajam o aluno a ser um participante ativo e reflexivo, em vez de um receptor passivo de informações.

Além de Freire, a educadora italiana Maria Montessori, que desenvolveu o método Montessori, destaca que “a principal meta da educação é criar indivíduos capazes de fazer coisas novas, e não simplesmente repetir o que as gerações anteriores fizeram”. Essa perspectiva reforça a ideia de que as metodologias ativas fomentam a criatividade e o pensamento crítico, preparando os alunos para desafios complexos e dinâmicos.

3.5.1 Principais Metodologias Ativas

Entre as metodologias mais conhecidas estão:

Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem-Based Learning): Essa metodologia coloca os alunos diante de desafios reais ou hipotéticos, incentivando-os a buscar soluções de forma autônoma e colaborativa. O professor atua como mediador, auxiliando os estudantes na formulação de hipóteses, pesquisa de informações e construção do conhecimento.

A vantagem dessa metodologia é que ela desenvolve habilidades de pensamento crítico, autonomia e colaboração. Sua desvantagem é que exige professores capacitados para orientar adequadamente os alunos no processo, procurando não sair do escopo do problema.

O **Ensino Híbrido (Blended Learning)**: Combina o ensino presencial com atividades *online*, permitindo uma maior flexibilidade no aprendizado. Os alunos podem estudar no próprio ritmo, revisando conteúdos e participando de atividades interativas. Sua vantagem é a personalização do ensino, deixando de forma mais dinâmica o ensino. Porém, a desvantagem é a exigência de uma estrutura tecnológica que propicie essa possibilidade, como plataformas de educação online e professores capacitados para a produção de conteúdo de forma online.

O **Método Hipotético-Dedutivo**: Essa abordagem combina dedução e indução. Primeiro, formula-se uma hipótese baseada em observações; em seguida, são realizados experimentos para testá-la. Se os experimentos confirmam a hipótese, ela é fortalecida; se não, deve ser revisada ou descartada. Exemplo: Um cientista propõe que uma nova droga reduza a pressão arterial e teste essa hipótese com um grupo de voluntários. A vantagem é que se baseia no método científico moderno, permitindo testes rigorosos. As desvantagens é que podem ser influenciadas por vieses experimentais ou limitações tecnológicas.

A **Aprendizagem Baseada em Projetos (Project-Based Learning - PBL)**: A Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) é uma das práticas que transformam o ensino no âmbito das metodologias ativas e será a utilizada no trabalho realizado. Nela, os alunos trabalham em projetos que demandam pesquisa, criatividade e aplicação de conhecimentos em diferentes áreas. Essa abordagem torna o aprendizado mais significativo, conectando-o a contextos reais e relevantes. O estudante tem contato com algo que foi criado utilizando os conhecimentos construídos na aula, dando uma perspectiva de um ciclo, onde o conhecimento foi recebido, após isso compreendido e logo após foi utilizado, ainda mais se utilizado em um contexto voltado ao estudante, mostrando uma ponte entre o conhecimento e sua área de atuação.

De acordo com o educador José Pacheco, idealizador da Escola da Ponte, em Portugal, mas amplamente reconhecido no Brasil, “A todo momento aprendemos, desde que a aprendizagem seja significativa, integradora, diversificada, ativa, socializadora”(PACHECO, 2014). O PBL segue essa filosofia, ao oferecer aos estudantes uma experiência prática e colaborativa, que vai além da sala de aula.

Na prática, o PBL pode incluir a criação de protótipos, a resolução de problemas comunitários ou até mesmo a elaboração de campanhas de conscientização. Por exemplo, um projeto sobre sustentabilidade pode envolver disciplinas como biologia, geografia, matemática e língua portuguesa, permitindo uma aprendizagem interdisciplinar.

4. METODOLOGIA

A metodologia proposta para alcançar os resultados deste trabalho foi orientada por uma Pesquisa qualitativa, bibliográfica e documental, utilizando como caso de uso o PROEJA em Artesanato campus Taguatinga, e entrevista semi-estruturada para levantamento de dados sobre profissionais em artesanato. Como produto final, pretende-se elaborar um conjunto de oficinas sequenciais e flexíveis, inicialmente planejadas para complementar o Curso de Artesanato na Modalidade PROEJA. Essas oficinas terão como objetivo integrar conhecimentos na área de computação focado em promover o letramento digital, contextualizados ao campo de atuação dos estudantes. No entanto, a proposta também é adaptável para ser utilizada em outros cursos e contextos educacionais.

O ponto de partida para o desenvolvimento deste trabalho foi a realização de uma pesquisa bibliográfica. Essa etapa buscou identificar outros estudos realizados em contextos semelhantes, com foco em trabalhos voltados para o PROEJA e o EJA. O objetivo foi compreender suas características e nuances, de forma a agregar conhecimento ao projeto. As ferramentas utilizadas para a pesquisa foram a BDTD e o Google Acadêmico, considerando um recorte temporal entre 2015 e 2024. Caso houvesse escassez de material relevante, existia a possibilidade de ampliar o escopo. Os principais termos de pesquisa incluíram palavras-chave como PROEJA e Letramento Digital.

Na sequência, foi realizada uma pesquisa documental, com o objetivo de analisar documentos relacionados ao PROEJA. Entre os materiais considerados, destacam-se o Complemento à BNCC, que propõe a Computação; as Diretrizes da SBC para o ensino de computação na educação básica; e o Plano de Curso do PROEJA em Artesanato, que estabelece os conteúdos a serem abordados com os estudantes.

A análise do Plano de Curso foi feita em conjunto com o estudo dos demais documentos. Essa abordagem permitiu identificar pontos de interseção entre os conhecimentos previstos no curso e aqueles recomendados pelas Diretrizes da SBC e pela BNCC. Ressalta-se, contudo, que o PROEJA possui particularidades,

considerando as diferenças entre seus objetivos e os do ensino médio regular, assim como seu público-alvo.

Além disso, foi realizada uma etapa de levantamento de dados por meio de entrevistas. Esses dados funcionarão como uma métrica, pensando na formação esperada do curso em questão. Para tanto, utilizou-se uma entrevista semi estruturada como instrumento de coleta, com perguntas previamente escolhidas e podem ou não serem feitas a depender das respostas. O público escolhido para essa etapa foram artesãos com experiência na área, independentemente de terem participado ou não de cursos formais vinculados ao artesanato.

5. DISCUSSÕES E RESULTADOS

5.1 ANÁLISE DOS DOCUMENTOS

Com objetivo de compreender o cenário do curso de PROEJA em Artesanato, foram utilizados documentos relacionados e que norteiam a execução do curso e seus planejamentos. O primeiro a ser analisado foi o Plano de Curso, este documento é o planejamento para toda estrutura do curso, suas divisões de módulos e os conteúdos a serem ministrados e seus objetivos.

Muitos dos conteúdos do Plano de Curso do curso são específicos da área de artesanato e também da etapa do Ensino Médio, por se tratar de um curso de nível médio-técnico para jovens e adultos. As disciplinas na primeira parte dessa análise serão as de Operador de Microcomputador I e II, ministradas nos módulos 1 e 3 do curso, tendo carga horária de 20 horas cada.

A análise também levou em consideração o documento de complemento da BNCC - Computação, que estrutura as Competências Específicas, Habilidades e a descrição das habilidades de cada nível da Educação Básica.

Iniciando pela Operador de Computador I, as competências retiradas do Plano de Curso são descritas como:

- Compreender os conceitos básicos de informática; *Hardware* e *software*.
- Conhecer e saber executar as tarefas envolvidas na execução, instalações e atualizações de programas;
- Conhecer e executar atividades de navegação na *internet*: grandes portais, buscadores, *blogs* e outros serviços (correio eletrônico e *chat*);

Sendo uma disciplina de nível médio e técnico introdutória, seus objetivos são focados na apresentação do mundo digital, de como utilizar os recursos tecnológicos e se conectar a internet para atividades básicas de acesso à informação.

De acordo com o Complemento à BNCC, as competências voltadas ao ensino médio já necessitam de uma base do nível fundamental, onde fica a parte introdutória de apresentação do mundo digital, sendo incompatível uma análise direta, em se tratando da forma como o PROEJA é estruturado.

