



9:43



JOEDSON CARVALHO FERNANDES  
ANILTON SALLES GARCIA

# CIDADANIA DIGITAL NA EJA: APRENDER, PARTICIPAR E VIVER COM SEGURANÇA NO MUNDO DIGITAL



Joedson Carvalho Fernandes  
Anilton Salles Garcia

# **CIDADANIA DIGITAL NA EJA: APRENDER, PARTICIPAR E VIVER COM SEGURANÇA NO MUNDO DIGITAL**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing  
São Mateus  
2026

Cidadania digital na EJA: Aprender, participar e viver com segurança no mundo digital © 2026, Joedson Carvalho Fernandes e Anilton Salles Garcia.

**Orientador:** Prof. Doutor Anilton Salles Garcia.

**Curso:** Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

**Instituição:** Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC.

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira.

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing.

**Diagramação:** Ilvan Filho.

**Imagens:** Adobe Stock.

**DOI:** 10.29327/5929330

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F363c      Fernandes, Joedson Carvalho.

Cidadania digital na EJA: Aprender, participar e viver com segurança no mundo digital / Joedson Carvalho Fernandes, Anilton Salles Garcia.

São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2026.

39 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-236-8

1. Educação de jovens e adultos. 2. Educação e Tecnologia. 3. Cidadania digital. I. Garcia, Anilton Salles.  
II. Título.

CDD – 374

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956



# SUMÁRIO

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| APRESENTAÇÃO .....                                                 | 05 |
| COMO USAR .....                                                    | 07 |
| RESULTADOS DA PESQUISA .....                                       | 08 |
| PARTE 1 - CIDADANIA DIGITAL: O QUE ISSO TEM A VER COMIGO? ...      | 09 |
| PARTE 2 - TECNOLOGIA PARA APRENDER E CONQUISTAR<br>AUTONOMIA ..... | 12 |
| PARTE 3 - ANTES DE COMPARTILHAR, VAMOS VERIFICAR? .....            | 15 |
| PARTE 4 - DESCONFIE ANTES DE CLICAR .....                          | 18 |
| PARTE 5 - MINHA CONTA, MEUS DADOS, MINHA PROTEÇÃO .....            | 21 |
| PARTE 6 - DO OUTRO LADO DA TELA EXISTE ALGUÉM .....                | 24 |
| PARTE 7 - TECNOLOGIA TAMBÉM É PARTICIPAÇÃO SOCIAL .....            | 27 |
| PARTE 8 - DA INCLUSÃO À CIDADANIA DIGITAL .....                    | 30 |
| PALAVRAS FINAIS .....                                              | 36 |
| REFERÊNCIAS .....                                                  | 37 |
| OS AUTORES .....                                                   | 39 |



# APRESENTAÇÃO

**Tecnologia faz parte da vida. E aprender a utilizá-la de forma ética, segura, crítica e consciente também.**

**E**nvio de uma mensagem, fazer um PIX, pesquisar uma informação, acessar um serviço público, procurar emprego, estudar, conversar com a escola ou assistir a uma aula são ações que demonstram como as tecnologias digitais estão presentes em diferentes momentos do cotidiano. Entretanto, estar conectado ou possuir acesso a um dispositivo não significa, necessariamente, saber utilizar esses recursos com autonomia, segurança e responsabilidade.

Na Educação de Jovens e Adultos (EJA), essa discussão assume especial importância. Os estudantes trazem diferentes experiências, conhecimentos, necessidades e formas de interação com as tecnologias. Nesse contexto, a escola pode contribuir não apenas para ampliar o acesso aos recursos digitais, mas também para desenvolver conhecimentos e habilidades que favoreçam seu uso significativo na aprendizagem, na comunicação, no acesso a direitos e serviços e na participação social.

Este e-book é um Produto Educacional desenvolvido a partir da pesquisa “A tecnologia como aliada na Educação de Jovens e Adultos: o exercício da cidadania digital em uma escola pública de Presidente Kennedy/ES”, realizada com estudantes, professores e equipe gestora da EJA. Os resultados evidenciaram que a tecnologia já integra a realidade dos participantes e é reconhe-



cida como importante aliada do processo de ensino-aprendizagem. Também apontaram a necessidade de ampliar a formação em segurança, prevenção de golpes, pensamento crítico e uso ético e responsável.

