

Trabalho Destaque

Projeto alfabetizar para emancipar: Relação Idade e Tecnologia na educação¹

Carolina Silveira Dias²

Vitória Diniz Gomes³

Cristiane Lumertz Klein Domingues⁴

Resumo: O presente artigo foi realizado com o objetivo de analisar como ocorre a relação entre idade e recursos tecnológicos na etapa de ensino de jovens e adultos, para poder realizar tal análise foi utilizado o método de pesquisa de campo de cunho qualitativo, assim obtivemos e analisamos as respostas de mais de uma das facetas presentes em sala de aula (neste caso, professor, auxiliar e monitores)

Palavras-chave: EJA; Tecnologia; Recursos.

1 INTRODUÇÃO

Durante a pandemia de COVID-19, foi necessário que a educação, em diferentes níveis, migrasse e se adaptasse ao Ensino à Distância (EAD). No decorrer disto, diversos professores tiveram de adaptar suas aulas para a forma remota e em seguida para o modelo híbrido, readequando suas práticas e métodos. Esta nova prática levou alguns destes profissionais ao seu ápice, enquanto outros não conseguiram prender a atenção de seus alunos. A diferença vista entre esses dois tipos de professores foi, em partes, a forma como cada um escolheu adaptar seus recursos, bem como a forma enxergaram (ou não) as necessidades de sua turma. Mais do que nunca, os recursos e o olhar e escuta atentos se fizeram extremamente necessário à prática educativa.

Desde crianças de 4 a 6 anos (educação infantil), crianças e pré-adolescentes de 7 a 14 anos (ensino fundamental), jovens de 15 a 18 anos (ensino médio) e jovens adultos, a partir dos 18 anos já na universidade, todos foram para as aulas virtuais. Em turmas com

¹ Este trabalho foi destaque na XVI Mostra Científica do Cesuca.

² Estudante do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Cesuca. E-mail: carolinasilveiradias17@gmail.com

³ Estudante do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Cesuca. E-mail: vickysantosmartins@gmail.com

⁴ Docente do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Cesuca. Doutora em Teoria da Literatura. E-mail: cristianedomingues@cesuca.edu.br

alunos da mesma, ou aproximada, faixa-etária o planejamento do uso de recursos se torna mais fácil, afinal todos os alunos estão em níveis parecidos de aproximação com o recurso escolhido. Aqui a diferenciação principal entre as duas categorias de profissionais vistas acima, os que se adaptaram ou não, está no uso de determinado recurso estar cabível ou não à faixa-etária trabalhada e o interesse das turmas.

Mas não podemos esquecer que, além das etapas de ensino citadas anteriormente, ditas regulares, se tem ainda o Ensino de Jovens e Adultos (EJA). Essa modalidade contempla alunos de diversas idades - partindo dos 18 anos - que não finalizaram a escola em tempo regular, além de termos o fator de tais alunos estarem em níveis diferentes de alfabetização, em uma mesma sala de aula, o que torna o planejamento mais difícil. Essa dificuldade no planejar se dá pela mistura de idades que ocorre nas turmas, alguns alunos presentes não tem o mesmo nível "necessário" de proximidade e usabilidade de determinado recurso, enquanto outros se saem muito bem com ele. Trabalhar com esta etapa se torna um desafio para o encaixe de uso de recursos e prender atenção, enquanto o aluno está em foco, sendo presente no processo de ensino e não apenas um indivíduo que caminha de um lado ao outro sem saber por qual caminho está indo e onde vai chegar.

Essa diversidade de idades fez com que surgisse a pergunta: Como se dão as relações de idade e uso de recursos tecnológicos em turmas EJA? Nesta perspectiva o presente artigo busca analisar como ocorre o uso de recursos tecnológicos em turmas de Ensino de Jovens e Adultos. Buscando responder esta questão, deseja-se observar como ocorre o processo de alfabetização de jovens e adultos na EJA, a forma, ou as formas, em que esta se dá, analisar como se dá a adaptação de recursos tecnológicos e não tecnológicos na EJA e entrevistar alunos desta etapa acerca do seu aprendizado durante a pandemia de COVID-19.