Segundo o documento base do PROEJA (2007), os “critérios para inscrição e matrícula no PROEJA incluem ter o ensino fundamental concluído e idade compatível com a legislação vigente, como o Parecer CNE/CEB nº 11/2000 e a

Resolução CNE/CEB nº 01/2000” (PROEJA, p. 59). Então já parte do nível onde devem ter o ensino fundamental completo, se tratando de um curso PROEJA com idades variadas, onde o pré-requisito para isso é ter no mínimo 18 anos completos, de acordo com o Parecer CNE/CEB nº 11/2000, a idade mínima para inscrição e realização de exames supletivos de conclusão do ensino fundamental é de 15 anos, e para o ensino médio, é de 18 anos, em conformidade com o disposto no Art. 4º, incisos I e VII, da LDB.

Sendo assim, o escopo de idades se torna amplo o suficiente para que os estudantes tenham concluído o ensino fundamental muito antes até mesmo da BNCC ser implantada, já que foi oficialmente introduzida por meio do Parecer CNE/CEB nº 2/2022 em 17 de fevereiro de 2022, ainda posteriormente, a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, de 4 de outubro de 2022, introduziu as questões de Mundo Digital e se deu o Complemento a BNCC - Computação.

Devido à diferença entre idades e base de conhecimento, é incompatível a análise ser direcionada completamente observando somente o escopo do ensino médio e fazendo essa ponte direta ao PROEJA, sendo necessário voltar um nível, devido à introdução ao Mundo Digital provavelmente não ter ocorrido no trajeto acadêmico dos estudantes.

Já em relação ao Ensino Fundamental, de acordo com o Complemento à BNCC, temos as seguintes competências para esse nível:

- Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
- Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
- Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
- Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do

conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.

- Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
- Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.
- Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

Nota-se que as competências esperadas para todo o ensino fundamental seriam maiores do que apenas uma disciplina da grade horária de um curso técnico de 3 anos, então não se pode colocar essa métrica integralmente por motivo de temporalidade, mas, ao analisar esses itens, é possível agrupar em seções e interesses gerais. São elas:

- Compreensão e impacto social: Entender a computação como área de conhecimento e avaliar seus impactos sociais, ambientais e culturais.
- Pensamento crítico e criativo: Resolver problemas com técnicas computacionais de forma ética e inovadora.
- Comunicação e expressão: Usar linguagens computacionais para expressar ideias.
- Colaboração e ética: Desenvolver projetos em grupo, considerando responsabilidade e diversidade.
- Análise e argumentação: Avaliar soluções computacionais com base em dados confiáveis.

Podemos inferir então uma ideia geral dos itens e assim a comparação entre os objetivos fica mais fácil de ser observada. A questão da compreensão e impacto social, a disciplina do PROEJA tem a introdução em relação a isso, com a questão da pesquisa e utilização de internet para a execução de tarefas, possibilitando a interação com o mundo digital. Entretanto, uma lacuna que se encontra e é contemplada em todas as competências para o Ensino Fundamental, é em relação ao pensamento crítico, de visualizar essas atividades de forma crítica e pensar sobre o que está sendo feito no curso.

Avançando na análise das disciplinas de informática no curso, temos ainda menos da questão crítica e mais essa visão mais da computação puramente ferramental:

- Realizar as principais tarefas do editor de texto Writer do pacote Libreoffice
- Compreender as principais atividades da planilha eletrônica Calc do pacote Libreoffice
- Saber desenvolver apresentação de slides para apresentações em geral usando o Impress do pacote Libreoffice

Tendo o foco somente em um editor de texto, editor de planilhas e no desenvolvimento de apresentações de slides, vemos uma clara utilização das ferramentas computacionais, mas nada relacionado a pensamento crítico da utilização nem descrita nenhuma relação direta ao curso, o Artesanato.

Se relacionarmos diretamente as competências do Ensino Médio e até mesmo a do Fundamental estipuladas pela BNCC, fica mais distante ainda do esperado, contendo mais foco em programas básicos de atividades pontuais do que a utilização da computação de forma crítica. Pensando em relacionar a computação ao trabalho, de acordo com o perfil do egresso contemplado no documento base para o curso, o estudante deverá desenvolver:

- autonomia para criar e produzir trabalhos manuais em tecidos ou matérias-primas que são absorvidas pelos produtos e correlatos no segmento de moda ;
- ter espírito empreendedor;
- ser criativo, crítico e responsável;
- ser dinâmico, gerenciar equipes de trabalho quando estiver atuando em cooperativas, associações e confecções, propor ideias inovadoras;
- comunicar e apresentar estudos, conclusões e pareceres técnicos;

- promover relacionamentos interpessoais;
- desenvolver postura pró-ativa, ética e profissional;
- solucionar problemas e sugerir alternativas de maneira abrangente;
- buscar constantemente o autodesenvolvimento

Se relacionarmos esse perfil esperado às competências contempladas na BNCC, temos alguns pontos em comum, sendo esses pontos a questão de ser crítico, responsável, buscar autodesenvolvimento e ter espírito empreendedor.

Nenhum desses focos foi colocado para o curso, até mesmo a utilização dessas ferramentas não tem o foco direto na área, de acordo com o documento analisado, o que deixa a cargo do profissional de ensino que estiver à frente da disciplina a opção de prover ou não essa ligação.

5.2 ANÁLISE DA ENTREVISTA

Para a realização do trabalho foram feitas entrevistas com profissionais da área de artesanato acerca do contato com a tecnologia, a influência da utilização dos dispositivos tecnológicos sobre a execução dos trabalhos e também sobre o contexto do mundo digital, para compreender se existe disparidade entre o que é utilizado no mercado atualmente e o que é oferecido no curso de Artesanato, além das demandas das habilidades do letramento digital necessário para o exercício da profissão.

As entrevistas foram realizadas com 4 artesãos, todos atuam informalmente, nenhum cadastrado na modalidade de Microempreendedor Individual (MEI), fabricam os produtos em casa e vendem diretamente para os clientes, a faixa de idade indo desde os 42 até os 64 anos e em relação à formação, todos com Ensino Médio Completo.

As perguntas utilizadas foram escolhidas e agrupadas em blocos, relacionando cada seção a um aspecto do mundo digital, incluindo questões de segurança na internet e negociações efetuadas por meios digitais, as perguntas estão disponíveis no Anexo 1 deste documento. A análise foi dividida pelas seções, deixando assim as informações de forma conjunta e seguindo o fluxo com o qual foi realizada a entrevista.

O primeiro bloco de perguntas foi em relação ao Acesso, com perguntas sobre os dispositivos eletrônicos de comunicação disponíveis na residência e a frequência com que os entrevistados utilizam.

A primeira pergunta da seção foi “Na sua casa, você possui algum dispositivo eletrônico de comunicação como celular e/ou computador?”, a resposta de todos foram que possuíam dispositivos e dos dois tipos perguntados, tanto celulares quanto computadores. As outras perguntas foram em relação à frequência com que utilizavam cada tipo de dispositivos e a grande maioria respondeu que a maior frequência de utilização foi em relação ao celular.

A última questão deste bloco foi em relação a cursos, se os entrevistados já tinham feito algum tipo de curso na área de informática em algum momento da vida, mesmo que não voltado diretamente ao mercado de trabalho. A maioria respondeu que nunca fez nenhum tipo de curso, nem mesmo informática básica, o que nos leva a uma estimativa, juntando as respostas obtidas nas outras perguntas, de que, mesmo com ambos os dispositivos disponíveis, o foco foi no uso do celular e mostrou até mesmo a não exigência de um curso para ser utilizado de forma tão frequente durante o exercício da profissão.

O segundo bloco foi em relação a endereços de email, se possuíam e tinham o hábito de checar suas caixas de email, obtendo uma resposta unânime de que todos os entrevistados tinham emails, sabiam do funcionamento e que conferiam suas caixas regularmente.