A partir dessas constatações, o material apresenta conceitos, orientações, exemplos e atividades que aproximam a cidadania digital de situações vivenciadas no cotidiano. Mais do que ensinar a utilizar ferramentas, pretende contribuir para que as tecnologias sejam compreendidas como instrumentos de aprendizagem, autonomia e participação social.

**Inclusão digital é mais do que ter acesso à tecnologia: é desenvolver condições para utilizá-la de maneira ética, segura, crítica e consciente para aprender, comunicar-se, proteger-se, tomar decisões, acessar direitos e exercer a cidadania.**



# COMO USAR

**Este material foi feito para circular!**

Pode ser utilizado individualmente pelo estudante ou como apoio para atividades dos professores. As propostas podem ser desenvolvidas com diferentes recursos, conforme a realidade da escola e da turma.



## **RECURSOS POSSÍVEIS**

Celular • computador • notebook • tablet • papel • quadro •  
atividades em grupo • situações simuladas



## **PARA COMEÇAR**

situação cotidiana



## **VAMOS ENTENDER**

explicação simples



## **NA PRÁTICA**

orientações imediatas



## **PENSE NISSO**

reflexão



## **ATIVIDADE**

proposta para a sala



## **PARA O PROFESSOR**

adaptações



# RESULTADOS DA PESQUISA

Os estudantes pesquisados reconhecem

**71,8%**

dos estudantes afirmaram que a inclusão digital favorece sua aprendizagem.

**83,3%**

dos estudantes indicaram sentir-se mais motivados quando o professor utiliza recursos tecnológicos.

**72,3%**

dos estudantes foram favoráveis à ampliação de aulas sobre cidadania digital.

**Base dos percentuais:** questionário aplicado aos estudantes da EJA da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio de Presidente Kennedy. Os dados representam exclusivamente os estudantes participantes da pesquisa e não devem ser generalizados para toda a comunidade escolar ou para outras instituições.

**Os resultados evidenciam uma percepção favorável dos estudantes pesquisados sobre as tecnologias digitais. A realidade investigada é institucionalmente específica; por isso, os achados devem ser compreendidos dentro desse contexto.**



# PARTE 1

## CIDADANIA DIGITAL: O QUE ISSO TEM A VER COMIGO?

**A vida acontece dentro e fora das telas. A cidadania também.**

**TEMA:** Cidadania e vida digital

**TEMPO TOTAL:** 30 minutos

**RECURSOS:** celular opcional, papel, caneta e quadro

**OBJETIVO:** compreender cidadania digital e relacioná-la a situações do cotidiano

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **5 min: Conversa inicial**

Perguntar onde a tecnologia aparece no cotidiano e ouvir exemplos.

#### **10 min: Cidadania digital**

Apresentar o conceito e relacioná-lo a WhatsApp, PIX, escola, saúde, emprego e serviços públicos.

#### **10 min: Atividade prática**

Realizar “Onde a tecnologia aparece na minha vida?”.

#### **5 min: Fechamento**

Socializar respostas e reforçar participação consciente, ética, crítica, segura e responsável.



## VAMOS ENTENDER: VOCÊ JÁ EXERCE CIDADANIA DIGITAL.



### Um dia comum

WhatsApp, PIX, banco, vagas de emprego, escola, vídeos, saúde e serviços públicos: em todas essas situações você participa do mundo digital.

### CIDADANIA DIGITAL

Participação consciente, ética, crítica, segura e responsável nos ambientes digitais.

- Buscar e avaliar informações
- reconhecer golpes
- comunicar-se com responsabilidade
- conhecer direitos e deveres.
- proteger dados
- respeitar pessoas
- utilizar serviços



## ATIVIDADE

### Onde a tecnologia aparece na minha vida?

- ☐ Conversar com familiares
- ☐ Fazer PIX ou consultar banco
- ☐ Pesquisar notícias
- ☐ Assistir a vídeos
- ☐ Estudar
- ☐ Procurar emprego
- ☐ Marcar consultas
- ☐ Usar serviços públicos
- ☐ Comprar pela internet
- ☐ Usar redes sociais
- ☐ Conversar com a escola
- ☐ Utilizar mapas