Para trabalhar tal temática e responder às questões apresentadas foram realizados os textos: Escola reflexiva, de Isabel Alarcão, 2001; Aprendizagem ativa, de Anitra Vickrey, 2001; Tecnologias Digitais Acessíveis de Santarosa et.al., 2010. Esses materiais foram escolhidos para embasar a pesquisa visando o foco principal de cada um, o primeiro texto diz respeito ao olhar do professor, à atenção que se deve ter para com o aluno. No segundo título vemos a importância de o aluno estar em foco, no centro da sua aprendizagem, enquanto o terceiro título diz respeito à temática principal do presente artigo, as tecnologias acessíveis em forma de jogos.

Para buscar uma resposta para tal problema, além dos textos já citados, foram utilizadas 12 horas de observação realizadas no Centro Universitário Cesuca, entrevista com

os monitores da EJA, bem como a professora e sua auxiliar/bolsista. Os dados foram obtidos de forma qualitativa através de uma pesquisa de campo feita de forma indireta por meios eletrônicos de comunicação, sendo realizada de forma presencial apenas a entrevista da professora responsável pelo projeto de extensão do curso de pedagogia do centro universitário. Os resultados foram analisados a partir do método de Bardin, realizando a partir deste um reconhecimento do que foi obtido e virá a ser utilizado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O livro *Escola reflexiva e nova racionalidade*, de Isabel Alarcão, fala rapidamente em sua introdução sobre as diversas áreas que tiveram no último século grandes pesquisas iniciadas, e como estas nos mostram um caminho para onde ir e como outras ajudam a ver o lado bom do que temos feito, enquanto outras destacam os lados negativos. Independente do lado para qual olhamos, a educação vem sendo vista como formadora do desenvolvimento. Passamos da era da revolução para a do conhecimento. O que nos leva a um contexto de múltiplas aprendizagens, quer-se um aluno, futuro adulto, que pense e faça por si; para isso devemos ser uma escola reflexiva, que vai olhar para onde se quer chegar e para as pessoas e contextos nesse caminho. Uma escola humana, que olha para o todo da pessoa pensando no agora, na atualidade em que a escola e seus alunos estão presentes, assim como no futuro que podem ter.

Nos capítulos seguintes é falado sobre o quanto se faz necessário que a escola ande junto do mundo ao seu redor, como dito pela autora “Diante das rápidas convulsões sociais, a escola precisa abandonar os seus modelos mais ou menos estáticos e posicionar-se dinamicamente, aproveitando as sinergias oriundas das interações com a sociedade [...]” (ALARCÃO, 2001, p.15), e entende-se que para isso acontecer deve ser feita uma mudança interna de pensamento sobre a escola em si mesma e as técnicas de ensino usadas dentro dela, para isso

é preciso envolver as decisões político-administrativo-pedagógicas, os alunos e professores, os auxiliares e os funcionários, os pais e os membros da comunidade. É preciso envolver o elemento humano, as pessoas e, através delas, mudar a cultura que se vive na escola e que ela própria inculca. (ALARCÃO, 2001, p.19)

A escola deveria ser um lugar, um contexto e um tempo de troca, de vivencia e desenvolvimento, de preparo para a vida enquanto se vive. Contudo, o que vem ocorrendo é uma escola que tem acompanhado as evoluções de forma lenta, enquanto a sociedade tem

encarado de forma mais rápida e ágil; onde deveriam estar os espaços de conversa estão, muitas vezes, os de rigidez. Para mudar a escola é preciso do povo e do pensamento crítico dessa sobre si mesma. Uma forma de se adequar a demanda atual que a escola reflexiva exige é a formação continuada, que torna o professor alguém que ensina e também aprende e se atualiza. Se precisa de uma mudança estrutural.

Esta escola que pensa sobre si, exige pensamento crítico e este pensamento tem como ponto de partida o lado social (olhar o todo), e estas ideias vem de Marx e o método de investigação para produção de conhecimento, assim como também o método progressista. Estes foram muito utilizados após atos de denúncias sociais de/sobre escolas onde o acesso e conhecimento estava em circulação apenas para classes dominantes. Com estas denúncias é possível criar críticas em torno da sociedade que tenha como foco a liberdade e com esta é possível a educação (ou a escola) pensar sobre si e assim se ajudar para ajudar a sociedade. Ao mesmo tempo em que a escola é um lugar de reflexão e crítica, também é espaço de partilha de contextos, o que traz certa dualidade dentro de si, o lado conservador e o inovador vivendo juntos, criando sua própria cultura escolar.

2.1 APRENDIZAGEM ATIVA

Logo no início do capítulo 3 a autora, Anitra Vickery, nos dá um resumo do que virá a seguir, mostra o ponto central que: uma análise sobre o caminho que nos leva à uma aprendizagem ativa. Um lugar onde as crianças são o centro de sua aprendizagem..