A próxima seção é relacionada às redes sociais, se conheciam e se utilizavam as redes sociais, as respostas também foram em seu total afirmativas, conheciam e utilizavam diversas redes sociais populares atualmente. A outra pergunta da seção era com foco na segurança em relação às redes sociais, sobre suas senhas para utilizar, se sabiam suas senhas, se eram senhas seguras e se tinham elas anotadas em algum local físico ou digital. As respostas tiveram variações, uma das pessoas entrevistadas utilizava várias redes sociais e disse que suas senhas eram todas iguais, era uma senha segura, mas que costumava utilizar a mesma em todas para facilitar e não esquecer. Já os outros entrevistados tinham senhas variadas para diversas redes e anotam suas senhas de forma física. Com relação à complexidade das senhas, a maioria utiliza senhas com letras, números e caracteres especiais.

O próximo bloco de perguntas foi em relação à utilização dos dispositivos digitais no trabalho. Todos os entrevistados relataram utilizar o celular para coletar ideias de novos produtos a serem fabricados, sejam em plataformas de vídeos para acessarem tutoriais de como fazer como também plataformas de compartilhamento

de imagens e até mesmo em redes sociais para conhecer os produtos quanto para pedir dicas em relação a preços e materiais para os trabalhos.

Também em relação à compra de materiais, a maioria relatou a compra em lojas físicas; a justificativa dada pelos entrevistados foi em relação à segurança, visto que a falta de conhecimento poderia levar a comprar produtos errados ou até mesmo a possibilidade de cair em golpes com sites falsos e enganosos. A única resposta afirmativa a essa pergunta teve alguns comentários em relação à segurança também, argumentando que realmente é necessário que seja analisado o ambiente escolhido para a compra para evitar problemas em relação a golpes.

A outra seção teve o foco na venda, divulgação dos trabalhos e a interação com clientes. Os entrevistados, em sua totalidade, afirmaram já terem divulgado trabalhos de forma digital em redes sociais e que a maioria já teve interações com clientes por meio digital. Uma das pessoas entrevistadas comentou que já realizou vendas para pessoas de outros estados do Brasil, até mesmo de regiões diferentes, somente através das redes sociais, com a entrega sendo feita através de transportadoras. Em relação aos meios de pagamentos utilizados, em sua totalidade responderam que utilizam o método de pagamento via Pix e a maioria respondeu possuir máquinas de cartão para pagamentos via crédito e débito.

A última seção de perguntas foi em relação a golpes sofridos *online* ao utilizar os dispositivos para venda de produtos ou aquisição de materiais. Alguns dos entrevistados relataram ter sofrido de golpes que influenciaram em suas vendas e na produção dos trabalhos. Um dos entrevistados relatou ter comprado materiais em um site e depois descobriu que o site era falso e que na hora não percebeu nada, viu o preço em um total abaixo do encontrado em outros locais e comprou. Outro entrevistado comentou sobre ter seu perfil roubado por golpistas, perfil das redes sociais em que utiliza para as vendas: os infratores utilizaram a rede de amigos do entrevistado para pedir dinheiro emprestado, utilizando seu nome e ainda apagando registros de produtos publicados.

Na seção de considerações finais, ao perguntar sobre quais conhecimentos da área de computação seriam importantes para o trabalho na área do artesanato, foram obtidas respostas diferentes, mas em sua maioria apontam para a importância da busca por novos produtos e a coleta de manuais, diagramas e a precificação para esses produtos. Também foi levantada a questão da divulgação no meio digital, citando o uso de redes sociais para esse fim, com a edição de imagens e vídeos

para deixar mais atrativo os produtos e até mesmo dar informações de preços e materiais utilizados de forma mais clara e profissional.

A comparação das respostas mostrou uma clara tendência à utilização de celulares para fins comerciais e também para melhoria do próprio trabalho, com a pesquisa de novos produtos e até mesmo conhecer faixas de preços estimados em relação ao trabalho de outros artesãos. Outro ponto que chamou a atenção foi em relação a golpes e a segurança no mundo digital, a análise necessária para evitar sites enganosos e até mesmo em relação à importância de se ter senhas mais seguras, seja para adquirir produtos e insumos, seja para proteger as contas utilizadas para divulgação do trabalho.

Em relação à divulgação do trabalho, uma questão colocada pelos entrevistados foi em relação à forma como o produto é exposto, por meio de fotos com edição, indo de ações simples como textos sobre a imagem com informações, como também a utilização de efeitos para melhorar a qualidade da imagem e tornar mais atrativo ao consumidor. Além de imagens, a utilização de vídeos mostrando os produtos, seja em formato de uma sequência de imagens ou pessoas mostrando a utilização no dia a dia de roupas, confecções e até mesmo de produtos alimentícios, sejam no processo de fabricação do produto, com objetivo de deixar mais claro o processo artesanal da peça, deixando mais atrativo aos possíveis clientes.

5.3 DESCRIÇÃO/ANÁLISE DA OFICINA

A elaboração do conjunto de oficinas, que é o produto resultante do trabalho realizado, foi baseada nas análises realizadas ao longo do trabalho, como as análises documentais em relação ao curso de Artesanato na modalidade PROEJA, contando também com o embasamento teórico em relação aos ensino de computação e o conceito de letramento digital. Também foi levado em consideração análise das entrevistas realizadas com os profissionais da área em relação aos recursos tecnológicos que são utilizados no cotidiano do trabalho artesão. O planejamento das oficinas propostas estão no Anexo 2 deste documento.

Iniciando pela metodologia escolhida para as oficinas, ficou definido que essa proposta seria utilizando a aprendizagem baseada em projetos. A escolha dessa metodologia ativa de ensino justifica-se pela própria natureza do curso, focada na produção de artefatos do artesanato, alinhando assim o processo de ensino e

aprendizagem com aspectos da formação profissional. Essa metodologia trata o ensino levando em consideração que os participantes terão um produto fabricado ao final de cada oficina que será contextualizado ao seu trabalho. A escolha também leva em consideração ao nível do curso a ser aplicada a oficina, por se tratar de um curso de nível técnico, o ensino é voltado ao mundo do trabalho, sendo necessário ser de forma contextualizado e que produza um resultado.

Em relação à escolha dos conteúdos das oficinas, foram levadas em consideração a análise do Plano de Curso e as entrevistas realizadas com os profissionais da área. De acordo com o as disciplinas do curso, que tem seu escopo em atividades executadas no computador, os conteúdos do curso em relação aos uso de dispositivos digitais ficaram resumidos a aprendizado de ferramentas de edição de textos, planilhas e apresentações de *slides*, como também o uso do computador para *emails*, pesquisa e até mesmo instalar programas e entender as diferenças entre *hardware* e *software*.

Já analisando as entrevistas, os conhecimentos utilizados pelos artesãos são baseados no uso do celular, contemplando a questão de pesquisas como o curso do PROEJA propõe, mas, comparando o restante, as lacunas ficam em relação a outras atividades como: edição de imagem, edição de vídeo, o uso das redes sociais como plataforma de negócios. Outro ponto também em relação ao uso do computador de forma consciente, levando em consideração a segurança das senhas e os cuidados com sites e aplicativos.

A partir disso, desenvolveu-se um conjunto de seis oficinas com o objetivo de preencher as lacunas no desenvolvimento das habilidades do letramento digital presentes no Plano de Curso do curso PROEJA em Artesanato. A proposta das oficinas é de serem lineares, onde os conhecimentos das oficinas são separados e a oficina final terá o projeto que utilizará tudo que foi trabalhado nas anteriores para ser confeccionado. Como as oficinas serão de forma linear, os temas vão em sequência de assuntos introdutórios e avançando para assuntos mais complexos. Entretanto, apesar dessa proposta linear, as oficinas terão especificados os conhecimentos prévios necessários, ou seja, não há a obrigação de participar da oficina anterior para dar continuidade, se o participante tiver os conhecimentos necessários poderá participar das oficinas mais avançadas. Um ponto importante a ser ressaltado é que o dispositivo eletrônico em que ocorrerão as atividades e desenvolvimento das oficinas será o celular.

