

## **“RACKEANDO A CIDADE”: EJA E SUAS POSSIBILIDADES...**

**Adriana Frossard Borges – SESI/FIRJAN - UFF**

**Graziane Francini Pereira Pinto – SESI/FIRJAN**

### **Resumo:**

O mundo contemporâneo demanda utilização de novas tecnologias. E a <sup>1</sup>EJA não pode desconsiderar esse uso. O principal desafio em trabalhar tecnologias na Educação de Jovens e Adultos é antes de tudo, ter oportunidade de acesso, trabalhar a resistência dos próprios estudantes, com o novo, adotando uma metodologia dialética como práxis – reflexão, teoria e ação na conquista da autonomia. Participar do primeiro Hackathon das Escolas SESI do Estado do Rio de Janeiro, uma maratona educacional para desenvolver projetos inovadores, fez com que questionamentos fossem levantados: **“Juventudes na EJA: desafios atuais”**. Como lidar com esses desafios? Com nosso maior trunfo: a formação humana – do educador e do educando e suas histórias de vida. Deste modo, esta pesquisa destina-se a dialogar sobre a importante relação entre a concepção escolar da EJA, a formação docente e as ações que permeiam a Educação no resgate da cidadania.

### **Introdução**

A escola SESI/ unidade Laranjeiras foi convidada para participar de um evento de tecnologia e inovação, sendo este o 1º Hackathon das Escolas SESI, em Resende. Recebemos o convite com certa inquietação em virtude do perfil dos estudantes da EJA, com grandes dificuldades de aprendizagem, baixa autoestima, histórias de fracasso escolar e pouco acesso às tecnologias. Mas o desafio foi aceito. Nos reunimos para traçar estratégias e pensar na equipe que formaríamos. Estudantes com perfil de liderança, engajamento social, boa comunicação, interessados em conhecer e desenvolver potencialidades.

A partir daí, começamos a pesquisar o que é um <sup>2</sup>Hackathon”, maratonas essas, destinadas a criação de alternativas para problemas através de tecnologias e projetos. Foram momentos de conversas, debates sobre possíveis temas que seriam abordados e conceitos teóricos. Uma verdadeira Tempestade de Ideias- “Brainstorming”. Sabíamos das nossas fragilidades. Mas com a certeza de que a história de vida, a bagagem social e a formação dos nossos estudantes poderiam ser nossos diferenciais.

---

<sup>1</sup> Educação de Jovens e Adultos;

<sup>2</sup> A palavra Hackathon é o resultado da combinação entre os termos *hack* (e especificamente o verbo *to hack* no sentido de programar para expertise) e *marathon* (maratona).

O Impacto já aconteceu quando nossos alunos chegaram e se depararam com as outras equipes: alunos com média de 15 a 17 anos, cada um com seu computador, abastecidos de softwares modernos, com experiências em outros eventos desse tipo e de Robótica, oriundos de cursos que integram o currículo do ensino médio com o ensino técnico. Nossos alunos, alguns jovens, que já ultrapassaram a idade estabelecida para estudar no curso regular, com suas trajetórias de insucesso escolar e que chegaram ao EJA com essas insatisfações e muitas vezes desacreditados. Uma grande jornada, nunca antes vivenciada pela equipe (alunos, pedagoga, professora mentora e professor de apoio), mas com o objetivo de demonstrar as potencialidades que podem ser trabalhadas na EJA e onde eles podem chegar. Como cita <sup>3</sup>Léa Fagundes: “A inclusão digital não é só o amplo acesso à tecnologia, mas a apropriação dela na resolução de problemas e que a escola pratica a inclusão digital quando incorpora em sua prática a ideia de que, se educa aprendendo, quando usa os recursos tecnológicos”.

