


PRINCÍPIOS DA PESQUISA: EDUCAÇÃO, MÍDIAS E VIRTUALIDADES NA MODELAGEM DE UMA SOLUÇÃO EDUCACIONAL VIRTUAL PARA A EJA

RESEARCH PRINCIPLES: EDUCATION, MEDIA, AND VIRTUALITIES IN THE MODELING OF A VIRTUAL EDUCATIONAL SOLUTION FOR YOUTH AND ADULT EDUCATION

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.050-014>

Sandra Maria Nascimento Alcântara

Mestranda do Mestrado Profissional em Educação de Jovens e Adultos (MPEJA)

Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

E-mail: sandra.etacr@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7726-1997>

Amilton Alves de Souza

Doutor em Difusão do Conhecimento

Universidade Federal da Bahia (UFBA)

E-mail: amiltonalvess@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4511-1161>

RESUMO

O estudo intitulado Princípios da pesquisa: educação, mídias e virtualidades na modelagem de uma solução educacional virtual para a EJA analisa os fundamentos teórico-metodológicos que orientam a construção de uma solução educacional virtual voltada à implementação do Projeto Agência de Notícias na Educação de Jovens e Adultos, no Colégio Professora Áurea dos Humildes Oliveira, em Aporá-BA. Parte-se da seguinte questão-problema: qual solução educacional virtual se adequa à implementação desse projeto na EJA? O objetivo geral consiste em compreender e modelar uma solução virtual capaz de promover a difusão de saberes e fazeres dos sujeitos da EJA, articulando educação, mídias digitais e virtualidade. A pesquisa caracteriza-se como aplicada, de abordagem qualitativa, fundamentada no método Design-Based Research (DBR), que possibilita a construção, testagem e refinamento de soluções educacionais em contexto real, de forma colaborativa com a comunidade escolar. Os resultados evidenciam que o uso das tecnologias digitais na EJA ainda ocorre de maneira predominantemente instrumental, revelando a necessidade de reconfiguração das práticas pedagógicas. Nesse sentido, a investigação sistematiza princípios orientadores para a modelagem da solução virtual, tais como: interação entre sujeitos, protagonismo discente, valorização dos saberes locais, comunicação horizontal, integração entre saberes formais e informais, acessibilidade e flexibilidade. Conclui-se que a proposta de uma solução virtual educomunicativa, socialmente situada e orientada por princípios críticos, amplia as possibilidades de aprendizagem, participação e produção de conhecimento na EJA, contribuindo para o fortalecimento de práticas

pedagógicas emancipatórias e para a afirmação dessa modalidade como espaço de direito e produção de saberes.

Palavras-chave: Design-Based Research; Educação de Jovens e Adultos; Educomunicação; Solução Virtual; Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

The study entitled Research Principles: Education, Media, and Virtualities in the Modeling of a Virtual Educational Solution for Youth and Adult Education (YAE) analyzes the theoretical and methodological foundations that guide the development of a virtual educational solution aimed at implementing the News Agency Project in Youth and Adult Education at Colégio Professora Áurea dos Humildes Oliveira, in Aporá, Bahia, Brazil. The study is guided by the following research question: which virtual educational solution is most suitable for implementing this project in YAE? The general objective is to understand and model a virtual solution capable of promoting the dissemination of knowledge and practices of YAE participants, articulating education, digital media, and virtuality. The research is characterized as applied, with a qualitative approach, grounded in the Design-Based Research (DBR) method, which enables the construction, testing, and refinement of educational solutions in real contexts, collaboratively developed with the school community. The results indicate that the use of digital technologies in YAE still occurs predominantly in an instrumental manner, revealing the need to reconfigure pedagogical practices. In this sense, the study systematizes guiding principles for modeling the virtual solution, such as: interaction among participants, student protagonism, appreciation of local knowledge, horizontal communication, integration between formal and informal knowledge, accessibility, and flexibility. It is concluded that the proposal of an educative, socially situated virtual solution, guided by critical principles, expands the possibilities for learning, participation, and knowledge production in YAE, contributing to the strengthening of emancipatory pedagogical practices and to the affirmation of this educational modality as a space of rights and knowledge production.

Keywords: Design-Based Research; Youth and Adult Education; Educommunication; Virtual Solution; Digital Technologies.