Em qual situação você se sente mais seguro? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Em qual gostaria de aprender mais? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## PARTE 2

# TECNOLOGIA PARA APRENDER E CONQUISTAR AUTONOMIA

**Tecnologia pode nos ajudar a fazer mais por nós mesmos.**

**TEMA:** Aprendizagem e autonomia digital

**TEMPO TOTAL:** 40 minutos

**RECURSOS:** celular, computador, notebook ou tablet quando disponíveis;  
papel e caneta

**OBJETIVO:** reconhecer usos da tecnologia para aprendizagem, organização e vida cotidiana

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **8 min: Aquecimento**

Conversar sobre usos de dispositivos para estudar e organizar a rotina.

#### **12 min: Exploração**

Apresentar possibilidades: pesquisar, organizar, aprender, produzir e comunicar.

#### **15 min: Atividade prática**

Escolher uma situação real da semana e definir ferramenta, prazo e forma de uso.

#### **5 min: Fechamento**

Compartilhar estratégias e destacar autonomia e organização digital.



## NA PRÁTICA O CELULAR TAMBÉM PODE SER FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM



- PESQUISAR conteúdos, mapas e documentos
- ORGANIZAR compromissos e lembretes
- APRENDER vídeos, textos e dicionários
- PRODUZIR textos, fotos e áudios
- COMUNICAR escola, colegas e serviços



## ATIVIDADE

**Transforme o celular em aliado.**

- Use calendário
- Crie lembretes
- Organize arquivos
- Pesquise com objetivo
- Salve fontes úteis
- Silencie distrações durante o estudo.

Escolha uma situação real desta semana.

O que preciso fazer? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Quando? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Qual ferramenta digital pode me ajudar? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## PARTE 3

# ANTES DE COMPARTILHAR, VAMOS VERIFICAR?

**Nem tudo que chega pelo celular é verdade.**

**TEMA:** Informação e pensamento crítico

**TEMPO TOTAL:** 50 minutos

**RECURSOS:** exemplos impressos ou no quadro; dispositivo digital opcional

**OBJETIVO:** avaliar informações encontradas no ambiente digital antes de compartilhar

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **10 min: Problematização**

Apresentar uma mensagem ou notícia e perguntar: “Será que é verdade?”

#### **15 min: Critérios de verificação**

Trabalhar autoria, fonte, data, confirmação e sinais de medo ou urgência.

#### **20 min: Detetives da informação**

Analisar em grupos uma mensagem ou notícia selecionada pelo professor.

#### **5 min: Síntese**

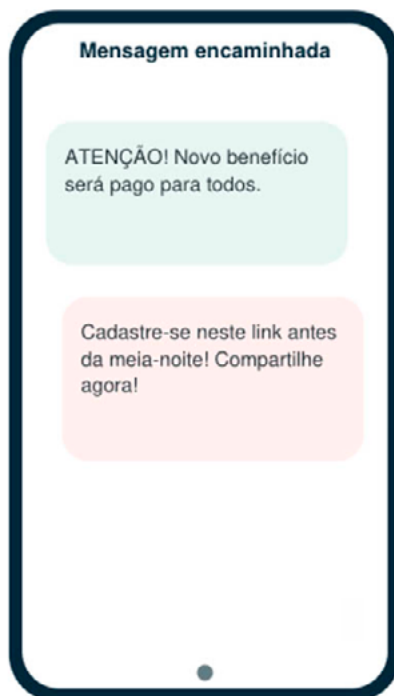
Retomar: se não verificou, não compartilhe como verdade.



## PENSAMENTO CRÍTICO: SERÁ QUE É VERDADE?

Antes de compartilhar, faça cinco perguntas:

- 1 Quem publicou?
- 2 Onde apareceu?
- 3 Quando foi publicada?
- 4 Outras fontes confiáveis confirmam?
- 5 A mensagem tenta provocar medo ou pressa?



### REGRA DE OURO:

Se você não conseguiu verificar, não compartilhe como se fosse verdade.



## ATIVIDADE

### Detetives da informação

Em grupo, analisem uma mensagem ou notícia selecionada pelo professor.

