

**BARREIRAS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA  
CONTEMPORANEIDADE: vencendo o analfabetismo digital por meio de jogos digitais**

Bruna Caroline Augusto<sup>1</sup>  
Humberta Gomes Machado Porto<sup>2</sup>

**RESUMO**

Por meio de pesquisa bibliográfica, o objetivo do presente artigo é identificar o analfabetismo digital como uma das principais barreiras da EJA e propor o uso de jogos digitais como uma metodologia inovadora e ativa para tal erradicação. A escolha desta temática de pesquisa se justifica, pois, a EJA tem por objetivo preparar seus sujeitos para a vida, dando os mínimos conhecimentos aos estudantes, visando ao mercado de trabalho; e hoje, quando se utiliza as tecnologias na educação, constrói-se um processo de inclusão social. Sabe-se que, em qualquer processo educativo de jovens e adultos, independentemente do nível de ensino, existe uma relação tríade: currículo, sociedade e trabalho. Assim, o currículo não deve apenas se resumir em uma listagem de conteúdos que precisam estar centrados no contexto. Ele precisa proporcionar experiências e conhecimentos demandados pela conjuntura em que os alunos estão inseridos, pois a inclusão (alfabetização) digital faz conexão entre seus processos educativos e o trabalho. Conclui-se que os jogos digitais são ferramentas para o processo de ensino-aprendizagem, devendo ser utilizados e explorados pelos professores com frequência, pois servirão como instrumentos motivacionais para a efetividade e o êxito da aprendizagem prazerosa na EJA.

**Palavras-chave:** EJA. Analfabetismo digital. Inovação. Metodologia. Jogos Digitais.

---

<sup>1</sup>Graduanda do 7º período do Curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG. *E-mail:* cbruna714@gmail.com

<sup>2</sup>Orientadora e Professora do Curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG. *E-mail:* humbertaporto@yahoo.com.br

## 1 INTRODUÇÃO

A escola – enquanto espaço educacional e também enquanto instituição social – caracteriza-se como local que oportuniza, ao mesmo tempo, informações e formações; ou em outras palavras, oportuniza conhecimento. Entretanto, os conteúdos vislumbrados nesse processo estão sempre em consonância com as questões que caracterizam e marcam cada época. Não diferente dessa situação em seu contexto histórico, a Educação de Jovens e Adultos (EJA) é estabelecida de acordo com as mudanças impostas pelas transformações sociais, econômicas e políticas.

A EJA é uma modalidade de ensino destinada ao público de jovens e adultos que, por razões variadas e em ocasiões diversificadas, foram excluídos ou se excluíram do sistema regular de ensino. Mesmo que considerada como uma modalidade, não possui metodologias e práticas metodológicas adequadas ou inovadoras ao público ao qual se destina, resumindo-se em uma adaptação simples do ensino regular, cujas regras e condutas não vão de encontro com a realidade sociocultural do seu público – o que dificulta ou impede a aquisição do conhecimento e da aprendizagem, assim como também auxilia na manutenção da evasão e da exclusão social.

A escola, enquanto instituição educacional, não pode se separar de seu aspecto enquanto instituição social, sendo então um espaço que visa privilegiar a troca de informações na busca da formação. Ela é um espaço onde os conteúdos difundidos devem ser pertinentes e coerentes com as questões sociais daqueles que se pretende ensinar; um espaço onde a aprendizagem vai ocorrer pautada no cotidiano e na história de quem precisa aprender e estar dotado de conhecimento. Entende-se que, somente a escola enquanto instituição socioeducacional, pode possibilitar ao seu público a aquisição e a apropriação de conteúdos de maneira crítica-constructiva, pois esta é capaz de valorizar a cultura da comunidade.

Pensando em esclarecer a demanda da EJA em relação à sua inclusão na sociedade, não se pode deixar de lado a consideração de que esta modalidade de ensino enfrenta diversas complexidades. Diante do contexto, surge a seguinte questão que vem nortear a pesquisa: quais as barreiras da EJA na contemporaneidade? Como hipótese acredita-se que, dentre outras, uma dessas barreiras seja a superação do analfabetismo digital. A inclusão digital é relevante ao processo democrático do ensino brasileiro.