A primeira oficina leva o ponto comum entre o plano de curso e a proposta que é a questão de pesquisas, sendo mais uma visão do que é visto na disciplina do curso, mas executado na plataforma móvel utilizando os celulares para fazer acessar os mecanismos de busca, além de aumentar a gama da pesquisa, levando em consideração imagens e vídeos para alinhar ao que os artesãos relataram que utilizam para busca dos materiais. Também utiliza do que é trabalhado no curso, o uso de emails, mas voltado ao celular. Serão abordados aplicativos de email disponíveis, assim como a utilização de aplicativos voltados para o armazenamento e compartilhamento em nuvem. O projeto ao final da oficina é a criação de um endereço de email para a utilização desse endereço para o envio de imagens relacionadas a uma pesquisa definida por quem estiver ministrando e salvar na nuvem os resultados obtidos nessa pesquisa.

A segunda oficina parte de um conteúdo novo, voltado para o contexto do trabalho artesão, que são os aplicativos de edição de imagem, remetendo ao que os artesãos utilizam com base, identificado nas perguntas realizadas na entrevista. A oficina irá utilizar de aplicativos, tanto de edição como captura de imagens, mostrando desde a utilização da câmera do dispositivo celular, como também utilizar essas imagens capturadas nos aplicativos de edição. Serão abordados também exemplos atuais de imagens de produtos editadas para divulgação, desde o uso para detalhar o preço do produto ou também para o mostruário, de forma a deixar o produto mais atrativo e trazer um fator de profissionalismo à divulgação. O produto dessa oficina será a confecção de uma imagem de divulgação de um produto artesanal de produção própria, conforme o trabalho realizado pelo artesão.

O tema da terceira oficina parte da utilização de aplicativos de edição de vídeo, levando em consideração o seu uso para a divulgação dos produtos. Os vídeos serão feitos com base em exemplos, mas deixando em aberto a criatividade e foco dos participantes, podendo ser com a intenção de mostrar vários produtos de autoria própria, com a possibilidade de mostrar o processo de fabricação, que em algumas áreas pode trazer mais empatia, confiabilidade e deixar o produto mais atrativo. O resultado dessa oficina será a confecção de um vídeo com o foco de ser utilizado em um perfil de rede social para a divulgação.

A quarta oficina, atendendo as necessidades identificadas nas entrevistas com os artesãos, trata do uso de redes sociais de forma profissional, voltada para o negócio, apresentando as possibilidades que podem ser utilizadas para sua melhoria

e atuação no mundo digital, como redes sociais que possibilitam anúncios dos produtos, assim como o uso perfis comerciais e suas diferenças de perfis convencionais.

A quinta oficina traz um tema voltado aos cuidados com o uso da internet e também apresenta plataformas de venda online para os produtos. Na oficina também será abordada a questão de segurança digital, tratando de questões como golpes online com exemplos reais, identificar possíveis sites fraudulentos na hora de comprar materiais de forma *online* e também como se prevenir de possíveis golpistas com negociações falsas através das redes sociais. A segunda parte da oficina apresenta as plataformas conhecidas de vendas online, como é o funcionamento delas por parte do negociante, como os produtos são expostos e como descrever as características dos produtos, as avaliações recebidas e também como os produtos são enviados para os clientes. O produto dessa oficina será a criação de um anúncio fictício com descrição, imagem e informações de preço e demais especificações.

A sexta e última oficina contempla o conjunto de todos os conhecimentos adquiridos nas oficinas anteriores e tem, como produto final, a criação de um perfil comercial em uma rede social, com fotos e vídeos de divulgação. Também será demonstrado a utilização de conceitos para a melhoria das publicações visando engajamento e atratividade das postagens nas redes sociais.

A proposta das oficinas, que gira em torno da construção de um perfil ao final, visa contemplar as necessidades levantadas na análise das respostas obtidas na entrevista com os artesãos, além disso propõe que os participantes saiam com um produto pronto para ser utilizado e adaptado segundo as características próprias de negócio de cada um. Levando em consideração as lacunas e as ideias analisadas sobre a questão das habilidades do letramento digital em relação ao plano de curso PROEJA em Artesanato, os assuntos escolhidos foram definidos com foco em não somente trabalhar a utilização da ferramentas digital em si, mas sim mostrar como sua utilização consciente e crítica pode ser feita de forma a auxiliar no processo tanto criativo quanto no momento de efetuar as vendas, trabalhando diretamente com a contextualização dos conteúdos visto visando uma maior autonomia e melhoria do trabalho do artesão.

6. CONCLUSÃO

O presente trabalho buscou analisar a importância do letramento digital no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA), especificamente no curso PROEJA em Artesanato, que foi ofertado pelo Instituto Federal de Brasília - Campus Taguatinga. O estudo partiu da premissa de que a integração das tecnologias digitais na educação profissional pode ampliar as oportunidades de inclusão social e econômica dos estudantes, promovendo sua autonomia e preparando-os para os desafios do mundo do trabalho contemporâneo.

Através da revisão da literatura, análise documental e análise das entrevistas realizadas com profissionais da área do artesanato, foi possível identificar que, embora o curso contemplasse aspectos básicos de informática, ainda havia uma lacuna significativa em relação à aplicação prática das ferramentas digitais no contexto profissional de forma crítica e relacionada ao mundo do trabalho. Os resultados mostraram que os artesãos já utilizam dispositivos móveis e redes sociais para divulgar e vender seus produtos, mas enfrentam dificuldades relacionadas à segurança digital, edição de conteúdo para marketing e compreensão crítica do ambiente digital.

Diante dessas constatações, foi proposta a implementação de um conjunto de oficinas pedagógicas, estruturadas com base na metodologia de aprendizagem baseada em projetos, alinhada ao perfil profissional do curso. Essas oficinas têm como objetivo principal capacitar os alunos do PROEJA em Artesanato no uso estratégico das tecnologias digitais, permitindo-lhes desenvolver habilidades de pesquisa, edição de imagens e vídeos, gestão de redes sociais e segurança online. A proposta busca não apenas fornecer instrução técnica, mas também estimular a reflexão crítica sobre a presença da tecnologia na vida cotidiana e profissional, e suas transformações.

Por fim, espera-se que este estudo contribua para futuras reflexões e aprimoramentos na formação digital dos alunos do PROEJA, podendo servir de base para a implementação de programas semelhantes em outros cursos e instituições. O desenvolvimento do letramento digital, aliado à formação técnica, tem o potencial de ampliar as possibilidades de atuação profissional e a inserção produtiva dos estudantes no mercado de trabalho, promovendo sua emancipação e autonomia na sociedade digitalizada.

7.REFERÊNCIAS

ANATEL, Agência nacional de Telecomunicações; Banda Larga Fixa Disponível em: <<https://www.anatel.gov.br/paineis/aceessos/banda-larga-fixa>>. Acesso em: 12 jan. 2025.

PNAD CONTÍNUA. TIC 2018: A Internet chega a 79,1% dos domicílios do país. Brasil, 29 abr. 2020. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/27515-pnad-continua-tic-2018-internet-chega-a-79-1-dos-domicilios-do-pais>. Acesso em: 12 jan. 2025.

Fapesp. Estudo aponta vulnerabilidades dos idosos que residem na cidade de SP. Brasil, 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.desenvolvimentoeconomico.sp.gov.br/fapesp-estudo-aponta-vulnerabilidades-dos-idosos-que-residem-na-cidade-de-sp/> Acesso em: 12 jan 2025.

BRASIL. Educação de Jovens e Adultos (EJA). Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. Disponível em: <https://www.gov.br/fnde/pt-br/acao-a-informacao/acoes-e-programas/eja>. Acesso em: 01 dez. 2024.

BRASIL. Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Ministério da Educação. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-profissional-e-tecnologica>. Acesso em: 01 dez. 2024.

BRASIL. PROEJA - Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos. Ministério da Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/proeja>. Acesso em: 01 dez. 2024.

Brasil. Ministério da Educação. (2007). Documento Proeja Ensino Médio (p. 39). Recuperado em 15 de Dezembro de 2024, de http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/proeja_medio.pdf

SBC - Sociedade Brasileira de Computação. Diretrizes para ensino de Computação na Educação Básica. SBC, 2019. Disponível em: <<https://www.sbc.org.br/documentos-da-sbc/summary/203-educacao-basica/1220-bncc-em-itinerario-informativo-computacao-2>>. Acesso em: 12 dez. 2024.