Depois, classifiquem:



Parece  
confiável



Precisamos  
verificar  
melhor



Há sinais de  
informação  
enganosa

**Pensamento crítico não significa desconfiar de tudo.**

**Significa não acreditar em tudo sem verificar.**



## PARTE 4

# DESCONFIE ANTES DE CLICAR

**Alguns segundos de atenção podem evitar muitos problemas.**

**TEMA:** Segurança digital e prevenção de golpes

**TEMPO TOTAL:** 50 minutos

**RECURSOS:** cartões, quadro e dispositivo digital opcional

**OBJETIVO:** reconhecer sinais de golpes e adotar atitudes preventivas

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **10 min: Situação-problema**

Apresentar exemplos de golpes e identificar sinais de alerta.

#### **15 min: Orientação**

Discutir pedidos de senha, códigos, dinheiro, urgência e links suspeitos.

#### **20 min: Simulação**

Resolver a situação “Banco: sua conta será bloqueada” e justificar decisões.

#### **5 min: Fechamento**

Fixar: pare, verifique, confirme e só depois decida.

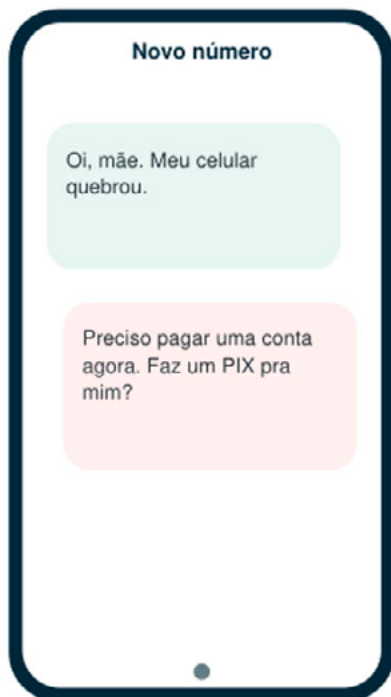


## SEGURANÇA DIGITAL

### GOLPES: APRENDA A RECONHECER OS SINAIS

Desconfie quando alguém:

- pede sua senha
- pede código recebido por SMS
- cria urgência
- pede dinheiro inesperadamente
- oferece vantagem boa demais
- envia link estranho

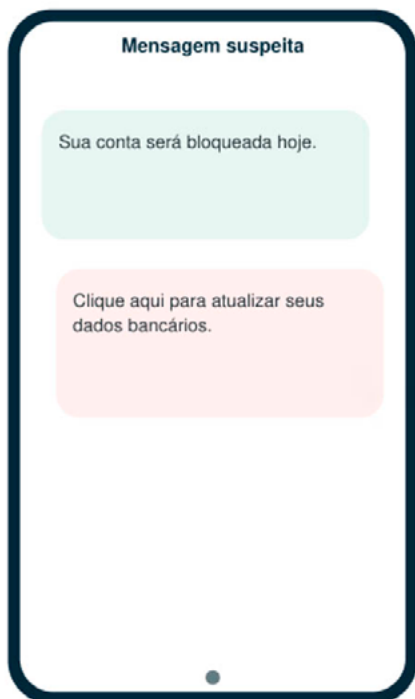


**• PARE • VERIFIQUE • CONFIRME**  
**• SÓ DEPOIS DECIDA**



## SIMULAÇÃO

**Banco: sua conta será bloqueada**



### O QUE FAZER?

- Não clique no link.
- Abra o aplicativo oficial do banco.
- Use canais oficiais.
- Não informe senha ou código.
- Em caso de dúvida, pare e confirme.



## PARTE 5

# MINHA CONTA, MEUS DADOS, MINHA PROTEÇÃO

**Seus dados também fazem parte da sua vida.**

**TEMA:** Senhas, dados pessoais e privacidade

**TEMPO TOTAL:** 40 minutos

**RECURSOS:** papel e caneta; dispositivo digital opcional

**OBJETIVO:** desenvolver cuidados básicos de proteção de dados e contas

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **8 min: Conversa inicial**

Levantar exemplos de dados pessoais e situações em que são solicitados.

#### **12 min: Proteção**

Discutir senhas longas, combinações menos óbvias, recuperação e verificação em duas etapas.

#### **15 min: Atividade**

Debater as situações “O que você faria?” sem expor senhas reais.