No que tange à EJA, cabe reforçar a relevância do uso de instrumentos digitais enquanto prática pedagógica. Eles auxiliam o professor no decorrer de suas aulas e possibilitam um estímulo

a mais aos estudantes, para que queiram buscar o conhecimento e se sentirem inseridos na sociedade contemporânea. E, enquanto prática pedagógica, o professor pode lançar mão de estratégias e metodologias ativas para a sua promoção, como é o caso da adoção de jogos digitais, por exemplo. Sabe-se que a ludicidade permeia o processo de aprendizagem em todos os seus níveis e etapas da educação básica ou superior.

Deste modo, o objetivo geral do presente artigo é identificar o analfabetismo digital como uma das principais barreiras da EJA na contemporaneidade. Já os objetivos específicos são: contextualizar a EJA; conceituar jogos digitais e identificar sua importância, mostrar vantagens e benefícios; enaltecer o papel do professor frente ao uso deste recurso metodológico junto ao processo de EJA.

A escolha desta temática de pesquisa se justifica, pois, a EJA tem por meta preparar seus sujeitos para a vida, dando os mínimos conhecimentos aos estudantes visando ao mercado de trabalho. Hoje, na sociedade contemporânea, seja na rede social, em um pequeno comércio ou em uma grande empresa, o uso do recurso digital é incontestável. Quando se utiliza as tecnologias na educação, constrói-se um processo de inclusão social.

Para o cumprimento dos objetivos e confirmação (ou não) da hipótese de pesquisa, adotou-se a metodologia de pesquisa bibliográfica, subsidiada pela revisão da literatura especializada e contemporânea.

## **2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)**

A EJA foi, por muito tempo, um segmento da educação pouco expressivo e não prioritário por parte das políticas públicas e por parte da legislação específica. Buscou-se, durante anos, por métodos e práticas educativas que se adequassem tanto à realidade do seu público, quanto que ele se inserisse naturalmente no seu contexto social. Seu ápice histórico foi na década de 60, com as ações e ideias difundidas por Paulo Freire. Depois a década de 70 foi marcada pelo regime militar do Mobral e da proposição do ensino supletivo embasado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação – Lei 5.692/71. Mais tarde, na nova Lei de Diretrizes e Bases (LDB) – Lei 9.394/96 – a EJA foi reconhecida como parte da educação fundamental, que por meio de seus princípios, visa em todo processo educativo, à igualdade de condições para que os alunos permaneçam nas escolas,

contemplando ideias pedagógicas que favoreçam à qualidade e à efetividade da educação (HADDAD, 1998).

A EJA faz-se alternativa à educação regular, sendo uma modalidade ofertada para maiores de 17 anos, mas que é, geralmente, procurada pelo público mais adulto e já com idade superior a 30 anos. É ofertado tanto para o Ensino Fundamental, quanto para o Ensino Médio e, nos dias de hoje, sendo presencial ou à distância. Entretanto, mesmo com o advento da LDB 9394/96, a EJA ainda está bem aquém de ser privilegiada ou em ser pauta de políticas públicas que as promova (SANTOS et al., 2012).

Costa (2011) acredita ser a escola um espaço onde o educando interage com conhecimentos distintos e se molda na necessidade de relacionar com conhecimentos novos, transformando-os, com o tempo, em instrumentos para viver na sociedade letrada e intelectual. Desse modo, Barros, Silva e Ciseski (2018) consideram que a EJA ultrapasse a barreira do esforço e assuma a condição de necessidade de instrução e de alfabetização, de oportunidade de visão crítica, de compreensão e de leitura da sociedade em que está inserida e, acima de tudo, de aquisição de conhecimento – pois, sabe-se que grande parte dos alunos que recorrem à EJA almeja a inserção no mercado de trabalho e, por consequência, o retorno ao mundo comum e à participação em sociedade.

Quando abordamos a temática EJA, precisamos levar em consideração alguns fatores como o público alvo que essa modalidade de ensino abrange, tendo como seus principais usuários jovens e adultos, na sua maioria, de classe popular, que não tiveram a oportunidade de continuar seus estudos no ensino regular em seu devido tempo ou que nem chegaram a tanto. Isso, porque, devido às demandas de sua própria vida, muitos tiveram que escolher entre o trabalho e a escola; entre a sobrevivência e o conhecimento [...]. São alunos que, depois de muito tempo, voltaram a estudar, pensando em adquirir o conhecimento que não tiveram, ou, em certos casos, somente obter um diploma visando a conseguir um emprego melhor – ou, simplesmente, um emprego (NASCIMENTO; ROCHA; ALMEIDA, 2015, p. 4636).

