

O "Tribunal Digital" na Educação de Jovens e Adultos: Promovendo o Letramento Crítico e a Cidadania

Kellyane de L. Caldas¹, Tamylla Vitória B. Farias ¹, Ethel S. de Oliveira^{1,2}

¹Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara (CESIT) – Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – Itacoatiara – AM – Brasil

²Doutorado em Educação em Ciências e Matemática Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT) - REAMEC - Brasil

{@kdlca.lic@uea.edu.br, tvbfa.lic24@uea.edu.br, eoliveira@uea.edu.br}

Abstract. *This paper reports on pedagogical practices regarding digital citizenship applied to Youth and Adult Education (EJA) classes within the Didactics for Computing Education discipline. The objective was to foster critical thinking about ethics, freedom of expression, and misinformation. The methodology, based on Andragogy and the BNCC-Computing guidelines, employed court simulations and fake news investigations to link the content to students' real-life experiences. The experience reaffirms the role of computing education in EJA as a tool for social emancipation and protection in the digital environment.*

Resumo. *Este trabalho relata práticas pedagógicas sobre cidadania digital aplicadas em uma turma de Educação de Jovens e Adultos (EJA), no âmbito da disciplina de Didática para o Ensino da Computação. O objetivo foi promover o pensamento crítico sobre ética, liberdade de expressão e desinformação. A metodologia, fundamentada na Andragogia e na BNCC Computação, utilizou simulações de tribunais e investigação de fake news para conectar o ensino às vivências dos estudantes. A experiência reafirma o papel do ensino de computação na EJA como ferramenta de emancipação social e proteção no ambiente digital.*

1. Objetivos

Esta atividade possui os seguintes objetivos: i) Estimular a reflexão sobre limites entre liberdade de expressão e responsabilidade ética nas redes sociais por meio de uma dinâmica de tribunal simulado; ii) Promover a compreensão dos pressupostos do Direito Digital por meio da simulação de um caso real de exposição de menores na internet; iii) Capacitar os alunos a utilizarem legislações brasileiras, como o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), como base para a construção de argumentos de defesa e acusação; iv) Desenvolver a capacidade de análise crítica e de debate ético sobre o impacto das ações de influenciadores digitais na sociedade contemporânea.

2. Habilidade Trabalhada

De acordo com a BNCC de Computação, a habilidade trabalhada é a de código EF06CO09, que apresenta conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito. Ainda na BNCC de Computação, reforça a orientação dos estudantes sobre as questões que se referem a respeito da

LGPD, como nas interações nas redes sociais, que têm relação com a atividade do tribunal digital. (Brasil, 2022).

3. Recursos e Materiais Utilizados

Os materiais utilizados para a execução da atividade são: i) Lousa; ii) Cronômetro; iii) iv) Papel A4; v) Canetas e Lápis; vi) trechos impressos da LGPD, com a possibilidade de acesso digital no site do Planalto, pelo endereço:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/l13709.html> vii)

Trechos impresso do Marco Civil da Internet, com possibilidade de acesso digital no site do Planalto, pelo endereço:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/l12965.html>

4. Metodologia

A metodologia para essa atividade partiu de orientações durante a disciplina de Didática para o Ensino da Computação, composta de aulas teóricas e práticas. O momento prático aconteceu em uma escola municipal que ofertava a modalidade EJA. Desse modo, a partir de observações, decidiu-se adotar a simulação de um tribunal jurídico e ético, envolvendo o ensino sobre cidadania digital e direito digital. As aulas foram organizadas em duas etapas principais, sendo a primeira destinada à observação do contexto da turma e, a segunda, à aplicação da atividade prática de julgamento. Desta forma, a Tabela 1 apresenta a organização das etapas para promover o ensino sobre ética, liberdade de expressão e a responsabilidade no ambiente virtual.

Tabela 1. Etapas do processo. Fonte: elaborada pelos autores.

Etapas	Conteúdo	C.H
Etapa 1 - Observação da turma	- Diagnóstico do perfil dos alunos de uma turma da EJA, por meio da observação. - Análise da dinâmica em sala de aula e níveis de letramento dos alunos.	4h
Etapa 2 - Aplicação da aula prática	- Introdução aos conceitos de Direito Digital e Cidadania. - Simulação do Tribunal (Acusação, Defesa e Juízes). - Debate e veredito final.	3h
Total: 7h		

A fase de observação foi importante para a ação, uma vez que permitiu conhecer os sujeitos em sua singularidade. Esses estudantes encontram na EJA a oportunidade de retomar suas trajetórias escolares, o que impõe desafios específicos ao docente, como a necessidade de mediar uma ampla diversidade de faixas etárias e vivências, além de considerar a conciliação dos estudos com as responsabilidades familiares e o histórico de exclusão desses indivíduos dos espaços formais de escolarização (Santos et al. 2025).