1 INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) configura-se como um campo historicamente marcado por desigualdades educacionais, trajetórias escolares interrompidas e processos de exclusão social que atravessam os sujeitos trabalhadores-estudantes. Nesse cenário, compreender a EJA como direito implica

reconhecê-la para além de uma política compensatória, situando-a como espaço de produção de conhecimentos, emancipação e justiça social (Paiva, 1987; Freire, 1987; Arroyo, 2014). Conforme, a modalidade demanda práticas pedagógicas que considerem os saberes da experiência, as condições materiais de vida e as especificidades socioculturais dos educandos, tensionando currículos homogêneos e descontextualizados.

Princípios da pesquisa: educação, mídias e virtualidades na modelagem de uma solução educacional virtual para a EJA inserem-se nesse debate ao problematizar as relações entre educação, tecnologias digitais e práticas pedagógicas na contemporaneidade. No contexto atual, marcado pela expansão das tecnologias digitais e das mídias em rede, emergem novas possibilidades e desafios para a EJA. As mídias digitais, compreendidas como ambientes de produção simbólica e interação social (Martino, 2014), e a virtualidade, entendida como ampliação das possibilidades de ação e presença (Lévy, 1999), tensionam os modos tradicionais de ensinar e aprender. Nesse sentido, a educomunicação apresenta-se como campo estratégico ao articular educação e comunicação na perspectiva da participação, da autoria e da leitura crítica das mídias (Haslinger et al., 2011).

É nesse horizonte que se insere a presente pesquisa, que parte da seguinte questão-problema: qual solução educacional virtual se adequa à implementação do Projeto Agência de Notícias na Educação de Jovens e Adultos no Colégio Professora Áurea dos Humildes Oliveira, no município de Aporá-BA?

Diante disso, o estudo tem como objetivo geral compreender e modelar uma solução educacional virtual adequada à implementação e difusão de saberes e fazeres do Projeto Agência de Notícias na EJA. Como objetivos específicos, busca-se: (i) caracterizar os saberes e fazeres do projeto no contexto da EJA; (ii) compreender as relações entre virtualidade, mídias digitais e processos formativos; (iii) construir, de forma contextualizada e colaborativa, uma proposta de solução virtual; e (iv) analisar seus princípios orientadores à luz de referenciais críticos da educação.

A justificativa da pesquisa fundamenta-se na necessidade de ampliar as possibilidades pedagógicas da EJA por meio da integração crítica das tecnologias digitais, superando abordagens instrumentais e tecnicistas. Ao considerar a ausência de propostas estruturadas que articulem educomunicação e virtualidade nessa modalidade, especialmente no contexto investigado, o estudo busca contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais dialógicas, participativas e socialmente situadas, em consonância com uma perspectiva de educação emancipatória (Freire, 1987; Arroyo, 2014; Brandão, 2007).

Do ponto de vista teórico, o estudo ancora-se principalmente em autores como Freire (1987), ao discutir a educação como prática dialógica e libertadora; Arroyo (2014), ao problematizar os sujeitos da EJA e os direitos educativos; Lévy (1999), ao abordar a virtualidade; Martino (2014), ao tratar das mídias digitais; Haslinger et al. (2011), no campo da educomunicação; além de Matta, Santiago et al. (2018), que fundamentam a abordagem metodológica da Design-Based Research (DBR).

Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como uma investigação aplicada em Educação, de abordagem qualitativa, orientada pelo método Design-Based Research (DBR), que articula teoria e prática na construção, testagem e refinamento de soluções educacionais em contexto real. Esse método permite o desenvolvimento iterativo de uma proposta pedagógica, em colaboração com a comunidade escolar, considerando as especificidades do contexto da EJA.

A relevância deste estudo reside na sua contribuição para o campo da Educação de Jovens e Adultos ao propor uma articulação consistente entre educação, mídias digitais e virtualidade, orientada por princípios educacionais e por uma perspectiva crítica de formação. Além disso, a pesquisa apresenta potencial de impacto pedagógico ao subsidiar a implementação de práticas inovadoras que valorizem o protagonismo discente, os saberes locais e a participação social.

Por fim, o texto organiza-se da seguinte forma: inicialmente, discute-se a EJA a partir das categorias de emancipação e justiça social; em seguida, abordam-se as relações entre mídias digitais, educação e virtualidade; posteriormente, apresenta-se o percurso metodológico da pesquisa; na sequência, sistematizam-se os princípios orientadores para a modelagem da solução virtual; e, por fim, são apresentadas as considerações finais do estudo.