Soares, M. (1998). Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica.

PACHECO, José. E= mc 2, *Revista Ensino Superior*, 3 fev. 2014. Disponível em: <https://revistaensinosuperior.com.br/2014/02/03/e-mc-2/>. Acesso em: 5 de Janeiro de 2025.

ANEXO 1 - PERGUNTAS ENTREVISTA

Acesso

- Na sua casa, você possui algum dispositivo eletrônico de comunicação como celular e/ou computador (notebook ou computador de mesa)?
- Se sim, você utiliza ele no seu dia a dia?
- Com qual frequência utiliza o computador?
- E a frequência que usa o celular?
- E você já fez algum curso na área de informática (computação pode ser entendido diferente)?

Email

- Você possui endereço de email?
- Se sim, costuma acessar e conferir os emails?

Redes Sociais

- Você utiliza redes sociais no seu dia a dia? Quais delas? (Dar exemplos de redes sociais comuns)
- Senhas
 - Dessas redes sociais, você conhece suas senhas?
 - E as anota em algum lugar, Online ou fisicamente?
 - A senha tem caracteres diferentes, ou usa mais somente letras ou números?

Dia a Dia

- Poderia falar mais sobre o seu dia a dia trabalhando?
- Como é seu processo para fazer os produtos?
- Onde pega as ideias e os manuais?
- Como costuma comprar seus materiais?
- Você usa em alguma atividade do seu trabalho o computador ou celular?

Vendas

- Na hora da venda, como faz para interagir com os clientes?
- Como você busca clientela normalmente?
- Já divulgou seu trabalho em alguma rede social?
- Na hora de receber, costuma aceitar quais formas de pagamento? (Dinheiro, cartão, pix)
- E possui maquininha de cartão?

Golpes

- Já lhe aconteceu ser vítima de algum golpe ao utilizar as redes sociais para vendas?
- Se sim, como aconteceu e qual impacto que causou?

- E qual sua forma de se precaver dessas situações?

(Deixar para o Final)

- Quais conhecimentos de informática acredita serem importantes para trabalhar como artesão e que poderia até ajudar nas vendas?
- Data de nascimento?
- Formação?

ANEXO 2 - ROTEIROS DAS OFICINAS

Oficina 1: Introdução ao Mundo Digital

Duração Total: 2 horas e 30 minutos

Formato: Aula expositiva dialogada, atividade prática e aprendizagem baseada em projeto

Recursos: Computadores, smartphones, projetor, internet, apostila impressa

Projeto da Oficina: Envio de email e Salvamento em Nuvem com material coletado por pesquisa

Estrutura da Oficina 1

Etapa 1. Boas-Vindas e Apresentação da Oficina (30 min)

Objetivo: Criar um ambiente acolhedor e motivador, apresentando os objetivos da oficina e a importância do letramento digital, trabalhando as habilidades envolvendo Cultura e Sociedade, entendendo os impactos e consequências dos avanços digitais na sociedade.

Apresentação do Instrutor:

Fazer uma breve introdução, com nome, formação e idade. Após isso, introduzir o tema da Oficina, contando um pouco sobre o que seria o mundo digital, como ele pode auxiliar no dia a dia.

Dar uma breve explicação sobre o mundo digital e comentando sobre sua importância. O Mundo digital se refere ao ambiente virtual criado pelo avanço da tecnologia e da internet, onde pessoas, empresas e instituições interagem por meio de dispositivos eletrônicos, softwares e redes de comunicação. Esse universo inclui desde a troca de mensagens em redes sociais até o armazenamento de informações de forma online, o comércio eletrônico e o acesso a serviços diversos, como bancos, educação e entretenimento. A digitalização transformou a forma como nos comunicamos, trabalhamos e consumimos informações, tornando a conectividade essencial para a vida moderna.

Citar exemplos de artesãos que ganharam mais clientes através do digital.

Etapa 2. Navegação na Internet e Pesquisas Eficientes (1h 15min)

Objetivo: Ensinar os participantes a fazer pesquisas úteis e identificar informações seguras.

Demonstração Prática (30 min):

Como usar o Google de forma eficiente; Uso de palavras-chave corretas (exemplo:

"como precificar artesanato" em vez de "preço artesanato"); Exploração de tutoriais no YouTube.

Mostrando a tela do celular, pesquisando usando o Google, iniciando com atividades simples do dia a dia, como clima, informações de um local. Após isso, use palavras chaves relacionadas ao artesanato, usando frases como uma pergunta ao google, por exemplo, Exemplos de almofadas de croche usando barbante, e mostrando os resultados. Após isso fazer uma pesquisa utilizando somente as palavras chaves, como "Almofadas Crochê Barbante", mostrando os resultados e que dessa forma é possível economizar tempo e a pesquisa fica mais direta, mantendo os resultados importantes.

Demonstrar também como seria para os participantes salvarem imagens em seus dispositivos, lembrando que dependendo do sistema operacional, também muda as opções que podem aparecer.

Após isso, abrir um aplicativo de Vídeos e mostrar exemplos de tutoriais que elas podem visualizar, mostrando como funcionam as funções de pausar, dar continuidade, voltar ou avançar o vídeo por alguns segundos. Mostrar também onde configurar a velocidade de reprodução para acompanhar a atividade do vídeo de forma mais lenta.

Atividade Prática (30 min):

Após a demonstração, cada participante faz uma pesquisa no Google sobre um tema de interesse, utilizando os próprios celulares, focando em pesquisas relacionadas ao seu trabalho e aos produtos que fabricam. O instrutor vai acompanhando passando em cada participante e tirando quaisquer dúvidas.

Nos 10 minutos finais do período, o instrutor pede aos participantes voluntários para mostrar os resultados da pesquisa aos outros participantes, perguntando quais palavras usou e a razão de ter escolhido as imagens.

Dicas Extras (15 min):

Caso o tempo permita, o instrutor pode demonstrar o uso de tradutores online para dúvidas sobre sites escritos em inglês ou outras línguas, mostrando como selecionar a linguagem que deverá ser traduzida. O instrutor pode mostrar também como pesquisar conversores de unidades para artesanato, auxiliando o processo de confecção das peças para entender as medidas colocadas nos tutoriais

Etapa 3. Criação e Organização de E-mail e Arquivos em Nuvem (1h 15min)

Objetivo: Ensinar os participantes a criar e gerenciar um e-mail e utilizar o armazenamento em nuvem para guardar arquivos importantes.

Explicação (40 min):

Mostrar a importância do e-mail para o trabalho digital, mostrando como são utilizados para cadastros e identificar o participante no mundo digital, usando exemplos relacionando a conta de email as informações bancárias.

Após isso, mostrar a tela do celular, escolher um mecanismo de email, escolher Google ou Outlook como serviço de email para que possa utilizar os recursos de nuvem, que seja popular e auxiliar no processo de criação, preenchendo um cadastro de exemplo e mostrando os campos a serem preenchidos e como devem ser preenchidos.

O próximo passo será demonstrar o uso do email, mostrar a Caixa de entrada, onde encontrar os emails enviados, enviar um email de exemplo para um endereço que possa mostrar que recebeu. Também mostrar a caixa de spam, explicando o que são spams e como podem atrapalhar.

Em seguida mostrar como recuperar uma senha de e-mail, indo até a página de login do serviço de email, mostrando quais botões apertar em caso de ter esquecido a senha e precisar recuperar, mostrando os passos necessários para recuperar a conta e escolher uma nova senha.

O passo final é mostrar como utilizar o serviço de nuvem, que será o Google Drive ou o Onedrive, mostrando como se entra utilizando o endereço de email criado. Em seguida, mostrar como enviar um arquivo para a nuvem, escolhendo uma das imagens baixadas na etapa anterior. Depois o instrutor mostra como criar uma pasta com um nome, e após a pasta criada, demonstrar como enviar um arquivo diretamente para essa pasta e também mover arquivos de uma pasta para outra. Ao final, mostrar como compartilhar um arquivo com outra conta e como excluir um arquivo armazenado.

Projeto (35 min):

Cada participante enviará um e-mail para o instrutor com uma foto de um produto artesanal anexada, o instrutor indicará qual email deve ser o destinatário e vai mostrando assim que chegarem os resultados.