#### **5 min: Fechamento**

Construir coletivamente regras de proteção de dados.



## PRIVACIDADE

### UMA BOA SENHA FAZ DIFERENÇA

Evite senhas fáceis como 123456, senha123, datas de nascimento ou combinações óbvias. Prefira senhas mais longas e difíceis de adivinhar.



#### EVITE

- 123456
- senha123
- nome + ano
- mesma senha em tudo

#### PREFIRA

- senhas longas
- combinações menos óbvias
- verificação em duas etapas
- dados de recuperação atualizados



## ATIVIDADE

O que você faria?

**1** Um conhecido pede sua senha do e-mail para resolver um problema.

**2** Alguém liga dizendo ser do banco e pede o código recebido por SMS.

**3** Um link solicita CPF, endereço e dados bancários para liberar benefício.



## PARTE 6

# DO OUTRO LADO DA TELA EXISTE ALGUÉM

**A tela não elimina nossa responsabilidade pelo que dizemos.**

**TEMA:** Ética, respeito e convivência digital

**TEMPO TOTAL:** 40 minutos

**RECURSOS:** papel, quadro e situações fictícias

**OBJETIVO:** refletir sobre respeito, privacidade e consequências das ações digitais

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **8 min: Sensibilização**

Conversar sobre como mensagens, fotos e comentários podem afetar outras pessoas.

#### **12 min: Ética digital**

Trabalhar autorização, privacidade, respeito e consequências do compartilhamento.

#### **15 min: E se fosse comigo?**

Discutir as três situações propostas e alternativas de ação.

#### **5 min: Fechamento**

Registrar uma regra de convivência digital escolhida pela turma.



## CONVIVÊNCIA RESPEITO TAMBÉM É DIGITAL

Uma mensagem pode ser encaminhada.

Uma fotografia pode ser salva.

Um comentário pode atingir muitas pessoas.

Uma brincadeira pode causar sofrimento.

▶ Eu diria isso pessoalmente?

▶ Tenho autorização para divulgar essa imagem?

▶ Isso pode constranger alguém?

▶ Estou expondo informação privada?

▶ Como eu me sentiria se fizessem isso comigo?



## ATIVIDADE

### E se fosse comigo?

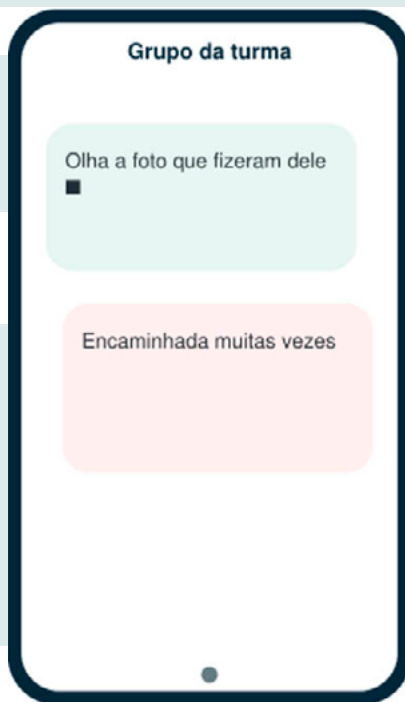
Discuta três situações:

**A** Foto constrangedora publicada sem autorização.

**B** Ofensas durante uma discussão.

**C** Mensagem privada encaminhada sem autorização.

- Qual é o problema?
- Quem pode ser prejudicado?
- O que poderia ser feito de outra forma?
- Como agir ao receber esse conteúdo?





## PARTE 7

# TECNOLOGIA TAMBÉM É PARTICIPAÇÃO SOCIAL

**Saber onde procurar, como acessar e quando pedir ajuda.**

**TEMA:** Autonomia, direitos e participação social

**TEMPO TOTAL:** 50 minutos

**RECURSOS:** celular, computador, notebook ou tablet quando disponíveis

**OBJETIVO:** reconhecer tecnologias como instrumentos de acesso a direitos e oportunidades

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **10 min: Mapeamento**

Listar situações em que a tecnologia ajuda a acessar direitos e oportunidades.

#### **15 min: Demonstração**

Explorar como localizar canais oficiais, serviços, vagas, endereços e informações confiáveis.