De acordo com Gonzatti e Reginatto (2019), os alunos que frequentam a EJA, mesmo que ainda analfabetos, não estão excluídos da vida digital e das tecnologias que os cercam. Por isso, seu currículo precisa ser revisto, sua metodologia precisa se inovar e o material didático deve se pautar em tecnologias.

Na atual sociedade, fala-se muito em inclusão digital, caracterizada como a democratização do acesso às tecnologias da informação. Conforme demonstra Lara (2010), os pilares da inclusão digital são o computador, o acesso à rede e o domínio das

ferramentas utilizadas na rede mundial de computadores. Ressaltamos que tais ferramentas nem sempre estão disponíveis para os sujeitos da EJA (NASCIMENTO; ROCHA; ALMEIDA, 2015, p. 4640).

Santos et al. (2012) consideram ser necessário um reforço sobre a importância dos instrumentos tecnológicos para o EJA, bem como a necessidade dos professores trazerem-nos para as salas de aula, para a busca e difusão do conhecimento, além de propiciar a formação política e a inclusão social desses jovens no processo de ensino-aprendizagem.

Para Lima e Almeida (2015) a alfabetização digital na EJA compreende um espaço além de processos de leitura e escrita, sendo estendido para significados de mundo e, desta forma, os jovens e adultos serão capazes de ler, escrever e interagir digitalmente quando desejarem e precisarem.

Vasconcelos, Silva e Silva (2018) afirmam que o uso de tecnologias da informação para a promoção de alfabetização digital no contexto da EJA é pouco difundido, e os desafios de sua promoção ainda são grandes. A distância entre sua teoria e sua prática é considerável. Nascimento, Rocha e Almeida (2015) alegam que um dos principais desafios da distância entre a teoria e a prática é a falta de preparo da docência e a não adoção de uma metodologia adequada para essa modalidade. Alegam que, talvez, esse seja um dos principais motivos para a exclusão digital.

[...] percebe-se a necessidade dos professores de EJA trabalharem de maneira diferenciada, dando maior importância aos conteúdos com maior aplicabilidade no dia a dia e construindo analogias a partir dos conhecimentos prévios desses alunos. De acordo com a proposta curricular para a EJA [...] é preciso aproveitar o conhecimento prévio dos alunos, embora, informal. [...] nesse cenário, o professor tem o papel de mediador, facilitador e, a todo momento, deve estar instigando a turma a refletir e a descobrir ideias novas para velhos pensamentos. Na sociedade em que vivemos, sociedade da informação e da comunicação, a informação, lamentavelmente, ainda é passada de maneira distinta aos participantes do ensino de jovens e adultos, e a comunicação não tem buscado uma relação horizontal entre seus sujeitos, assumindo uma postura hierarquizada e vertical [...] tendo como resultado um processo educacional reducionista (NASCIMENTO; ROCHA; ALMEIDA, 2015, p. 4638).

Desta forma, a partir da proposta de adoção de tecnologias da informação para o EJA, permite-se que os jovens e os adultos tenham voz ativa, sejam autores de sua autonomia, possam pesquisar, ler e escolher o que pretendem conhecer, tornando-se preparados para a cidadania e qualificados para o mercado de trabalho. Entretanto, como bem recomendam Campos et al. (2011), este processo deve acontecer por meio de adoção de uma metodologia apropriada, inovadora ou ativa. Os autores enxergam a adoção de jogos digitais como uma alternativa para a alfabetização digital dentro do EJA.

### 3 JOGOS DIGITAIS: CONCEITO E EVOLUÇÃO

A tecnologia da informação, em todo o seu percurso de desenvolvimento, não vem sendo um aparato isolado (LÉVY, 1999). Pelo contrário, ao longo dos últimos 30 anos, vem alterando e modificando as formas de ser e de viver dos sujeitos – e, por que não as formas de ensinar e aprender?

O avançar das tecnologias digitais se deu mediante o grande número de computadores, notebooks, *tablets*, aparelhos celulares disponíveis e utilizados no cotidiano. Elas caracterizam-se como interessantes, sedutoras e atrativas. São utilizadas em diversas áreas, inclusive na educação, em todos os seus níveis, ocupando espaços do quadro e giz e dinamizando conteúdos curriculares por meio das informações disponibilizadas em tempo real e transmitidas de forma instantânea. A educação agora ‘digital’ veio suprir a demanda e superar as expectativas de estudantes cada vez mais ‘digitais’ (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2013).