No decorrer do texto se fala sobre ambientes que desenvolvem a cultura da indagação, o aprender com curiosidade e pensamento crítico, onde o aluno tem liberdade; explora, questiona, erra, tenta... e o professor media e prova está aprendizagem. Mas como criar e para que serve este ambiente? Ele se faz necessário para a criação de uma aprendizagem fixa e significativa, como a autora traz:

as crianças precisam de um ambiente estimulante e das habilidades para desenvolver e controlar sua própria aprendizagem. O ambiente deve fornecer estruturas e andaimes para que todas as crianças possam adquirir as habilidades de “aprender a aprender” (WALLACE, 2001 apud VICKERY, 2001, p.20)

A seguir o texto apresenta formas de se criar este lugar, citando pontos como: as crianças serem o centro das decisões sobre a sua aprendizagem; o espaço físico; o uso do espaço; cores; ruídos, temperaturas e iluminação. Respectivamente, estas concepções dizem respeito ao diálogo, onde o aluno é o foco e auxilia nas decisões sobre o que/como aprender.

No que diz respeito ao espaço, falamos da estética e da organização, o preparo do ambiente de acordo com o que será aprendido, o uso desse espaço também se refere ao modo em que a sala está dividida, se está separada por áreas destinadas a determinados assuntos ou se existe um único espaço para tudo. O espaço deve ser utilizado de modo a incentivar a aprendizagem e seja confortável.

Mais que um ambiente adequado, uma aprendizagem ativa exige que o interesse venha do aluno e seja aceito pelo professor, além de tornar a criança o centro nas decisões sobre a aprendizagem, deve se colocar ela nesta mesma posição dentro dos conteúdos. Trazer à tona as curiosidades deles e fazer com que criem novos questionamentos, dando espaço a diversas facetas dos conteúdos, tornar o aluno um especialista imaginário para trabalhar os conteúdos na perspectiva deles. Dar a criança um espaço confortável para criar relações e vínculos.

Ainda no que diz respeito a criação de vínculos e utilização de espaços, a autora fala sobre a importância de trabalho em grupo e o quanto eles ajudam a criança se expressar no/com o grupo, colaborar, confiar em si mesmos e nos outros, e também transmitir seu conhecimento com os outros.

2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS ACESSIVAS

No capítulo 06 do livro “Tecnologias digitais acessíveis” as autoras discorrem sobre a utilização de softwares educacionais e sua aplicação, Santarosa, et.al (2010) consideram que “software educacional é todo programa que pode ser usado para algum objetivo educacional, seja qual foi sua natureza, ou finalidade para a qual tenha sido desenvolvido”.

Dentro desse controle e utilização de diferentes softwares, temos um leque de modalidades diversificadas para serem usadas, como: Exercício e prática; Tutorial; Questionamento; Simulação e jogos; Solução de problemas; Autor; Atividades Criativas (SANTAROSA, 1980 apud Conforto, et. al, 2010), estas categorias são pensadas na “ligação” entre aluno e computador, cada uma destas tem um objetivo e modo de chegar à ele diferente. Pode-se ainda fazer a ligação entre duas ou mais destas modalidades, desde que o mediador (professor) faça estas escolhas de forma coerente e natural.

Nos parágrafos seguintes é explicado sobre como funcionam cada uma das modalidades citadas acima. Partindo disto para compreensão de que nem todo software é

feito com finalidade educacional, mas com a devida adequação, metodologia e contexto é possível criar uma perspectiva educacional assim este sistema acaba

servindo a este propósito. Vários exemplos disso são encontrados em sites na internet, apresentando jogos que podem apoiar processos de alfabetização e desenvolvimento do pensamento abstrato de forma lúdica. (SANTAROSA, ET. AL., 2010 p.263)

Ainda durante esta parte, as autoras falam sobre as limitações e potencialidades de se usar um software educacional. “É importante reconhecer quando um software é adequado para a tarefa proposta, como elemento que motiva e ao mesmo tempo desafia” (SANTAROSA, ET. AL., 2010 p.263), aqui o que as autoras fazem é comentar como a escolha de determinado software deve ser feita com cuidado, respeitando coerência com o usuário para poder se “estabelecer as possibilidades e restrições do uso desse recurso” (SANTAROSA, ET. AL., 2010 p.263).