#### **20 min: Problema real**

Escolher uma necessidade concreta e preencher o roteiro da atividade.

#### **5 min: Fechamento**

Reforçar que autonomia também inclui saber quando e onde pedir ajuda.

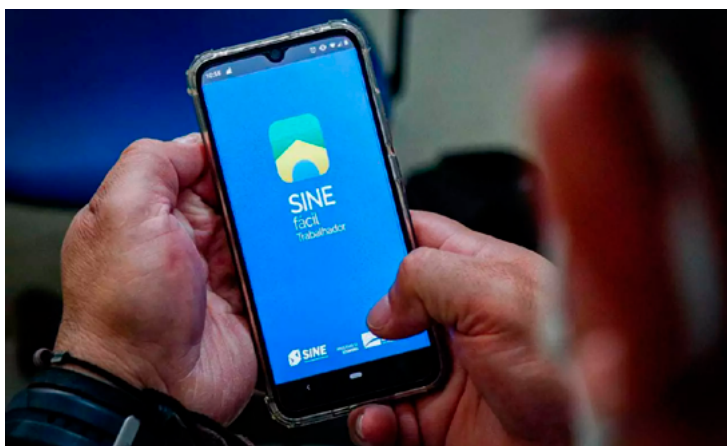


## AUTONOMIA

### TECNOLOGIA TAMBÉM É PARTICIPAÇÃO SOCIAL

As tecnologias podem ajudar a acessar serviços públicos, procurar emprego, elaborar currículo, localizar endereços, acompanhar a escola, estudar, comunicar-se com instituições, realizar operações financeiras e conhecer direitos.

**72,3%** dos estudantes participantes consideraram que a formação tecnológica na EJA pode contribuir para sua cidadania e participação social fora da escola.



**Autonomia não significa fazer tudo sozinho. Também significa reconhecer quando precisamos de orientação e saber onde encontrar ajuda confiável. Dado referente ao questionário aplicado aos estudantes da EJA da instituição pesquisada.**



## ATIVIDADE

### Tecnologia para resolver problemas reais

- ▶ procurar uma vaga de emprego
- ▶ acessar um serviço público
- ▶ localizar um endereço
- ▶ enviar um documento
- ▶ pesquisar para uma atividade

O que preciso descobrir? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Onde posso procurar? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Como verifico se o canal é confiável? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Quais dados podem ser solicitados? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Preciso de ajuda? De quem? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## PARTE 8

# DA INCLUSÃO À CIDADANIA DIGITAL

**Ter acesso abre uma porta. Saber caminhar permite ir além.**

**TEMA:** Síntese e compromisso

**TEMPO TOTAL:** 40 minutos

**RECURSOS:** papel, caneta e quadro

**OBJETIVO:** integrar conhecimentos e estimular a continuidade das práticas de cidadania digital

### **SUGESTÃO DE ORGANIZAÇÃO DO TEMPO**

#### **8 min: Retomada**

Relembrar inclusão, letramento e cidadania digital.

#### **12 min: Síntese dialogada**

Relacionar acesso, uso significativo, pensamento crítico, segurança, ética e participação.

#### **15 min: Pacto da turma**

Construir ou revisar compromissos de cidadania digital.

#### **5 min: Fechamento**

Cada estudante escolhe uma atitude para aplicar no cotidiano.



## SÍNTESE

O que aprendemos?

**1**

### **INCLUSÃO DIGITAL**

acesso e  
possibilidade de  
uso.

**2**

### **LETRAMENTO DIGITAL**

uso  
significativo nas  
situações da  
vida.

**3**

### **CIDADANIA DIGITAL**

participação crítica,  
ética e  
segura.

- ▶ **ACESSAR** é importante.
- ▶ **SABER USAR** é necessário.
- ▶ **SABER PENSAR, ESCOLHER, PROTEGER-SE E PARTICIPAR** é fundamental.



## COMPROMISSO

### NOSSO PACTO DE CIDADANIA DIGITAL

- ▶ Pensar antes de compartilhar.
- ▶ Verificar a fonte.
- ▶ Desconfiar de pedidos de dinheiro, senhas ou códigos.
- ▶ Proteger dados pessoais.
- ▶ Usar senhas mais seguras.
- ▶ Respeitar outras pessoas.
- ▶ Pedir autorização antes de publicar imagens.
- ▶ Usar tecnologia também para aprender.
- ▶ Buscar canais confiáveis.
- ▶ Ajudar outras pessoas a usar tecnologia com segurança.
- ▶ Continuar aprendendo.