A *internet* revolucionou as formas de ensinar e de aprender, mediante as infinitas alternativas trazidas pelas tecnologias interativas, servindo de ferramenta de relacionamento e de aprendizagem. O fato é que os homens foram adaptando e melhorando seus processos de comunicação e as formas de estabelecer relações com os seus pares e com o ambiente em que se encontram inseridos (PRENSKY, 2012).

Deste modo, por meio das tecnologias e viabilizados pela *internet*, os sujeitos passaram a receber informações, manipular conteúdo e interagir com outros na rede, construindo seus próprios conhecimentos. Estes sujeitos vêm sendo denominados como ‘midiáticos’ e vivem ‘conectados’, sendo o jogo digital uma das atividades midiáticas estabelecidas por tal conexão (PRENSKY, 2012).

Os jogos (ou *games*) digitais surgiram nesse contexto e despertam a atenção de adultos e crianças e, por isso, essa atividade de lazer que prende a atenção desses sujeitos motivando-os a desvendar mistérios, a aprender e desenvolver estratégias passou a ser pensada como recurso e ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem (SAVI; ULBRICHT, 2008). Assim, a tecnologia vem sendo utilizada pelos sujeitos em seus contextos, não estando a educação isolada – nem tampouco a EJA. Para acompanhar as tendências, ela (a educação) se viu intimidada a fazer parte da grande aldeia habitada pelos ‘nativos digitais’ (MATTAR, 2010).

Paula e Valente (2016) conceituam os jogos digitais como aqueles jogos que transportam jogadores para o meio eletrônico, dotados das seguintes características: promovem interatividade imediata, permitem manipulação de informações, possuem sistemas automatizados e gradativamente complexos e proporcionam comunicação em rede.

Porém, como afirma Mattar (2010), por muito tempo a escola separou o processo de ensino-aprendizagem de prazer – entendendo como prazer, no contexto evolutivo, uso de novas tecnologias e eletrônicos –, como se fossem eventos mutuamente excludentes. Onde existia aprendizagem não haveria espaço para a diversão. De acordo com Prensky (2012), com mudanças de paradigmas que aconteceram aos poucos, apoiadas pelo aprimoramento de teorias pedagógicas, os jogos começaram a ser reconhecidos como instrumentos e ferramentas que facilitam o processo de ensino-aprendizagem. Moran, Masetto e Behrens (2013), em reconhecimento às novas tecnologias e mediação pedagógica, são defensores da ideia de que: se os jogos digitais (ou eletrônicos), por suas características inovadoras e desafiadoras, são capazes de promover satisfação e prazer aos seus usuários – e, diante dessa assertiva, por que não podem ser inseridos no contexto escolar da EJA para subsidiar o processo de ensino-aprendizagem?

#### **4 JOGOS DIGITAIS NA EJA**

Aos poucos, os jogos digitais passaram a assumir a caracterização de ‘educativos’ e começaram a ser inseridos nos contextos de aprendizagem (MATTAR, 2010). Pelas características centrais dos jogos de desafio e interatividade, ficou entendido que esta seria uma forma distinta de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, necessárias para a resolução de problemas, formulação de estratégias e pensamento lógico, motivadora de tomada de decisões – imprescindíveis no processo de ensino-aprendizagem (CHACON, 2015).

Mattar (2010) e Prensky (2012) concordam com a afirmativa de que os jogos digitais não minimizam a seriedade do ensino ou tornam o processo menos eficiente. Acreditam que o sucesso do ensino de conteúdos não esteja na forma com que os sujeitos aprenderam, mas na qualidade de como aprenderam. Os mesmos autores, defendem a qualidade dos jogos digitais para o processo educativo, principalmente pela sua potencialidade de oferecer *feedback* imediato e em sua forma de avaliação imediata da concentração e desenvolvimento das habilidades propostas – inclusive para o processo de ensino para a modalidade da EJA.

Paiva e Tori (2017) defendem a necessidade de mesclar educação com os jogos digitais, por meio de projetos educacionais de equilíbrio, que misturem diversão (prazer) e educação no âmbito escolar – ou seja, defendem a necessidade da adoção de aprendizagem baseada em jogos na educação contemporânea. Da mesma forma, Oliveira e Moraes (2019, p.1) ponderam que, “a aprendizagem através de jogos é considerada uma atividade importante [...],o jogo educacional é uma modalidade que exige ações com o intuito de assimilar conteúdo ou desenvolver habilidades.