No mais, as autoras realizam uma breve fala acerca do contexto na utilização de softwares educacionais, assim como abordam o que significa o termo “objetos de aprendizagem”, quais pontos o compõe e suas utilização. Sobre a utilização destes é dito que,

“a construção de situações que partem da solução de problemas, e, principalmente, do processo que gera estas soluções (processo de conflito), favorece a reflexão e o aprendizado em seus aspectos pedagógicos.” (SANTAROSA, ET. AL., 2010, p. 279)

A partir disto é ressaltada a importância de projetos educativos que visem o fazer pensar, o agir e o experimentar. O objeto de aprendizagem que será escolhido age como importante criador de atitudes inovadoras no processo de aprendizagem e para o professor, que deve conhecer para poder planejar e aplicar o uso deste em sala.

3 METODOLOGIA

A pesquisa aqui presente foi realizada no Centro Universitário, dentro do projeto de extensão do curso de pedagogia que oferece aulas para Jovens e Adultos (modalidade EJA). Aqui o problema de pesquisa, assim como os objetivos, gira em torno de uma análise de como as diferentes idades e os recursos tecnológicos se unem e são úteis para a EJA.

O método utilizado para o estudo da temática foi o de pesquisa de campo qualitativa, onde foi realizada uma entrevista

com a professora titular da turma, uma ex auxiliar desta professora e os monitores dos alunos (sendo a primeira presencialmente e as últimas online) para saber suas opiniões acerca da temática. Esta observação e pesquisa foram realizadas de maneira indireta, visto que não de fato presenciada uma aula, apenas foram feitas entrevistas, sendo assim, o roteiro das entrevistas foi pensado para conhecer e entender como acontecem as aulas de uma turma da modalidade EJA, como eram as reações dos alunos ao ouvir que usariam um recurso tecnológico e como era/é o processo dessas realizações.

4 ANÁLISE DE DADOS

Esta análise foi pensada através de duas etapas: uma breve descrição de como, no geral, eram as aulas e a turma, a análise do uso de jogos como forma de recurso tecnológico e os recursos digitais utilizados no planejamento das aulas. A turma escolhida para ser analisada foi a turma do Projeto de Extensão, do curso de Pedagogia, de Ensino de Jovens e Adultos do ano de 2021. Este projeto de extensão busca ajudar as pessoas da comunidade local que não tiveram a possibilidade de se alfabetizar na escola a se alfabetizarem com o auxílio de professores e alunos do curso de pedagogia do Centro Universitário Cesuca, localizado próximo a faixa na cidade de Cachoeirinha. Esta escolha foi feita visando aspectos como: a turma seguiu suas aulas durante a pandemia utilizando mais dos recursos tecnológicos, bem como a presença de um número maior de pessoas trabalhando na turma.

Durante as entrevistas realizadas foi percebido que a turma do ano de 2021 da EJA era calma e boa de trabalhar, como dito por um dos monitores (entrevistado 3): *“as aulas eram bem tranquilas [...] O pessoal era muito paciente, no começo sempre tinha alguma dificuldade principalmente com questão de internet, muitas vezes caía a conexão, eles tinham um suporte por fora, sempre tinha um filho, uma pessoa que ajudava eles a logar.”*. Corroborando com o que foi dito pela professora responsável (entrevistada 2) que afirma que: *“Os familiares se comprometeram a fazer o acesso para eles [alunos] terem acesso à aula, a família ficava junto, aconteciam várias proposições de trabalhos, não deixamos de fazer nada por limitação do computador”*.

Ainda sobre as aulas, foi dito pelos entrevistados 1 e 3, respectivamente, que as aulas eram montadas a partir de uma temática central e que o planejamento destas era realizado semanalmente, sendo este feito para dois dias de aula. Quanto a organização e planejamento o entrevistado 3 comentou que *“geralmente a segunda-feira era aquela aula com todos da*

turma, com todos os alunos e os voluntários e na terça-feira as aulas eram mais separadas em grupos para atender melhor as dúvidas de cada um".