Após isso, o instrutor acompanha o processo de criação de uma pasta "Meus Produtos" para armazenar fotos e documentos importantes, ficando atento a possíveis dúvidas e ao final, as pastas devem ser compartilhadas com o instrutor, para os resultados serem mostrados projetando a tela do instrutor.

Impacto Esperado

Os participantes sairão com maior autonomia para navegar na internet, organizar arquivos digitais e usar o e-mail de forma profissional, criando uma base sólida para o restante das oficinas.

Oficina 2: Edição Básica de Imagens

Duração Total: 2 horas e 30 minutos

Formato: Aula expositiva dialogada, atividade prática e aprendizagem baseada em projeto

Recursos: Computadores, smartphones, projetor, internet, aplicativos Canva e Snapseed

Projeto: Edição de imagem de produto visando anúncio em rede social

Estrutura da Oficina 2

Etapa 1. Introdução à Edição de Imagens (30 min)

Objetivo: Apresentar a importância da edição de imagens para a valorização de produtos artesanais e introduzir ferramentas básicas, mostrando habilidade de Fluência Tecnológica, utilizar de forma eficiente e crítica ferramentas para se comunicar por diferentes meios no mundo digital.

Apresentação do Instrutor:

Breve introdução sobre a importância de imagens de qualidade para divulgar produtos, mostrando exemplos de imagens de produtos antes e depois das edições, mostrando desde edições simples usando somente um efeito como também imagens com mais edições realizadas.

Após isso, mostrar os aplicativos que serão utilizados e mostrar como fazer para baixar e instalar nos dispositivos dos participantes projetando a tela do celular e mostrando qual o nome do aplicativo e onde apertar.

Etapa 2. Demonstração e Prática com Snapseed (1h 15min)

Objetivo: Ensinar os participantes a fazer ajustes básicos em imagens utilizando o aplicativo Snapseed.

Demonstração Prática (40 min):

Abrindo e Importando Imagens: O instrutor abre o Snapseed e mostra como importar uma imagem da galeria do celular. Após isso, mostra onde ficam as funções do aplicativo e o significado de cada uma das opções disponíveis.

O instrutor demonstra como alterar brilho e contraste e pede aos participantes para repetirem o processo. Uma forma de demonstrar o que está sendo alterado nas imagens é instruir os participantes a aumentar e diminuir os efeitos no máximo, mostrando o que vai

mudar e como fica a imagem. A partir dessa, mostre a função de saturação e nitidez e como aplicá-las corretamente.

O instrutor deve explicar também a função de desfazer, que desfaz a última ação feita na imagem, assim os participantes podem corrigir caso façam alguma alteração que não queriam.

Após os efeitos, demonstre o corte e alinhamento da imagem, pedindo que os participantes ajustem suas fotos, usando as ferramentas de recorte e de rotação, para poder ajustar as imagens se estiverem com alguma parte desalinhada e ajustar a proporção.

O instrutor mostra os filtros disponíveis, mostrando como cada um altera a imagem e passando de efeito em efeito. Ao final, mostra como salvar a foto no dispositivo e mostra na galeria como achar as imagens salvas.

Atividade Prática (35 min):

O instrutor conduz a explica a atividade, onde cada participante escolhe uma foto própria e segue os passos demonstrados pelo instrutor, cada participante deve utilizar ao menos um efeito e colocar a imagem na dimensão quadrada. O instrutor circula pelo ambiente, observando e auxiliando individualmente conforme necessário. No final, cada um apresenta sua edição e recebe sugestões de melhorias.

Etapa 3. Introdução ao Canva e Aplicação Prática (45 min)

Objetivo: Ensinar a criar posts para redes sociais com textos e elementos gráficos.

Demonstração Prática (20 min):

Acessando o Canva:

Iniciar com uma demonstração do processo de criação da conta, mostrando como utilizar o endereço de email e as informações necessárias. Após isso, demonstra um pouco da interface, mostrando as opções disponíveis, os modelos prontos e as opções antes de entrar no modelo.

O instrutor escolhe um modelo de post, escolhendo uma rede social, pedindo sugestão dos participantes ou escolhendo uma diretamente. Demonstra a inserção de imagem e mostra os elementos que podem ser incluídos, passando em cada opção e descrevendo, como imagens, textos, figuras e outros.

Explicar a função dos textos na imagem, como os valores do produto ou outras descrições a serem colocadas, como criação de panfletos ou cartões de visita. Ao final, demonstrar como exportar e compartilhar a arte finalizada.

Projeto (25 min):

Cada participante cria uma arte para divulgar um de seus produtos no Instagram. O objetivo será criar uma imagem contendo uma moldura, um texto mostrando o valor e as informações do artesão, como número de telefone ou identificação da rede social.

O instrutor revisa os trabalhos, dando feedbacks e sugestões de melhoria. Ao final, os participantes compartilham suas artes e discutem estratégias de engajamento.

Impacto Esperado

Os participantes sairão com conhecimentos básicos para editar e melhorar a apresentação visual de seus produtos, aumentando o apelo comercial de suas fotos.

Oficina 3: Produção e Edição de Vídeos

Duração Total: 2 horas e 10 minutos

Formato: Aula expositiva dialogada, atividade prática e aprendizagem baseada em projeto

Recursos: Smartphones, projetor, aplicativos CapCut e InShot

Projeto: Edição de vídeo de produto visando anúncio em rede social

Estrutura da Oficina 3

Etapa 1. Introdução à Produção de Vídeos (30 min)

Objetivo: Explicar a importância dos vídeos curtos para promover produtos, mostrando habilidade de Fluência Tecnológica, utilizar de forma eficiente e crítica ferramentas para se comunicar por diferentes meios no mundo digital.

Exibição de Exemplos:

O instrutor apresenta vídeos curtos bem editados de artesãos e pequenos negócios. Focar nos vídeos mais simples, como sequências de fotos com transições e música de fundo.

O instrutor demonstra técnicas de iluminação e enquadramento usando um smartphone. O instrutor mostra exemplos usando a câmera do dispositivo, mostrando os resultados de fotos com iluminação, mostrando as diferenças de tirar fotos contra a luz e a favor da luz.

Apresentação das Ferramentas:

Breve introdução aos aplicativos CapCut, explicando como baixar o aplicativo e como abrir.

Etapa 2. Gravação e Edição com CapCut (1h 40min)

Objetivo: Ensinar a capturar e editar vídeos curtos utilizando recursos básicos.

Demonstração Prática (40 min):

Edição Básica:

O instrutor pede para os participantes escolherem 3 imagens, assim como ele seleciona 3 imagens para utilizar no exemplo, após isso, mostra como criar um projeto no CapCut escolhendo as imagens na galeria.

Após isso, mostra como é o funcionamento de uma linha do tempo, explicando como os eventos acontecem ao longo do tempo na barra do aplicativo, mostrando o resultado ao apertar o botão de reprodução na prévia. O próximo passo é mostrar como os tempos são organizados na linha do tempo do aplicativo e como diminuir e aumentar o tempo que as imagens aparecem na tela, também mostrando como realizar cortes para que não seja necessário diminuir o tempo lentamente.

Demonstrar a adição de música e transições, permitindo que os participantes testem, mostrando onde ficam as transições, mostrando as diferenças e explicando que transições longas podem tirar a atenção de quem está assistindo.

Mostrar como se colocar textos e legendas sobre o vídeo, explicando a profundidade das camadas, onde a camada mais em cima, é a mais visível e próxima da visão de quem vai assistir, mostrando um exemplo de um texto na primeira camada estando visível e um texto na camada inferior, desaparecendo atrás da imagem.

Fazer uma exportação, mostrando o resultado na galeria do dispositivo após as edições realizadas.

Projeto (1h):

- Cada participante grava e edita um vídeo de até 30 segundos para divulgar um produto.
- O instrutor acompanha individualmente, oferecendo dicas personalizadas.
- Cada participante compartilha seu vídeo no grupo e recebe feedback do instrutor e dos colegas.