Para Santana e Ishitani (2015), os jogos digitais deixam as aulas mais dinâmicas e atrativas, principalmente para aqueles sujeitos mais apáticos em sala de aula, que se demonstram desinteressados pelas aulas com recursos mais tradicionais, ou até mesmo aqueles que têm dificuldades com a alfabetização digital – como é o caso dos alunos do EJA. A proposição de jogos digitais para essa clientela promove a participação e o envolvimento com o conteúdo ministrado de forma positiva, melhorando o processo de aprendizado.

Dentre as modalidades de jogos educacionais, os jogos digitais enquadram-se nos ‘jogos sérios’ (ou jogos de aprendizagem, como também são conhecidos). Estes combinam concentração analítica (pela pragmática do pensamento) com a liberdade emocional (liberdade intuitiva). Mas, para que tenham êxito, devem ter suas regras bem esclarecidas e um bom planejamento para uso; os sujeitos envolvidos devem estar cientes dos objetivos dos jogos, bem como das consequências que suas decisões tomadas (decisões bem-sucedidas) possam ter (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Assim, tratando-se da metodologia de ensino favorecida pelos jogos digitais, Santana e Ishitani (2015) consideram-no como interfaces atraentes e interativas para os sujeitos aprendentes jogadores, pois oferecem desafios crescentes e com diferentes níveis – o que permite serem aplicados em diversos níveis, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior, não desconsiderando a EJA. Daí a assertiva de que os jogos digitais sejam aliados da aprendizagem em todos os níveis de ensino. Campos et al (2011) afirmam que cada um dos jogos pode levar os aprendentes jogadores à construção de conceitos diferentes e desenvolvimento de conteúdos didáticos.

Para Mattar (2010) o aprendizado por jogo digital promove simulação e, assim, oportunidade do jogador saber onde o conteúdo aprendido nas aulas deve ser aplicado; representa uma forma de situação real simulada. Registra-se que, neste contexto, habilidades e competências cognitivas podem ser compreendidas como técnicas e estratégias para desenvolvimento do raciocínio lógico e analítico.



Além do desenvolvimento das habilidades e competências cognitivas, Oliveira e Moraes (2019) afirmam que os jogos digitais contribuem para a formação crítica e reflexiva dos sujeitos, enquanto cidadãos que vivem em sociedade. Registra-se que, por formação crítica, compreende-se a capacidade de desenvolvimento do pensamento, da leitura, da comunicação, da expressão e da ação – um aparato necessário para a construção de conhecimentos próprios.

Macêdo, Moutinho e Santos (2017) elencam componentes imprescindíveis para que um jogo digital possa ser utilizado como ferramenta metodológica educativa: níveis, mapas, regras, papel/personagem, histórias/narrativa, metas/objetivos, estratégias, interação do jogador e resultados.

## 5 BENEFÍCIOS/VANTAGENS DOS JOGOS DIGITAIS NA EJA

Campos et al (2011) frisam a importância dos jogos digitais em relação à promoção do espaço social e aprendizado coletivo na EJA. Para tais jogos é necessário que os jogadores respeitem regras, levando-os à necessidade de compreensão de valores morais e sociais, essenciais para o convívio em sociedade. Além disso, sendo as regras do jogo iguais para todos, elas podem ser concebidas como chances de igualdade para que todos alcancem vitórias.

Benefícios comuns foram elencados por Savi e Ulbricht (2008) e Oliveira e Moraes (2019), organizados conforme o Quadro 1.

Quadro 1 – Benefícios dos jogos digitais

<b>Benefícios</b>	<b>Savi e Ulbricht (2008)</b>	<b>Oliveira e Moraes (2019)</b>
<i><b>Efeito motivador</b></i>	O sujeito consegue se divertir e aprender ao mesmo tempo, os jogos educativos têm papel fundamental de incentivo na aprendizagem por meio de ambientes interativos e dinâmicos	A imersão, diversão e entretenimento são elementos comuns, facilmente encontrados em jogos, oferecendo ambientes interativos e dinâmicos que podem incentivar o aprendizado e o uso das tecnologias, possibilitando experiências ricas em imersão e entretenimento ao oferecer mundos fictícios.
<i><b>Facilitador do aprendizado</b></i>	Contribuem para o desenvolvimento de estratégias variadas, além de facilitarem a aquisição de conhecimentos que são fundamentais para: a aprendizagem, a resolução de problemas, o raciocínio dedutivo e a memorização.	Capazes de representar cenários com vários elementos gráficos, permitindo que sejam usados em vários campos de conhecimento, com elementos visuais que facilitam a aprendizagem. Professores que os utilizam afirmam que essa ferramenta facilita a assimilação de conteúdo e contribui com o desenvolvimento de estratégias importantes para a aprendizagem, como raciocínio