Na perspectiva, da ajuda dos familiares e do não impedimento no uso do computador, as aulas foram planejadas pensando nos e para os alunos, em suas vontades e facilidade. Sobre isso Alarcão diz que

é preciso envolver as decisões político-administrativo-pedagógicas, os alunos e professores, os auxiliares e os funcionários, os pais e os membros da comunidade. É preciso envolver o elemento humano, as pessoas e, através delas, mudar a cultura que se vive na escola e que ela própria inculca. (ALARCÃO, 2001, p.19)

Segundo a entrevistada 2, no ano de 2021 a aluna mais nova da turma tinha aproximadamente 30 anos, enquanto a mais velha tinha por volta de 57 anos. Logo, o planejamento deveria ser pensado de forma que abrangesse recursos que fossem interessantes para toda a faixa-etária presente na turma, de 30 a 57 anos. Para englobar todas as idades, os principais recursos utilizados na turma eram aqueles que envolviam jogos e situações problema do cotidiano, quanto a isso foi visto que

“a construção de situações que partem da solução de problemas, e, principalmente, do processo que gera estas soluções (processo de conflito), favorece a reflexão e o aprendizado em seus aspectos pedagógicos.” (SANTAROSA, ET. AL., 2010, p. 279)

Sobre isso a bolsista do projeto (entrevistada 1) conta que *“usávamos bastante jogos, a gente criava jogos em sites e usava, e era bem legal. Ou a gente mesmo criava”,* quando foi perguntada sobre como eram as aulas a entrevista 1 ainda disse que *“A gente tinha um embasamento geral para o nosso projeto e um tema central, a partir desse foco central a gente ia preparando as aulas, então as aulas eram tranquilas, tinham a participação dos alunos, que gostavam bastante de jogos, como já tinha falado, a gente ria e se divertia bastante”* ainda sobre a temática dos jogos, o entrevistado 3 diz que *“foram utilizados vários jogos, e também um programa de criar jogos, para que a gente pudesse trabalhar com eles a questão de eles poderem interagir junto da gente”*.

Os jogos utilizados eram jogos como: cruzadinha; caça-palavras; show do milhão; gira roleta; etc. Estes jogos estão presentes no dia-a-dia, seja através de jornais, televisão ou até mesmo aplicativos, são jogos que exercitam a memória e alguns o raciocínio lógico. A partir disso podemos entender que jogos são algo atemporal, não importa a faixa-etária eles sempre estão presentes no momento do aprendizado, na educação infantil eles auxiliam no processo de conhecimento de mundo e à lidar com sentimentos. Na EJA eles geram o

aprendizado através do lúdico e do desafiador, nunca o jogo pelo jogo, sempre o jogo educativo,

servindo a este propósito. Vários exemplos disso são encontrados em sites na internet, apresentando jogos que podem apoiar processos de alfabetização e desenvolvimento do pensamento abstrato de forma lúdica. (SANTAROSA, ET. AL., 2010 p.263)

Através de outro estudo, sobre as teorias de Kishimoto foi visto que o ser humano aprender a construir o saber brincando, assim aprendemos a conviver com os outros, a lidar com perdas e ganhos, a esperar e até a lidar com sentimentos, nesta perspectiva do aprender, não só a ler e escrever, mas também conviver brincando, foi visto nas falas da entrevistada 2 que os alunos mesmo que em primeiro momento se assustassem com a ideia de utilizar o seu telefone ou computador para jogar algo educativo, fugindo do modelo tradicional do qual muitos foram expostos na infância, no final se divertiam, riam e interagiam uns com os outros.

No que diz respeito às aulas e uso de recursos digitais de forma geral, no decorrer das entrevistas foi dito pela aluna bolsista do projeto (entrevistada 1) e pelo entrevistado 3, respectivamente, que as aulas eram montadas a partir de uma temática central e que estas ocorriam primeiro através da plataforma utilizada pelo Centro Universitário (Blackboard) e em seguida foram transferidas para a o Teams (plataforma da Microsoft). Quanto a estas mudanças de plataformas foi dito pela entrevistada 1 que *“Como é EJA tem a idade mais avançada e muitos não têm contato com a tecnologia em si ou não tinham e estão tendo agora, então eles gostavam bastante até mesmo para conhecer e aprender como se usa”*. Com esta fala podemos perceber que mais do que aprender a ler, o aprender a conviver estava de forma clara e forte na turma, utilizar de recursos digitais se fez necessário para o aprendizado e interações.

Além dos jogos, um recurso focado nos alunos, eram também utilizados como materiais de aula slides feitos em PowerPoint, apresentações e slides no Canva, revisões e aulas eram feitas no Jamboard (quadro branco), também era utilizada a plataforma Wordwall para criação de jogos tanto pelos alunos em conjunto da professora quanto por ela sozinha. Aqui nota-se que os recursos tecnológicos estavam sempre presentes em sala, porém diferente dos jogos, estes eram vistos de forma mais tranquila pelos alunos. As aulas rendiam e eram produtivas, os recursos trazidos e usados pela professora não causavam espanto, diferentemente do que ocorria quando os alunos que deveria utilizar de algo tecnológico e digital.