Impacto Esperado

Os participantes aprenderão a produzir e editar vídeos curtos de forma profissional, aumentando o engajamento e a atratividade de seus produtos nas redes sociais.

Oficina 4: Redes Sociais para Negócios

Duração Total: 2 horas e 30 minutos

Formato: Aula expositiva dialogada, atividade prática e aprendizagem baseada em projeto

Recursos: Computadores, smartphones, projetor, internet, contas em redes sociais (Instagram, Facebook)

Projeto: Planejamento Simples de Postagens em uma rede Social

Estrutura da Oficina 4

Etapa 1. Introdução às Redes Sociais para Negócios (30 min)

Objetivo: Apresentar a importância das redes sociais para divulgação e promoção dos produtos artesanais, mostrando habilidade de Fluência Tecnológica, juntamente com a Cultura e Sociedade, utilizando as ferramentas de forma consciente e crítica e compreendendo seu uso na sociedade.

Apresentação do Instrutor:

Iniciar com uma breve apresentação pessoal, explicando após um breve resumo do que será feito na oficina, falando sobre o uso de redes sociais para negócios.

Exposição Teórica:

Explicar o papel das redes sociais no cenário atual, abordando como elas podem potencializar a visibilidade e as vendas. Iniciar comentando sobre a proximidade entre as interações com os possíveis clientes e as possibilidades de divulgação em relação ao uso de fotos e vídeos nos perfis.

Detalhar a diferença entre perfis pessoais e comerciais, enfatizando os benefícios de um perfil de negócio. As principais diferenças são:

- **Acesso a métricas:** As métricas de uma rede social são os dados sobre o alcance que o perfil abrange, contendo número de visualizações, número de seguidores e até dados mais avançados sobre faixa etária, locais de mais acesso, que auxiliam na análise e melhoria do perfil.
- **Possibilidade de anúncios:** Anúncios em redes sociais possibilitam chamar a atenção de usuários mesmo que eles não conheçam seu perfil e sejam seguidores, podendo ser divulgado para pessoas que tenham relação com a área de interesse.

Exibição de Exemplos Práticos:

Projetar na tela exemplos reais de perfis comerciais de artesãos, comentando pontos positivos, analisando a forma de divulgação, o uso de vídeos e imagens, quantidade de seguidores e a forma de descrever e legendar suas postagens.

Etapa 2. Demonstração e Prática das Funcionalidades das Redes (1h 15 min)

Objetivo: Ensinar os participantes a utilizar as principais funcionalidades das redes sociais para engajar e divulgar seus produtos.

Demonstração Prática (40 min):

Criação e Configuração de Postagens:

O instrutor compartilha a tela (ou utiliza um smartphone projetado) e demonstra o processo de criação de um post no Instagram:

1. Acessar a conta comercial, mostrando as diferenças de interface de conta comercial para pessoal;
2. Selecionar uma foto (ou vídeo) de um produto, mostrando a seleção da galeria do dispositivo;
3. Inserir uma legenda atrativa e informativa, destacando pontos fortes do produto ou até mesmo usando frases como “Feito com Carinho” ou “Aceitamos encomendas” ;
4. Explicar que Hashtags são palavras chave, associadas a um tema e que seu uso pode atrair pessoas para as publicações ao pesquisarem essas palavras;

Exploração de Outras Ferramentas:

1. Demonstrar a criação de stories: mostrar como adicionar elementos interativos , como perguntas, enquetes.
2. Apresentar, ainda, a função de reels, explicando a diferença para vídeos comuns que é definida pelo tempo de reprodução se tratando de vídeos curtos , sua verticalidade e facilidade de compartilhamento e reprodução .

Orientação sobre Diferenças de Perfis:

Explicar na prática como converter um perfil pessoal em comercial, evidenciando os recursos adicionais disponíveis, como estatísticas de acesso e comportamento dos seguidores.

Atividade Prática (35 min):

- Cada participante, utilizando seu dispositivo, cria um post e um story com base nas orientações recebidas.
- O instrutor circula pela sala, acompanhando o processo, ajudando na escolha de imagens, legendas e hashtags, e orientando ajustes necessários.
- Nos últimos 10 minutos, alguns participantes são convidados a apresentar suas publicações na tela para que o grupo discuta as escolhas e receba feedback.

Etapa 3. Projeto de Planejamento de Conteúdo (45 min)

Objetivo: Capacitar os participantes a organizar um cronograma de postagens, definindo estratégias para manter a constância e aumentar o engajamento.

Demonstração da Montagem de um Calendário de Conteúdo (20 min):

O instrutor exibe um exemplo de calendário utilizando uma planilha com as datas, os campos de tema, possíveis Hashtags a serem utilizadas e a descrição da imagem que será publicada.

Comentar a importância de alinhar o conteúdo com datas especiais como feriados, épocas do ano, festas locais e eventos da rede social, adaptando os tipos de posts que melhor se encaixam nas publicações.

Projeto (25 min):

Cada participante recebe um modelo simples para planejar uma semana de postagens, com uma definição de época do ano ou evento, onde cada participante deve preencher uma planilha com:

- Os dias da Semana como cabeçalho da coluna;
- O tema de cada dia;
- O tipo de conteúdo (imagem, vídeo, story, reel);
- Hashtags e possíveis interações (perguntas, enquetes).

O instrutor deve acompanhar individualmente, esclarecendo dúvidas e sugerindo melhorias. Ao final, alguns participantes compartilham seus planos com o grupo para discussão e feedback coletivo.

Impacto Esperado:

Os participantes sairão aptos a utilizar as redes sociais de forma estratégica, com conhecimento para criar conteúdos atrativos e um plano básico para manter a consistência na divulgação de seus produtos.

Oficina 5: Segurança Digital e Meios de Venda Online

Duração Total: 2 horas e 30 minutos

Formato: Aula expositiva dialogada, atividade prática e aprendizagem baseada em projeto

Recursos: Computadores, smartphones, projetor, internet

Projeto: Planejamento de anúncio de produto em um site de vendas

Estrutura da Oficina 5

Etapa 1. Introdução à Segurança Digital (1 hora)

Objetivo: Sensibilizar os participantes sobre os riscos digitais e a importância de adotar medidas de segurança e também trabalhar a Ética digital, analisando e entendendo as questões morais e éticas que surgiram com o mundo digital.

Apresentação do Instrutor:

Iniciar com uma breve apresentação pessoal e mencionar a relevância de manter dados e transações seguros no ambiente digital. Exemplificar com situações da vida real, como roubo de senhas de banco, invasão de perfis em rede social para golpes e outros exemplos.

Exposição Teórica:

Explicar o conceito de segurança digital: o que são senhas seguras, e mostrar algumas ameaças online

Senhas Seguras:

Senhas são sequências de caracteres que são usadas para acessar alguma área de acesso exclusivo, seja uma conta bancária ou um perfil de rede social. Senhas consideradas fracas são senhas de fácil repetição, onde um usuário mal intencionado conseguiria chegar na senha usando poucas tentativas. Senhas fortes são as que têm uma complexidade maior, sendo mais difíceis de serem adivinhadas.

Furto de identidade (Identity theft):

É o ato pelo qual uma pessoa tenta se passar por outra, atribuindo-se uma falsa identidade, com o objetivo de obter vantagens indevidas. Podendo ser feito de forma jurídica, onde um indivíduo cria uma empresa no nome de outro sem ter ciência disso, ou também de uma rede social, onde uma pessoa cria uma conta se passando por outra pessoa para ter algum tipo de vantagem;

Golpe de Impersonificação:

Os golpistas se fazem passar por entidades ou indivíduos confiáveis para obter informações pessoais ou financeiras. Isso pode incluir chamadas telefônicas, e-mails ou mensagens de texto que parecem legítimos. O golpe se baseia em se fingir de uma empresa, órgão do governo ou até mesmo um famoso.

Phishing:

É o tipo de fraude por meio do qual um golpista tenta obter dados pessoais e financeiros de um usuário, pela utilização combinada de meios técnicos e engenharia social. Utiliza mensagens, emails ou até páginas da internet, fingindo ser uma empresa ou outra pessoa, para roubar dados pessoais, deixando a vítima informar.