## PARA QUEM ENSINA

### 5 caminhos para trabalhar cidadania digital na EJA

#### LÍNGUA PORTUGUESA

Notícias, autoria, linguagem nas redes.

#### MATEMÁTICA

Descontos falsos, juros, PIX e golpes.

#### HISTÓRIA E GEOGRAFIA

Fontes, mapas e participação social.

#### CIÊNCIAS

Informações de saúde e fontes confiáveis.

#### PROJETOS

Campanhas sobre segurança, ética e desinformação.

“Como você já utiliza a tecnologia em sua vida?”

---

---

“Como a escola pode ajudá-lo a utilizá-la ainda melhor?”

---

---



## SEQUÊNCIA DIDÁTICA

### Oficina: Cidadania digital na vida real

#### **1** SITUAÇÕES

PIX, notícia sem fonte, código por SMS, foto sem autorização, serviço público.

#### **2** INVESTIGAÇÃO

o que acontece? há risco? como verificar? qual atitude é mais segura?

#### **3** SOCIALIZAÇÃO

cada grupo apresenta sua solução.

#### **4** CONSTRUÇÃO

a turma cria 10 regras de cidadania digital.



**PARA CONTINUAR APRENDENDO  
AS TECNOLOGIAS MUDAM.  
AS ATITUDES ESSENCIAIS PERMANECEM.**

▶ **CURIOSIDADE** para aprender

▶ **AUTONOMIA** para buscar

▶ **CRITICIDADE** para avaliar

▶ **RESPONSABILIDADE** para participar

▶ **CAUIDADO** para se proteger

▶ **RESPEITO** para conviver



## PALAVRAS FINAIS

### **Tecnologia como ferramenta de autonomia**

**E**ste e-book nasceu de uma pesquisa sobre a presença das tecnologias na Educação de Jovens e Adultos na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio de Presidente Kennedy e suas possibilidades para o processo de ensino-aprendizagem e para o exercício da cidadania digital.

A tecnologia, sozinha, não transforma a educação e não garante cidadania apenas por estar disponível. Sua contribuição se fortalece quando as pessoas conseguem utilizá-la para aprender, comunicar-se, resolver problemas, acessar direitos, proteger-se, tomar decisões e participar da sociedade.

**MAIS DO QUE ESTAR CONECTADO,  
IMPORTA ESTAR PREPARADO PARA PARTICIPAR.**



## REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 3 de julho de 2000.

DIAS, Rachel Ângela Rodrigues. A educação de jovens e adultos e o ensino remoto. 2021.

FERNANDES, Caroline Andrade. A política de Educação de Jovens e Adultos da classe trabalhadora nos institutos federais. 2022.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

MIRANDA, Órbita Sousa da Silva; RODRIGUES, Raphaella. Inclusão digital: uma reflexão sobre as práticas para atingir a inclusão social. 2022.

NUNES, Cláudia Silva. Gestão pedagógica colaborativa na EJA. 2023.



REICHARDT, Mirian; SILVA, Caroline. A importância da Educação de Jovens e Adultos. Caderno Intersaberes, 2020.

SILVA, Débora Raitz. Aprendizagem com o uso das tecnologias digitais. 2024.

SILVA, Igor Wright da. Da margem ao centro: a importância da inclusão digital. 2020.

SIQUEIRA, Patrícia Sabina. Letramento digital na EJA. 2025.



## OS AUTORES

### **JOEDSON CARVALHO FERNANDES**

Pedagogo pela Universidade de Franca. Especialista em Psicopedagogia Educacional, Metodologia do Ensino de Filosofia e Sociologia, Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Ensino de Artes. Professor da Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo e mestrando do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré.



### **ANILTON SALLES GARCIA**

Graduado em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), mestre em Matemática Aplicada e doutor em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Professor voluntário do LabTel/UFES e professor do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, com ampla atuação em pesquisa, inovação e tecnologias aplicadas à educação.