		dedutivo e memorização, raciocínio estratégico.
<b><i>Desenvolvimento de habilidades cognitivas</i></b>	Por sua vez, auxiliam na intelectualidade do aluno, pois estes devem superar os obstáculos e desafios apresentados, no jogo ele precisa pensar em estratégias, para solucionar essas questões	A proposta lúdica de um jogo é oferecer desafios ao jogador, e para que se possa vencê-los é preciso elaborar estratégias e entender como os elementos do jogo se relacionam, então, ao estimular esses processos, o jogo promove o desenvolvimento intelectual, facilidade na solução de problemas, pensamento crítico, tomada de decisões e a criatividade.
<b><i>Aprendizagem por descoberta</i></b>	Capacidade: experimentar, descobrir, criar, explorar e jogar sem medo.	O uso de jogos pode estimular e desenvolver a capacidade de explorar e descobrir, vivenciar e cooperar, pois a ausência de riscos e o retorno imediato estimulam a aprendizagem por descoberta, a perseverança e a curiosidade.
<b><i>Socialização</i></b>	Os discentes têm a chance de compartilhar informações e experiências, expor problemas relativos aos jogos e ajudar uns aos outros, quando se está conectado na rede.	Ao aproximar jogadores de forma competitiva ou cooperativa, dentro do mundo virtual ou físico, os jogos funcionam como agentes de socialização, podendo ser compartilhadas informações e experiências, exposição de problemas, e também se auxiliar mutuamente, o que resulta no contexto de aprendizagem distribuída.

Fonte: Elaborado a partir de Savi e Ulbricht (2008) e Oliveira e Moraes (2019)

Chacon (2015) ao elencar as vantagens da utilização dos jogos digitais na educação estabelece correlação com o pensamento de dois importantes teóricos educacionais: Piaget e Vygotsky. Em síntese, o autor elenca as seguintes vantagens: ampliação da motivação para fixação de conteúdos; facilitação da introdução e desenvolvimento de conteúdos complexos; ampliação das estratégias de resolução de problemas; exercício das tomadas de decisões e avaliação de resultados; promoção da interdisciplinaridade; participação ativa na construção do conhecimento; favorecimento da socialização; promoção do trabalho em equipe; exercício do raciocínio lógico.

A correlação com os teóricos está ao afirmar que Piaget concebe jogos na educação com dupla função: consolidar estruturas já formadas (aprendizagens adquiridas) e promover prazer/equilíbrio emocional ao aprendente. E que, para Vygotsky, a ludicidade dos jogos permite o desenvolvimento da aprendizagem e das ações, estimula a curiosidade, a aquisição de autoconfiança e proatividade e, ainda, promove o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (CHACON, 2015).

## 5.1 O papel do professor frente ao uso de jogos digitais na EJA

Mesmo com os benefícios elencados, Paula e Valente (2016) afirmam que estão enganados aqueles professores que acreditam que os jogos digitais se encarregam sozinhos do papel de educar e construir conhecimentos. Cabe a tais professores assumir o papel de mediação, pois são eles os responsáveis por esclarecer regras, sanar dúvidas e dificuldades e viabilizar a efetividade da proposta educativa dos jogos digitais. Devem funcionar como facilitadores das experiências educativas com jogos digitais. Para Chacon (2015), cabe aos professores o preparo necessário para que esta metodologia favoreça a aprendizagem de maneira adequada.

Santana e Ishitani (2015) colaboram com a colocação acerca do papel de mediador do professor, reforçando que, além de instigar os sujeitos aprendentes, cabe a ele se interessar e se familiarizar com o mundo da educação digital, para reconhecimento do potencial que esta inovação nas formas de aprender e ensinar vem trazendo para a EJA. Esta preocupação é, ainda, reforçada por Vasconcelos, Sila e Silva (2018) que enaltecem a necessidade do uso de jogos digitais pelos professores, enquanto criação de uma abordagem diferenciada para determinados conteúdos, e não como um simples jogo educacional digital. Para os autores, os professores precisam estar envolvidos com os jogos na mesma proporção de interesses que os alunos, descartando o seu uso como algo obrigatório ou desagradável.

Entretanto, Gonzatti e Reginatto (2019) acrescentam que, apesar dos inúmeros benefícios e vantagens trazidas pelos jogos digitais para a EJA, grande parte da docência ainda permanece resistente em relação à adoção e seu uso em sala de aula. O desafio da docência está em ser capacitada, treinada e em encontrar bons jogos.