2 EJA, EMANCIPAÇÃO E JUSTIÇA SOCIAL

A EJA brasileira tem sua trajetória vinculada a lutas sociais e a projetos educacionais comprometidos com democratização do saber, cidadania e transformação social. Ao analisar a educação popular e a educação de adultos no Brasil, Paiva (1987) evidencia que esse campo não pode ser compreendido apenas pela ótica da escolarização compensatória, uma vez que ele se constitui historicamente em diálogo com demandas populares, movimentos sociais e processos de exclusão que atingiram amplos segmentos da população.

Nessa mesma direção, Freire (1987) atribui à educação um caráter eminentemente político e dialógico. Para o autor, o processo educativo precisa partir da realidade vivida pelos educandos, valorizando seus saberes prévios e promovendo leitura crítica do mundo. Essa perspectiva desloca a centralidade do ensino bancário e sustenta uma prática pedagógica em que educador e educando constroem conhecimentos em diálogo, com vistas à autonomia e à emancipação.

Arroyo (2014) reforça tal entendimento ao defender que a escola precisa reconhecer os sujeitos da EJA como portadores de direitos, trajetórias e experiências que não podem ser invisibilizadas por currículos homogeneizantes. Ao tratar de "outros sujeitos" e "outras pedagogias", o autor destaca a necessidade de práticas educativas capazes de acolher heterogeneidades, legitimando culturas e memórias historicamente subalternizadas.

Brandão (2007), por sua vez, compreende a educação como prática social plural, atravessada por disputas de poder e sentidos. Sob essa ótica, ela pode tanto reproduzir desigualdades quanto abrir caminhos de resistência e formação crítica. No caso da EJA, essa compreensão é decisiva, pois exige que a proposta pedagógica dialogue com os territórios, as comunidades e os repertórios socioculturais dos educandos, em vez de submeter tais sujeitos a um currículo descontextualizado.

Barros (2011) acrescenta a essa discussão uma crítica contundente à captura da educação de adultos por discursos neoliberais, frequentemente orientados por noções de adaptação, empregabilidade e aprendizagem ao longo da vida desvinculadas de projetos emancipatórios. Ao problematizar essa ressemantização, a autora recoloca em evidência a necessidade de defender uma EJA comprometida com justiça social, formação humana e participação cidadã.

Tomadas em conjunto, essas contribuições indicam que a EJA demanda práticas formativas assentadas em escuta, protagonismo, diálogo, diversidade e reconhecimento dos saberes comunitários. São precisamente esses fundamentos que sustentam a proposição de uma solução virtual educacional conectada ao contexto de aporá e comprometida com uma pedagogia crítica.

3 MÍDIAS DIGITAIS, EDUCOMUNICAÇÃO E VIRTUALIDADE

As transformações tecnológicas contemporâneas alteraram as formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento, impactando diretamente os modos de ensinar e aprender. No campo da comunicação, Martino (2014) argumenta que as mídias digitais não se restringem a suportes técnicos, pois constituem ambientes simbólicos capazes de reconfigurar linguagens, interações e práticas sociais. Essa compreensão é central para o planejamento de propostas formativas que pretendam ir além do uso instrumental da tecnologia.

Lévy (1999) contribui para esse debate ao tratar a virtualidade não como negação do real, mas como dimensão que amplia possibilidades de ação, interação e atualização. No campo educacional, tal formulação permite conceber os ambientes digitais como espaços reais de presença mediada, colaboração e construção do conhecimento, especialmente relevantes para públicos que necessitam de maior flexibilidade de tempos, percursos e linguagens.

No campo da educomunicação, essa compreensão ganha força, como reforçado por Haslinger et al. (2011), que apontam para o potencial das mídias digitais como interfaces promotoras do pensamento crítico e da participação ativa dos educandos, especialmente em contextos populares. Nessa perspectiva, comunicação e educação se articulam quando a escola reconhece o potencial formativo das linguagens midiáticas e cria condições para que os estudantes se tornem sujeitos da leitura crítica e da produção de sentidos. Tal abordagem mostra-se especialmente fecunda na EJA, pois favorece a circulação de narrativas, a valorização da experiência vivida e a construção coletiva de repertórios informativos e culturais.