### **Metodologia**

Aprofundar o conhecimento sobre as relações estabelecidas no cotidiano escolar, as tecnologias e a função social da EJA, que hoje conta com estudantes cada vez mais jovens inseridos nesta modalidade, através de pesquisa bibliográfica, a fim de promover a reflexão, através de participação ativa, com levantamento de dados e troca de experiências na participação de projetos como o Hackathon. Pesquisa essa, que induzirá a outras ações. A realidade da EJA, os conflitos, sonhos, compromissos, desequilíbrios sociais, a partir de nossas vivências como pedagoga e professora na Escola SESI de Laranjeiras, possibilitando uma boa reflexão sobre a importância do acolhimento no resgate da cidadania. É neste sentido, como cita Paulo Freire (1979) que toda pesquisa temática se faz ação pedagógica e toda autêntica educação se faz investigação do pensar e que quanto mais se investiga o pensar do povo com ele, mais se educa junto. Segundo BRANDÃO (1984), o pesquisador como o educador, o líder político ou religioso, precisam ser educados e esta educação só pode vir da sua prática dentro de uma realidade social. Realidade essa, que muda, aprende, transforma, constitui a rede de relações.

### **Resultado e discussão**

O evento foi bastante significativo. Após a ambientação no evento, curso, dinâmicas para consolidar e desenvolver a ideia, baseada no tema sorteado: “Hackeando a Cidade”: dar um novo sentido aos espaços, os estudantes, com suas vivências, olhares sensíveis e pesquisas prévias elaboraram o projeto: “Brinque Palete” - brincadeira de criança levada a sério! Um

---

<sup>3</sup> Entrevista na Revista Nova Escola, edição 184;

projeto social que une responsabilidade social, reaproveitamento de resíduos sólidos da indústria com a reutilização do espaço urbano, muitas vezes degradado e mal aproveitado nas comunidades da cidade do Rio de Janeiro com o objetivo de dar solução aos resíduos descartados pela indústria e a esses espaços degradados e ociosos, utilizando o <sup>4</sup>Palete para a construção de brinquedos. Oportunizando assim, diversão e nas comunidades.

Esse projeto virou página de uma rede social, com email para contato; foi elaborado pelos próprios alunos, mediados pela equipe técnica que os acompanhou e apresentado às demais equipes e profissionais da área de Educação, além de uma banca técnica julgadora, para realização da defesa. Ao final de toda essa maratona, a vitória. A equipe EJA Força, conseguiu o primeiro lugar! A união de histórias de vida com uma educação de qualidade e para a vida, oferecida na Escola SESI de Laranjeiras, pode competir de igual para igual com todos aqueles que acharam que não seria possível. Uma vitória de uma educação emancipadora, autônoma e significativa.

### **Considerações finais**

A escola deve ser para o aluno da EJA, um lugar não só de aprendizado curricular, mas onde ele possa desenvolver lições de cidadania, solidariedade, justiça social e postura crítica diante de sua realidade, aprendendo a se relacionar com o seu próximo e a respeitá-lo, bem como ao meio que os cerca. Como cita <sup>5</sup>SALTINI: Tornando-se gente, o indivíduo qualifica-se como ser social, pronto a contribuir para o seu país, para a sociedade: um ser livre e criativo que busca, critica, renova, entende, pensa e possui as estruturas necessárias para que possa integrar-se à sua família, ao seu Estado. Enfim, ele é um ser que se relaciona em uma trama de desafios, cooperações e, principalmente, competições.

Desta forma, o mundo digital tem se configurado como uma possibilidade democrática de divulgação de práticas solidárias, tais como as trocas de experiências e de informações. Por este motivo, se faz necessário utilizar e compreender o recurso digital, para além da sala de aula, como forma de ampliação de conhecimento coletivo dentro do curso de EJA.

**Palavras- chave:** formação; acolhimento; cidadania;

### **Referências**

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Pesquisa Participante**. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1984. 4ª edição.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

SALTINI, CLÁUDIO. *Afetividade e inteligência*. Rio de Janeiro: Wak, 2008.

---

<sup>4</sup> Paletes são estrados confeccionados basicamente com madeiras de eucalipto e de pinus que oferecem toda a segurança necessária tanto para armazenagem quanto para transporte de mercadorias.

<sup>5</sup> 2008, página 126;