Estes recursos citados acima fazem parte do plano de aula, o que diz respeito ao conteúdo em si, que é diferente da forma como se aprende e ensina, para exemplificar este uso, a entrevistada 1 usou de exemplo que *“se a gente pedia para copiar algo, eles copiavam e conseguiam acompanhar tudo. Copiavam as coisas no caderno, com lápis. A gente fazia ditado e depois usava o slide para mostrar quando ia corrigir a escrita do ditado, assim eles conseguiam acompanhar e realizar as atividades”*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo pretende responder como se dão as relações entre idade e uso de recursos tecnológicos na alfabetização de Jovens e Adultos. Durante a pesquisa foi visto que tais relações entre idade e uso de recursos podem ser fáceis se tratadas com responsabilidade e se forem olhadas com atenção pelo educador. A relação complicada destas interações (idade X tecnologia) se dão quando os pontos citados acima, principalmente o segundo, são desconsiderados. Tínhamos por objetivo analisar como ocorre o uso de recursos tecnológicos na EJA, como meio de busca deste pretendia-se observar como ocorre o processo de alfabetização de jovens e adultos na EJA. Na turma observada foi notado que este processo se dá majoritariamente por meio de jogos. Com a utilização deste meio foi possível estar presente na turma e esta presente nas aulas, as trocas ocorridas na sala vinham dos jogos e pelos jogos.

Entendemos então que o professor deve mais do que utilizar de diferentes recursos, deve utilizar os recursos que tem para o meio que a turma se adequa. Os jogos usados eram criados pelos alunos em conjunto com a professora de forma que os jogos fossem adaptados de acordo com o tema da aula e realidade dos alunos, bem como outra vezes os jogos vinham prontos, com o objetivo de chamar a atenção e dar outras possibilidades para a forma com que se aprende/alfabetiza. Usufruindo deste meio o projeto de extensão do curso de pedagogia para Ensino de Jovens e Adultos possibilita que a aprendizagem seja voltada para os alunos, feita com e por eles, tornando esta prática uma aprendizagem ativa.

Ao utilizar recursos tecnológicos digitais a professora conseguia engajamento da turma, quando era pedido para os alunos utilizarem algum recurso deste tipo havia espanto. Conclui-se que isso de dava principalmente pela idade dos alunos, estes tendo mais de 50 anos, tiveram acesso e conheceram a educação através do modelo tradicional, que não permitiria este tipo de atitude. Vale lembrar que a idade média de uma turma é um fator

importante para como transmitir determinando conteúdo. Na realidade em que vivemos atualmente e no ano de 2021, ano da turma que foi analisada, durante uma pandemia, é quase impossível se fazer uma aula que utilize recursos digitais. Com isso em vista a solução obtida pela equipe do projeto de extensão de EJA do Centro Universitário Cesuca foi de encontro com a realidade, as vivências e as idades da turma, adequando e único os fatores citados para realizar um planejamento que engajasse a turma é a fizesse evoluir.

Para chegar a estes resultados o método utilizado por o de pesquisa de campo qualitativa, analisada pelo método de Bardin. Inicialmente se pretendia a realização desta pesquisa com seis pessoas: uma professora, uma auxiliar e quatro monitores; porém só foi conseguido contato com dois dos monitores, além da professora e auxiliar. Durante a pesquisa os entrevistados se mostraram dispostos a ajudar no entendimento da temática, assim como demonstraram interesse em se mostrarem disponíveis e entendíveis. A pesquisa feita de forma online via WhatsApp e teve boa resposta, o meio pelo qual a resposta viria foi deixada para cada entrevistado decidir, tendo as opções de áudio ou mensagem de texto, a maior parte das respostas foi através de áudios (o que facilitou o entendimento e análise das respostas). Os entrevistados 1 e 3 que utilizaram deste meio para a resposta mandaram diversos áudios, cada um com a resposta de uma das perguntas da entrevista.

REFERÊNCIAS

ALARCÃO, I. **Escola reflexiva**: e a nova racionalidade. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SANTAROSA, L.M.C. *et al.* **Tecnologias digitais acessíveis**. Porto Alegre: Jsm Comunicação, 2010.

VICKERY, A. **Aprendizagem ativa**: nos anos iniciais do ensino fundamental. Porto Alegre: Penso, 2016.