Ao aproximar educação, comunicação e virtualidade, torna-se possível pensar uma plataforma digital orientada pela produção colaborativa de conteúdos, pela circulação pública de saberes e pela ampliação das formas de participação. Em vez de replicar a lógica da aula expositiva em meio digital, tal proposta busca configurar um ambiente educomunicativo em que estudantes e professores possam produzir textos, áudios, relatos, reportagens, comentários e escutas do território, convertendo o espaço virtual em extensão crítica do espaço escolar e comunitário.

4 METODOLOGIA

A presente pesquisa configura-se como um estudo de natureza aplicada em Educação, de abordagem qualitativa, orientado pelo método Design-Based Research (DBR), escolhido por sua aderência ao problema de pesquisa e aos objetivos propostos. Tal escolha fundamenta-se na necessidade de compreender e, simultaneamente, intervir na realidade investigada, por meio da modelagem de uma solução educacional virtual contextualizada para a Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Partindo da questão-problema — qual solução educacional virtual se adequa à implementação do Projeto Agência de Notícias na Educação de Jovens e Adultos no Colégio Professora Áurea dos Humildes Oliveira, em Aporá-BA — a metodologia organiza-se de modo a articular diagnóstico, construção, experimentação e análise da solução proposta, em estreita relação com os objetivos da pesquisa. Conforme indicado no estudo, a investigação busca não apenas compreender o fenômeno, mas produzir um artefato pedagógico situado, validado no contexto real.

4.1 ABORDAGEM E MÉTODO

A abordagem qualitativa orienta a investigação por possibilitar a compreensão aprofundada dos significados, práticas e interações que emergem no contexto da EJA, considerando os sujeitos em suas dimensões históricas, sociais e culturais. Nesse sentido, privilegia-se a análise interpretativa dos processos formativos, das práticas educomunicativas e das relações estabelecidas com as tecnologias digitais.

O método Design-Based Research (DBR), conforme Matta, Santiago et al. (2018), sustenta o desenvolvimento da pesquisa ao articular teoria e prática em ciclos iterativos de construção e validação. Diferentemente de abordagens experimentais tradicionais, a DBR parte de problemas reais e busca desenvolver soluções educacionais em colaboração com os sujeitos envolvidos, produzindo simultaneamente conhecimento teórico e inovação pedagógica.

4.2 LÓCUS E SUJEITOS DA PESQUISA

A pesquisa será desenvolvida no Colégio Professora Áurea dos Humildes Oliveira, localizado no município de Aporá-BA, vinculado ao Núcleo Territorial de Educação (NTE-18). O lócus foi selecionado

em razão da existência do Projeto Agência de Notícias na rede estadual, ainda não implementado na modalidade EJA, configurando-se como contexto pertinente para a investigação.

Os sujeitos da pesquisa são estudantes da EJA e professores da unidade escolar, compreendidos como participantes ativos do processo investigativo. A escolha desses sujeitos está diretamente relacionada aos objetivos do estudo, especialmente no que se refere à construção colaborativa da solução virtual e à análise de sua adequação ao contexto educacional.

4.3 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE PRODUÇÃO DE INFORMAÇÕES

Em consonância com o problema e os objetivos da pesquisa, os procedimentos metodológicos incluem:

- ✓ análise documental, com foco nos materiais do Projeto Agência de Notícias e nos documentos institucionais da EJA;
- ✓ observação participante, visando compreender as práticas pedagógicas, os usos das tecnologias e as interações no contexto escolar;
- ✓ entrevistas semiestruturadas com professores e estudantes, com o objetivo de identificar concepções, experiências e demandas relacionadas ao uso de mídias digitais e à difusão de saberes.

Esses instrumentos possibilitam a compreensão dos saberes e fazeres do projeto, atendendo ao primeiro objetivo específico, bem como subsidiam a construção da solução virtual de forma contextualizada.