Encontrar jogos digitais adequados vai demandar dedicação e tempo e, além disso, a análise criteriosa sobre o objeto de aprendizagem. Não adianta os professores receberem recursos tecnológicos sem que tenham orientação ou capacidade para utilização dentro de sua prática educativa. Para se evitar que os jogos digitais tornem-se obsoletos ou utilizados de maneira inadequada e não proveitosa, muitas instituições de ensino vêm capacitando sua docência para que passe a naturalizar nesse mundo digital (MATTAR, 2010).

Na prática, os professores já capacitados ou familiarizados com o uso dos jogos digitais, ao prepararem suas aulas, precisam escolher técnicas adequadas para a exploração do potencial do jogo, analisar as metodologias que mais se adequam ao conteúdo que será explorado. Além disso,

demais estratégias já devem ser preparadas para a promoção de uma prática inovadora mais exitosa, a ser desempenhada com prazer (CHACON, 2015).

Campos et al (2011) afirmam que a aprendizagem na EJA deve acontecer por meio do prazer, e os professores devem aproveitar que os jogos digitais são promotores deste prazer, principalmente naquilo que o caracteriza enquanto prazeroso, que é: a interatividade, o simbolismo, os desafios, a instigação, o mistério, a disputa e a superação – não obstante, a inclusão social e digital e o preparo para o mundo do trabalho. Para os autores, os professores precisam acompanhar a tendência digital e adotar, de maneira natural, a metodologia da aprendizagem baseada em jogos e, ainda, não se esquecerem de que a real contribuição que o jogo digital traz para a educação está em tentar ensinar a rimar o ‘aprender’ e o ‘prazer’.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A função da tecnologia na EJA coincide com a promoção da liberdade pelas perspectivas que abrem ao homem para refletir sobre si, seus problemas e exigências. Inserindo-se no campo das tecnologias, como o uso do computador e da internet, por exemplo, o aluno tem a possibilidade de elevar seu potencial humano e político, ao debater com diversos sujeitos sobre temas comuns ao redor do mundo. O acesso permite a chance do conhecimento; o conhecimento permite a busca pela mudança. A ausência deste contato dos alunos EJA com as mídias, de forma direcionada, numa relação de ensino-aprendizagem, é mais um fator que se acrescenta a uma lista de dificuldades para estes alunos na busca de ampliar suas relações sociais e profissionais. Desta forma, a EJA deve ter como meta um ensino onde os alunos possam apropriar-se destes conhecimentos e obter mais chance no processo de interação.

Por tal motivo, é emergente reestruturar os objetivos e a metodologia de trabalho na EJA, centrando o processo de ensino em conteúdos que ofertem educação de qualidade, na perspectiva de educar essa população para a diversidade, considerando os sujeitos como trabalhadores que estudam e que, na contemporaneidade, demandam por inclusão digital para que possam continuar exercendo a cidadania. Sabe-se que, em qualquer processo educativo de jovens e adultos, independentemente do nível de ensino, existe uma relação tríade: currículo, sociedade e trabalho. Assim, o currículo não deve apenas se resumir em uma listagem de conteúdos a serem ministrados; precisa estar centrado no contexto, proporcionar experiências e conhecimentos demandados pela

conjuntura em que os alunos estão inseridos, na qual a inclusão (alfabetização) digital faz conexão entre seus processos educativos e o trabalho.

Constata-se que a tecnologia utilizada pelo professor pode se resumir em subsídio para o combate ao analfabetismo digital na EJA, e que para tanto se faz necessária uma reformulação curricular e a adoção de metodologias inovadoras, ativas e exitosas, que funcionem como ferramentas de ensino.

Diante o exposto, concluiu-se que os jogos digitais são ferramentas para o processo de ensino-aprendizagem, devendo ser utilizados e explorados pelos professores com frequência, principalmente para aproximar seus pares, explorar seus conteúdos ministrados e promover desenvolvimento, construção de conhecimentos desejáveis e reduzir o analfabetismo digital. Existe, na atualidade, uma infinidade de jogos digitais disponíveis que podem ser explorados em todos os níveis de ensino e, por isso, demanda-se que os professores estejam alinhados e atualizados para que possam promover e ampliar a oferta dos mesmos no processo educativo, pois servirão como instrumentos motivacionais para a efetividade e o êxito da aprendizagem prazerosa na EJA.