i) Etapa 1: Nesta etapa, foi realizada uma imersão na turma da 4ª fase da EJA para compreender as especificidades dos estudantes, estruturada em duas frentes: o diagnóstico do perfil dos alunos e a análise da dinâmica em sala de aula. Inicialmente, buscou-se identificar os níveis de familiaridade com tecnologias, as trajetórias de exclusão escolar e os diferentes níveis de letramento. Para viabilizar essa análise, utilizou-se a observação direta da turma e a aplicação de entrevista semiestruturada com a professora regente, ambas norteadas por um roteiro de observação estruturado, disponível para consulta e replicação através do link: <https://docs.google.com/document/d/1Gyz6PQu14qKYk5_Ce9IpRC3PAxMFEIB5qV72jQgBnVw/edit?usp=sharing>. Os dados coletados revelaram o acentuado desgaste físico e mental dos estudantes devido às atividades diárias, reforçando a necessidade de metodologias que rompem com o ensino passivo. Essa observação foi essencial para contextualizar o caso jurídico que seria apresentado, garantindo que o tema fosse relevante para a realidade social daquela comunidade e para o exercício da cidadania digital (Arroyo, 2017; Freire, 1996).

ii) Etapa 2: Nesta aula, as acadêmicas aplicaram os conceitos de Direito Digital de maneira lúdica e argumentativa por meio de um tribunal simulado. Começou com uma introdução dialogada sobre liberdade de expressão e responsabilidade, utilizando exemplos de repercussão na internet. Em seguida, foi dividida a turma em três grupos (acusação, defesa e juízes) e distribuiu-se o material impresso contendo o caso de um influenciador digital, roteiro para cada grupo se orientar na escrita e elaboração dos seus argumentos e trechos de legislações como o Marco Civil da Internet e a LGPD, dentre outras, acessíveis através do link: <<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/11wWuFbaozKBLAxVv1W-nHnKTpZork8om>>. Durante a atividade, as acadêmicas atuaram como mediadoras, orientando a construção de argumentos baseados em princípios éticos. Para encerrar, os juízes proferiram o veredito fundamentado e foi conduzido a um momento de reflexão no qual os estudantes discutiram como as leis digitais protegem o cidadão no cotidiano, estabelecendo conexões entre a conduta ética e a autonomia digital.

Embora esta atividade tenha sido originalmente delineada e aplicada no contexto da EJA, sua estrutura pedagógica possui flexibilidade suficiente para ser adaptada às turmas de Ensino Básico. Para esses níveis de ensino, recomenda-se a adequação da linguagem utilizada, a adaptação do caso para situações mais próximas do cotidiano dos alunos e a reorganização das atividades em etapas mais objetivas e dinâmicas, com maior mediação do professor, de modo a promover o debate, a participação ativa e o desenvolvimento do pensamento crítico, respeitando as especificidades cognitivas e pedagógicas de cada faixa etária.

Nesse sentido, a proposta destaca-se por seu potencial interdisciplinar. Ao invés de restringir-se ao ensino técnico da computação, a atividade pode ser trabalhada em conjunto com disciplinas como Língua Portuguesa, no desenvolvimento da leitura de enunciados e interpretação de comandos, e Matemática, ao explorar o raciocínio lógico, a espacialidade e a resolução de problemas. Essa integração fortalece o aprendizado significativo, permitindo que o aluno compreenda a tecnologia não como um fim isolado, mas como uma ferramenta articulada aos diversos campos do conhecimento.

5. Avaliação

A avaliação do aprendizado dos alunos foi realizada por meio de observações e participações para verificar a compreensão dos conceitos de cidadania e ética digital, utilizando abordagens qualitativas e qualitativo-participativas. A avaliação qualitativa ocorreu ao longo de toda a dinâmica, observando o desenvolvimento de habilidades como o pensamento crítico, a capacidade de argumentação fundamentada e a interpretação de normas legais básicas, além do engajamento nas discussões de grupo. Foram analisadas a postura ética e a clareza na exposição das ideias durante o julgamento. Já a avaliação participativa foi baseada na capacidade da interação dos grupos e a coerência de relacionar o caso com as leis apresentadas (Marco Civil e LGPD).