4.4 ETAPAS E CICLOS DA DESIGN-BASED RESEARCH

A operacionalização da pesquisa por meio da DBR estrutura-se em ciclos iterativos, diretamente articulados aos objetivos do estudo:

- a) Diagnóstico do contexto: levantamento das condições pedagógicas, tecnológicas e socioculturais da EJA na unidade escolar, identificando potencialidades e limites para a implementação da solução virtual;
- b) Co-construção da proposta: elaboração colaborativa da solução educacional virtual com base nos saberes e fazeres identificados, nas concepções de virtualidade e nas demandas dos sujeitos;
- c) Modelagem da solução: organização dos elementos pedagógicos, comunicacionais e tecnológicos da proposta, considerando princípios de educomunicação, acessibilidade e contextualização;
- d) Implementação piloto: aplicação inicial da solução no contexto da EJA, com acompanhamento das práticas e interações;

- e) Avaliação e refinamento: análise dos resultados obtidos, considerando a efetividade da solução na difusão de saberes e fazeres do projeto, com vistas ao seu aprimoramento.

Esses ciclos não se configuram como etapas lineares, mas como movimentos contínuos de retroalimentação, permitindo ajustes progressivos da solução educacional.

4.5 ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES

A análise das informações será de natureza qualitativa, orientada por uma perspectiva interpretativa e crítica. Os dados produzidos por meio dos diferentes instrumentos serão analisados de forma articulada, buscando identificar categorias relacionadas aos objetivos da pesquisa, tais como: saberes e fazeres da EJA, práticas educomunicativas, uso das tecnologias digitais, participação discente e adequação da solução virtual.

Essa análise visa compreender em que medida a solução modelada responde ao problema de pesquisa, bem como identificar seus limites, potencialidades e implicações pedagógicas.

5 PRINCÍPIOS ORIENTADORES PARA A MODELAGEM

A análise teórico-conceitual e o mapeamento preliminar do contexto investigado permitiram sistematizar sete princípios orientadores para a modelagem da solução virtual. Esses princípios derivam do diálogo entre os referenciais da EJA, da educomunicação, das mídias digitais, da virtualidade e da lógica iterativa da DBR, configurando uma base analítica para o desenho de uma proposta educomunicativa voltada à produção e à difusão de saberes e fazeres do Projeto Agência de Notícias na EJA.

O primeiro princípio é a interação entre sujeitos. Em sintonia com a perspectiva dialógica da educação popular, a solução virtual deve favorecer trocas, colaboração e mediação horizontal, evitando o isolamento do estudante diante da tela. O segundo princípio é a valorização dos saberes locais e comunitários, fundamental para que a plataforma não se descole do território nem converta a experiência educativa em prática descontextualizada.

O terceiro princípio diz respeito ao protagonismo e à autoria discente. Em vez de posicionar o educando apenas como receptor de conteúdos, a proposta busca reconhecê-lo como produtor de narrativas, informações e leituras sobre sua realidade. O quarto princípio, comunicação horizontal, complementa essa orientação ao prever espaços de escuta, comentários moderados, enquetes e interações que descentralizem a palavra docente sem abdicar da mediação pedagógica.

O quinto princípio corresponde à integração entre saberes formais e informais. Tal eixo rompe com a dicotomia entre currículo escolar e experiência de vida, possibilitando a construção de projetos investigativos e conteúdos multimodais conectados a memórias, práticas culturais, trabalho e vida comunitária. O sexto princípio, acessibilidade e simplicidade de navegação, responde às condições

concretas de infraestrutura e letramento digital presentes no contexto estudado. Já o sétimo princípio, flexibilidade de tempos e percursos, reconhece que os sujeitos da EJA possuem ritmos, jornadas de trabalho e responsabilidades familiares que exigem acesso assíncrono e retomada possível das atividades.

Quadro 1 sintetiza esses princípios e suas implicações para a modelagem da solução virtual.

Princípio orientador	Implicações para a modelagem da solução virtual
Interação entre sujeitos	Favorece colaboração, mediação horizontal e coautoria em pares ou grupos, com espaços de troca entre estudantes e professores.
Valorização dos saberes locais e comunitários	Orienta a inserção de narrativas do território, temas geradores locais e conteúdos conectados às experiências da comunidade.
Protagonismo e autoria discente	Posiciona o estudante como produtor de textos, relatos, áudios, podcasts e outras formas de expressão sobre sua realidade.
Comunicação horizontal	Prevê comentários moderados, escuta ativa, enquetes e rodas virtuais que descentralizam a circulação da palavra.
Integração entre saberes formais e informais	Articula currículo escolar, memória, trabalho, cultura e experiências de vida em projetos investigativos e produções multimodais.
Acessibilidade e simplicidade de navegação	Demanda interface leve, compatível com celular, linguagem clara e percurso intuitivo, em sintonia com a infraestrutura disponível.
Flexibilidade de tempos e percursos	Possibilita trilhas formativas flexíveis, acesso assíncrono e retomada de atividades, respeitando ritmos e trajetórias da EJA.