Golpes de comércio eletrônico:

O golpista cria um site fraudulento, com o objetivo específico de enganar os possíveis clientes que, após efetuarem os pagamentos, não recebem as mercadorias.

Demonstração de Exemplos Práticos:

Projetar na tela exemplos de senhas fracas versus senhas fortes, utilizando ferramentas online para gerar senhas seguras e usando senhas fracas como data de nascimento, número de telefone e até mesmo combinações desses.

Mostrar também uma mensagem com um exemplo de golpe e explicando formas de reconhecer e diferenciar golpes.

Etapa 2. Meios de Venda Online (45 min)

Objetivo: Apresentar plataformas de venda online e orientar sobre o processo de criação de anúncios para comercialização de produtos artesanais.

Demonstração Prática (20 min):

Exibição de Plataformas de Venda:

O instrutor projeta na tela exemplos de plataformas como Mercado Livre, Elo7 e Shopee, explicando as características de cada uma.

Mercado Livre: Maior marketplace da América Latina, atende diversos segmentos. Conta com Mercado Pago para pagamentos seguros e Mercado Envios para logística. Possui sistema de avaliações para garantir a reputação dos vendedores e oferece ferramentas de marketing para aumentar a visibilidade dos produtos.

Elo7: Focado em artesanato e produtos personalizados, atrai clientes que buscam itens exclusivos. Permite interação direta com compradores para personalizar pedidos. Sua interface destaca a criatividade dos produtos e suas taxas são estruturadas para pequenos produtores.

Shopee: Conhecida por preços baixos e promoções frequentes, tem uma interface amigável e foco no uso via aplicativo. Oferece frete grátis, cupons e campanhas promocionais para atrair clientes. Possui baixas barreiras de entrada, sendo ideal para novos vendedores.

Demonstra como criar um anúncio: selecionar fotos, preencher descrições detalhadas, definir preços e condições de pagamento.

- Escolher fotos (dê dicas para fotos simples e bem iluminadas).
- Preencher uma descrição clara do produto, ressaltando os diferenciais.
- Definir o preço e as condições de pagamento de forma acessível.

Comentar dicas para destacar o anúncio, como escolher imagens e um título que descreva o produto de forma clara, utilizando várias imagens e uma descrição completa. Orientar sobre a importância de fotos de qualidade, descrições detalhadas e atendimento rápido. Mostrar como verificar avaliações e a reputação da plataforma escolhida.

Projeto Prático (25 min):

- Cada participante elabora um anúncio fictício para um de seus produtos, seguindo um roteiro disponibilizado pelo instrutor (contendo campos para foto, descrição, preço, etc.).
- O instrutor acompanha o desenvolvimento, oferecendo feedback individual sobre a clareza e atratividade do anúncio.
- No final, alguns anúncios são compartilhados com o grupo para discussão e sugestões de aprimoramento.

Impacto Esperado:

Os participantes sairão mais conscientes dos riscos digitais e das medidas de proteção necessárias, além de adquirirem noções práticas sobre como utilizar plataformas de venda online para comercializar seus produtos com segurança.

Oficina 6: Criação de Instagram Comercial

Duração Total: 2 horas e 30 minutos

Formato: Aula expositiva dialogada, atividade prática e aprendizagem baseada em projeto

Recursos: Smartphones, projetor, internet, aplicativo Instagram

Projeto: Postagens em uma rede Social, com as imagens e vídeos planejados

Estrutura da Oficina 6

Etapa 1. Introdução ao Instagram Comercial (30 min)

Objetivo: Apresentar o Instagram como uma ferramenta eficaz para negócios e explicar, de forma simples, as diferenças entre conta pessoal e comercial, mostrando habilidade de Fluência Tecnológica, juntamente com a Cultura e Sociedade, utilizando as ferramentas de forma consciente e crítica e compreendendo seu uso na sociedade.

Apresentação do Instrutor:

Iniciar com uma apresentação amigável, compartilhando experiências pessoais ou de colegas que transformaram seu negócio através do Instagram. Ressaltando que cada etapa será feita com calma e que dúvidas serão esclarecidas a qualquer momento.

Exposição Teórica:

Explique, utilizando analogias simples (por exemplo, “pense no Instagram como uma vitrine onde você pode mostrar seu trabalho para muitas pessoas”), as vantagens de ter uma conta comercial, detalhando as funcionalidades exclusivas, como acesso a métricas (número de visualizações, curtidas, comentários) e a possibilidade de incluir botões de contato.

Exibição de Exemplos:

O instrutor mostra na tela exemplos de perfis comerciais bem organizados, explicando cada elemento: foto de perfil, bio (descrição), destaques dos stories e organização do feed. Compare perfis sem informação a perfis com mais informações e pergunte quais escolheriam e o motivo.

Etapa 2. Configuração e Otimização do Perfil (1h)

Objetivo: Orientar os participantes a configurar ou converter seu perfil para comercial e a otimizar as informações para atrair clientes.

Demonstração Prática (25 min):

Criação/Conversão do Perfil:

Com o smartphone conectado ao projetor, o Instrutor mostra o passo a passo de como acessar as configurações do Instagram e converter um perfil pessoal em comercial.

Explique cada clique: “Agora, clique em ‘Conta’, depois em ‘Mudar para Conta Comercial’ e siga as instruções”, reforçando a importância de inserir informações corretas, como telefone, e-mail e, se possível, endereço físico.

Otimização do Perfil:

Mostre como escolher uma foto de perfil de boa qualidade (por exemplo, o logotipo ou uma imagem clara do trabalho).

Explique como escrever uma bio simples e objetiva, ressaltando as principais atividades do artesão.

Oriente sobre a inclusão de um link (por exemplo, para uma loja virtual ou site) e como configurar os destaques dos stories para agrupar informações relevantes.

Momento para Perguntas:

Faça uma pausa para confirmar que todos conseguiram acompanhar a demonstração e pergunte se há dúvidas sobre algum dos passos apresentados.

Atividade Prática (35 min):

Oriente os participantes a configurar ou revisar seus perfis comerciais em seus dispositivos. Passe pela sala ajudando individualmente, explicando novamente os passos se necessário, e certificando-se de que todos tenham ajustado a bio, foto e destaques. Nos minutos finais, convide alguns voluntários a mostrar seus perfis na tela para que o instrutor dê feedback e sugestões de melhoria.

Etapa 3. Estratégias de Conteúdo e Análise de Métricas (1 hora)

Objetivo: Capacitar os participantes a planejar e agendar postagens, bem como interpretar as métricas disponíveis para melhorar a estratégia.

Demonstração Prática (20 min):

Criação e Agendamento de Conteúdo:

- Mostre, utilizando um aplicativo ou ferramenta gratuita, como criar um cronograma simples de postagens.
- Explique cada etapa com calma, destacando a importância de definir temas, horários e tipos de conteúdo (por exemplo, post de imagem, vídeo curto ou story).

- Reforce que o planejamento ajuda a manter uma presença constante e organizada na rede.

Análise de Métricas (Insights):

- Acesse um perfil comercial real (ou simulado) e mostre onde estão as métricas: alcance, impressões, engajamento.
- Explique, de forma simples, como interpretar esses números para ajustar a estratégia de postagens. Por exemplo: “Se um post tiver muitas curtidas, pense em que tipo de conteúdo agradou ao público e tente repetir esse sucesso.”

Projeto (40 min):

- Distribua um modelo simples (impresso ou digital) para que cada participante elabore um plano de conteúdo para a próxima semana.
- Oriente-os a preencher os campos: tipo de post, horário e objetivo (como aumentar o engajamento ou divulgar um novo produto).
- Oriente com perguntas para a criação do tipo de conteúdo, como “Vão usar imagens editadas de que forma?”, ou “Vão fazer os vídeos de que tipo?”.
- Durante a atividade, passe individualmente, esclarecendo dúvidas e reforçando cada passo.
- No final, convide alguns participantes a compartilhar seus planos com o grupo e forneça feedbacks construtivos.

Impacto Esperado:

Ao término da oficina, os participantes estarão aptos a gerenciar e otimizar seu perfil comercial no Instagram, criando conteúdos planejados e utilizando as métricas de forma simples para melhorar sua presença digital.