***BARRIERS OF YOUTH AND ADULT EDUCATION IN CONTEMPORANEITY:  
overcoming digital illiteracy through digital games***

***ABSTRACT***

*Through bibliographic research, the objective of this article is to identify digital illiteracy as one of the main barriers of EJA and propose the use of digital games as an innovative and active methodology for such eradication. The choice of this research theme is justified, because EJA aims to prepare its subjects for life, giving the minimum knowledge to students aiming at the job market; and today, when technology is used in education, a process of social inclusion is built. It is known that in any educational process of young people and adults, regardless of the level of education, there is a triad relationship: curriculum, society and work. Thus, the curriculum should not only be summarized in a list of contents and they must be centered in the context, providing experiences and knowledge demanded by the context in which the students are inserted, in which digital inclusion (literacy) is a connection between their educational processes. and the work. It is concluded that digital games are tools for the teaching-learning process, and should be used and*

*explored by teachers frequently, as they will serve as motivational tools for the effectiveness and success of pleasant learning in EJA.*

**Keywords:** *EJA. Digital illiteracy. Innovation. Methodology. Digital games.*

## REFERÊNCIAS

BARROS, R. M. R.; SILVA, L. S. M.; CISESKI, C. S. B. Inclusão digital e educação: emergências do mundo globalizado. **Colóquio Luso-Brasileiro de Educação**, v. 3, n.1, 2018.

CAMPOS, R. L et al. Eletrônico EJA: Provocando a Organização Social. **Revista SBGames**, 2011. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-Jogo\\_Digital\\_Provocando\\_a\\_Organizacao\\_Social.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-Jogo_Digital_Provocando_a_Organizacao_Social.pdf)>. Acesso em: 5 jun. 2020.

CHACON, A. A Utilização de Jogos Digitais no Cenário Educacional. **Revista Fábrica de Jogos**, jul. 2015. Disponível em: <<https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-a-utilizacao-de-jogos-digitais-no-cenario-educacional/>>. Acesso em: 5 jun. 2020.

COSTA, C. S. S. M. **Alfabetização e vida social: uma perspectiva sociolinguística**. Rio de Janeiro: Booklink, 2011.

GONZATTI, V.; REGINATTO, A. A experiência de alfabetização digital nas totalidades iniciais da modalidade EJA. **Revista Educação Artes e Inclusão**, v. 15, n. 2, p. 8-25, abr. 2019. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/13263/pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2020.

HADDAD, S. Educação de adultos: um início de conversa sobre a nova lei. **Em Aberto**, Brasília, v.7, n. 38, p. 39-44, jun. 1988.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, S. C.; ALMEIDA, L. V. O. S. Letramento digital de idoso no contexto da EJA em Mossoró-RN, **Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 4, n. 1, 2015.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21.ed. São Paulo: Papirus, 2013.

NASCIMENTO, J. M. M; COSTA, R. D. A.; ALMEIDA, C. M. M. Inclusão digital e a educação de jovens e adultos (EJA): uma breve revisão bibliográfica. **Educare Congresso Nacional de Educação**, p. 4633-4645, out. 2015. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/21130\\_10464.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/21130_10464.pdf)>. Acesso em: 10 jun. 2020.

OLIVEIRA, E. D. S.; MORAES, E. C. Games em 2019? Uma revisão sistemática de literatura no uso de gamificação aplicada à educação. **Workshop de Educação e Informática**, 2019. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/erbase/article/view/9021>>. Acesso em: 5 jun. 2020.

PAIVA, C. A.; TORI, R. Jogos Digitais no Ensino: Processos cognitivos, benefícios e desafios. XVI SBGames, Curitiba. **Anais**, p. 1052-1055, nov. 2017.

PAULA, B.; VALENTE, J. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 70, n. 1, p. 9-28, jan. 2016.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

SANTANA, R. C.; ISHITANI, L. Características de jogos educacionais para adultos mais velhos em processo de alfabetização. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 13, n.1, jul. 2015.

SANTOS, J. D. A; ROSA, A. C.; MELO, A. K. D. O Uso das tecnologias na educação de jovens e adultos: reflexões sobre um relato de experiência. **III Simpósio Educação e Comunicação**, 17-19 set. 2012.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Renote Novas Tecnologias para a Educação**. v. 6, n. 2, p. 2-8. 2008.

VASCONCELOS, A. P. S.; SILVA, S. G. P.; SILVA, C. A. V. Perspectivas e desafios no uso das tecnologias digitais no ensino da EJA. **Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional**, v. 11, n. 1, 2018.