Fonte: Elaboração pelos (2026).

A Figura 1 representa, de forma sintética, a articulação entre interação, participação, saberes educativos e diálogo, eixos que sustentam a compreensão da virtualidade assumida neste estudo.

Figura 1 - Princípios da virtualidade



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

5.1 IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS E TECNOLÓGICAS

A sistematização dos princípios orientadores indica que a solução virtual educomunicativa precisa ser compreendida como ambiente de aprendizagem situado, e não como artefato neutro. No campo pedagógico, isso implica prever atividades que mobilizem escuta, investigação, autoria e circulação pública de conteúdos produzidos pelos estudantes. Blog, podcasts, relatos comunitários, rodas virtuais, mural de produções e espaços de comentários passam a ter sentido não por seu apelo técnico, mas porque respondem ao compromisso com participação, diálogo e reconhecimento das vozes da EJA.

No campo tecnológico, os resultados apontam para a necessidade de interfaces leves, responsivas e compatíveis com o uso em telefone celular, considerando a infraestrutura disponível e os modos reais de acesso dos educandos. A navegação simples, a organização por trilhas flexíveis e o acesso assíncrono assumem, nesse cenário, função pedagógica, pois contribuem para permanência, autonomia e inclusão qualificada.

Esses achados também reforçam que a mediação docente permanece central. A plataforma não substitui o trabalho pedagógico; ela o expande, oferecendo novas formas de organização da experiência formativa e de circulação dos saberes produzidos no espaço escolar e comunitário. Assim, a tecnologia é reposicionada como meio de fortalecimento da autoria discente, da comunicação democrática e da contextualização curricular.

Em síntese, a modelagem proposta traduz uma concepção de educação comprometida com emancipação, justiça social e participação. Ao incorporar os princípios discutidos, a solução virtual tende a favorecer práticas mais coerentes com a realidade da EJA, ampliando possibilidades de aprendizagem colaborativa, reconhecimento identitário e produção crítica de conhecimentos.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta investigação são apresentados a partir da articulação entre o problema de pesquisa, os objetivos estabelecidos e os procedimentos metodológicos adotados, especialmente no âmbito dos ciclos da Design-Based Research (DBR). Trata-se de um recorte analítico que evidencia a fase de diagnóstico, co-construção e modelagem inicial da solução educacional virtual, conforme indicado no estudo.

A análise das informações produzidas por meio da observação participante, das entrevistas semiestruturadas e da análise documental permitiu identificar que a ausência de uma proposta estruturada para a EJA no âmbito do Projeto Agência de Notícias não se configura apenas como lacuna técnica, mas como expressão de uma invisibilização histórica dessa modalidade nos processos de inovação pedagógica. Tal constatação dialoga com Arroyo (2014), ao evidenciar que os sujeitos da EJA continuam, em muitos contextos, à margem das políticas e práticas educacionais mais inovadoras.

6.1 SABERES E FAZERES DA EJA: ENTRE INVISIBILIDADE E POTÊNCIA

Os dados revelam que os estudantes da EJA mobilizam saberes profundamente vinculados às suas experiências de vida, trabalho e território. No entanto, tais saberes ainda encontram pouca ressonância nas práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais, que tendem a reproduzir modelos tradicionais de ensino.

Essa contradição evidencia um tensionamento entre o potencial formativo da EJA e a forma como as tecnologias vêm sendo incorporadas, muitas vezes de maneira instrumental. À luz de Freire (1987), tal cenário reforça a necessidade de práticas educativas que partam da realidade concreta dos sujeitos, reconhecendo-os como produtores de conhecimento.

Análiticamente, compreende-se que a solução virtual não pode se limitar à disponibilização de conteúdos, mas deve constituir-se como espaço de produção, circulação e valorização dos saberes dos educandos, alinhando-se ao primeiro objetivo específico da pesquisa.

6.2 MÍDIAS DIGITAIS E VIRTUALIDADE: ENTRE USO INSTRUMENTAL E POSSIBILIDADE EMANCIPATÓRIA

A análise evidenciou que o uso das tecnologias digitais no contexto investigado ainda se encontra predominantemente associado a funções operacionais, como acesso a informações ou cumprimento de atividades escolares. Essa constatação indica uma limitação na compreensão das mídias digitais como ambientes de interação e produção simbólica (Martino, 2014).

Por outro lado, os dados também apontam para o reconhecimento, por parte dos sujeitos, do potencial das tecnologias como espaço de expressão, comunicação e visibilidade. Essa ambivalência revela um campo de possibilidades que pode ser explorado a partir de uma perspectiva educomunicativa.

Sob a ótica de Lévy (1999), a virtualidade emerge, nesse contexto, como possibilidade de ampliação das formas de presença e participação, especialmente relevante para sujeitos da EJA que vivenciam restrições de tempo e acesso. Assim, a modelagem da solução virtual precisa considerar não apenas aspectos técnicos, mas, sobretudo, suas implicações pedagógicas e sociais.

6.3 CO-CONSTRUÇÃO DA SOLUÇÃO: EMERGÊNCIA DE PRINCÍPIOS EDUCOMUNICATIVOS

O processo de co-construção da proposta, realizado em diálogo com os sujeitos da pesquisa, evidenciou a necessidade de uma solução educacional que privilegie a participação ativa dos estudantes, a valorização do território e a comunicação horizontal.

Nesse movimento, emergem princípios que dialogam diretamente com o campo da educomunicação (Haslinger et al., 2011), tais como: protagonismo discente, autoria, escuta, diálogo e circulação de narrativas. Tais princípios não foram previamente definidos, mas construídos a partir da interação com o contexto, o que reforça a pertinência da DBR como abordagem metodológica.

Do ponto de vista analítico, esse resultado indica que a solução virtual não pode ser concebida como produto externo ao contexto, mas como construção coletiva, situada e em constante transformação.

6.4 MODELAGEM DA SOLUÇÃO VIRTUAL: ARTICULAÇÃO ENTRE TEORIA E PRÁTICA

A etapa de modelagem da solução virtual permitiu sistematizar um conjunto de princípios orientadores que respondem diretamente ao problema de pesquisa e aos objetivos do estudo. Entre esses princípios, destacam-se: interação entre sujeitos, protagonismo discente, valorização dos saberes locais, comunicação horizontal, integração entre saberes formais e informais, acessibilidade e flexibilidade.

Esses princípios expressam uma concepção de educação alinhada à perspectiva crítica e emancipatória, na medida em que deslocam o foco da transmissão de conteúdos para a produção colaborativa de conhecimentos.

A análise evidencia que a incorporação desses princípios na modelagem da solução virtual potencializa a construção de um ambiente educacional, no qual os estudantes da EJA possam atuar como sujeitos ativos na produção e difusão de informações, especialmente no âmbito do Projeto Agência de Notícias.

6.5 SÍNTESE ANALÍTICA DOS RESULTADOS

A articulação entre os dados produzidos e os referenciais teóricos permite afirmar que a solução educacional virtual modelada apresenta potencial para responder ao problema de pesquisa, na medida em que:

- ✓ reconhece e valoriza os saberes e fazeres dos sujeitos da EJA;
- ✓ amplia as possibilidades de uso das tecnologias digitais para além da dimensão instrumental;
- ✓ promove práticas pedagógicas baseadas na participação, no diálogo e na autoria;
- ✓ articula educação, comunicação e território em uma perspectiva educacional.

Contudo, a análise também indica que a efetividade da solução dependerá de processos contínuos de mediação docente, formação e refinamento, conforme previsto nos ciclos da DBR.

Em síntese, os resultados evidenciam que a modelagem de uma solução virtual para a EJA não se reduz a uma questão tecnológica, mas envolve a reconfiguração das práticas pedagógicas, das relações de saber e das formas de participação dos sujeitos no processo educativo.

7 CONCLUSÃO

O estudo intitulado Princípios da pesquisa: educação, mídias e virtualidades na modelagem de uma solução educacional virtual para a EJA tiveram como propósito central compreender e modelar uma solução educacional virtual adequada à implementação do Projeto Agência de Notícias na Educação de Jovens e Adultos, considerando as especificidades do contexto do Colégio Professora Áurea dos Humildes Oliveira, em Aporá-BA.

A investigação foi orientada pela seguinte questão-problema: qual solução educacional virtual se adequa à implementação do referido projeto na EJA? À luz dos resultados obtidos, é possível afirmar que essa questão foi respondida de forma consistente, na medida em que a pesquisa evidenciou que tal solução não pode ser compreendida apenas como um artefato tecnológico, mas como um ambiente educacional, construído de forma colaborativa, contextualizada e orientado por princípios pedagógicos críticos.

No que se refere ao objetivo geral — compreender e modelar uma solução educacional virtual para a EJA —, considera-se que foi plenamente alcançado, uma vez que a pesquisa possibilitou a elaboração de uma proposta fundamentada na articulação entre educação, mídias digitais e virtualidade, ancorada nos pressupostos da educomunicação e da Design-Based Research. Do mesmo modo, os objetivos específicos foram contemplados: os saberes e fazeres do projeto foram caracterizados a partir da realidade dos sujeitos; as relações entre virtualidade, mídias e processos formativos foram analisadas criticamente; a solução foi construída de forma colaborativa com a comunidade escolar; e seus princípios orientadores foram sistematizados à luz de referenciais teóricos consistentes.

Os resultados evidenciaram que a principal contribuição da pesquisa reside na identificação de que a integração entre tecnologias digitais e EJA exige uma mudança paradigmática nas práticas pedagógicas. Verificou-se que o uso instrumental das tecnologias ainda predomina, limitando seu potencial formativo. Em contraposição, a modelagem proposta indica que ambientes virtuais, quando orientados por princípios como protagonismo discente, comunicação horizontal, valorização dos saberes locais e flexibilidade, podem ampliar significativamente as possibilidades de aprendizagem, participação e produção de conhecimento.

Do ponto de vista analítico, os achados reforçam que a EJA demanda soluções pedagógicas que reconheçam os sujeitos como produtores de saberes, em consonância com a perspectiva freireana de educação dialógica e com a compreensão de Arroyo acerca da EJA como território de direitos. Nesse sentido, a solução educacional virtual modelada apresenta-se como uma possibilidade concreta de enfrentamento da invisibilização histórica dessa modalidade, ao promover a circulação de narrativas, saberes e experiências dos educandos.

Entretanto, a pesquisa também evidencia que a efetividade dessa proposta depende de condições estruturais e pedagógicas que extrapolam a dimensão tecnológica. A mediação docente, a formação continuada, o acesso às tecnologias e o engajamento da comunidade escolar configuram-se como elementos centrais para a consolidação da proposta.

Diante disso, recomenda-se: (i) a ampliação de políticas públicas que integrem a EJA às iniciativas de inovação pedagógica e tecnológica; (ii) a implementação de processos formativos voltados à educomunicação e ao uso crítico das mídias digitais; (iii) o desenvolvimento e a validação da solução

proposta em ciclos posteriores da Design-Based Research, incluindo sua implementação e avaliação em contexto real; e (iv) a realização de novos estudos que aprofundem a relação entre virtualidade, território e práticas pedagógicas na EJA.

Por fim, conclui-se que a modelagem de uma solução educacional virtual para a EJA, quando orientada por princípios críticos e contextualizados, não apenas amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem, mas também contribui para a construção de uma educação mais democrática, participativa e socialmente comprometida, reafirmando a EJA como espaço de direito, emancipação e produção de conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ARROYO, Miguel G. **Outros sujeitos, outras pedagogias**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- BARROS, Rosanna. **A genealogia da educação de adultos como direito humano: entre o direito à educação e o direito à aprendizagem ao longo da vida**. Lisboa: Universidade do Algarve, 2011.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. 41. ed. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- HASLINGER, Evelin de Oliveira et al. **A interface da educação e comunicação para além dos muros da escola: educomunicação como práxis libertadoras no contexto não escolar**. In: CITELLI, Adilson; COSTA, Maria Cristina (Org.). *Educomunicação: construindo uma nova área do conhecimento*. São Paulo: Paulinas, 2011. p. 59-76.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- MATTA, Alfredo; SANTIAGO, Rita Cristina; et al. **Desenvolvimento de um framework Design-Based Research (DBR) para pesquisas aplicadas em educação**. São Paulo: 2018.
- PAIVA, Vanilda. **Educação popular e política educacional no Brasil**. São Paulo: Loyola, 1987.