A análise de satisfação e aprendizado indicou um alto índice de engajamento; os participantes demonstraram entusiasmo com o formato lúdico da atividade, relatando que a dinâmica facilitou a compreensão dos temas. Assim, observou-se que a maioria dos alunos compreendeu a atividade e os conteúdos, demonstrando capacidade de relacionar o caso com situações do cotidiano, especialmente no que se refere à exposição indevida na internet e seus riscos. Os estudantes conseguiram mobilizar, de forma inicial, elementos das legislações discutidas para justificar posicionamentos, evidenciando a apropriação dos conceitos e uma percepção positiva sobre a utilidade prática do conhecimento adquirido.

Em diálogo com trabalhos relacionados, observa-se que o júri simulado tem sido utilizado como metodologia ativa em diferentes áreas do conhecimento. Este mapeamento identificou quatro artigos correlatos (Moraes et al. (2025); Fracasso (2025); Vieira, Melo e Bernardo (2014); Stumpf e Oliveira (2016)), que de forma semelhante, com esta experiência, a simulação do tribunal digital favoreceu o engajamento dos estudantes. O diferencial deste trabalho é a relação da temática sobre ética, liberdade de expressão e desinformação com o público da EJA. A convergência entre os estudos reforça o potencial da metodologia para uma aprendizagem significativa. Para mais informações sobre os trabalhos correlatos ver tabela disponível em:

https://docs.google.com/document/d/1kD1fCv-JWH0gq_QjCTxmSPONuHAnCTrHx-w6nq15H3Q/edit?tab=t.0

Os resultados alcançados encontram sustentação na perspectiva de Freire (1996), que defende que a aprendizagem adquire significado quando o conteúdo dialoga diretamente com as experiências e o contexto de vida dos educandos. No cenário observado, a turma apresentava uma composição heterogênea, com idades entre 16 e 50 anos e uma predominância feminina. Apesar do perfil participativo e interativo, o grupo revelou uma realidade complexa de letramento: enquanto a maioria dominava a escrita, uma parcela significativa apresentava dificuldades na interpretação textual — o letramento funcional —, sendo capaz de decodificar palavras, sem, contudo, lhes atribuir pleno sentido. Ao conectar os dilemas do tribunal à vivência social desses estudantes, a prática pedagógica superou essas barreiras de interpretação, transformando a discussão técnica em um aprendizado emancipador e contextualizado.

Ao trabalhar com uma situação próxima do cotidiano dos estudantes, a atividade favoreceu a reflexão crítica sobre o uso das tecnologias e suas implicações sociais, promovendo maior conscientização e autonomia. Além disso, os resultados também se relacionam com os princípios da Andragogia apresentados por Knowles, Holton e Swanson (2009), segundo os quais adultos aprendem de forma mais eficaz quando participam ativamente do processo educativo e percebem relevância prática imediata no conteúdo estudado. A dinâmica do tribunal digital atendeu a esses princípios ao valorizar as experiências prévias dos estudantes e propor a resolução de um problema contextualizado, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa.

Referências

Brasil (2022). Ministério da Educação. Computação: complemento à BNCC. Brasília: MEC.

CGI.BR (2024). Comitê Gestor da Internet no Brasil. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2023. São Paulo: CGI.br. Disponível em: <https://cetic.br/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

Dos Santos, A. N. S. ., Felipe, J. N. de O. ., da Fonseca, . E. F. ., Neves, C. R. ., Santi, W. da S. ., de Toledo, M. P. ., Batista, W. R. ., da Silva, J. N. V. . ., Guimarães, D. A. ., Prado, M. R. F. ., Oliveira, G. de S. ., da Silva, A. N. . ., Dornelas, E. da S. ., Soares, P. J. T. ., & Alves, F. C. (2025). A Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil – Desafios e Perspectivas no Currículo e Metodologias à Luz da LDB. 7(4), 19559-19588. <https://doi.org/10.56238/arev7n4-227>

Fracasso, D. (2025). Mobilizando a LGPD na escola: Uma proposta de ensino através do júri simulado.

Freire, P. (1996). Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra.

Knowles, M. S., Holton III, E. F., Swanson, R. A. (2009). Aprendizagem de resultados: uma abordagem prática para aumentar a efetividade da educação corporativa. Rio de Janeiro: Elsevier.

Morais, A. B. M., Couto, B. M. V. de, Souza, D. S. de, Brito, N. A. A. de, Valença, M. P., & Pereira, E. B. F. e. (2022). Júri simulado como metodologia de ensino de centro de material e esterilização. Revista SOBECC, 27. <https://doi.org/10.5327/Z1414-4425202227753>.

Prensky, M. (2001). “Digital Natives, Digital Immigrants Part 1”. On the Horizon, v. 9, n. 5, October.

Stumpf, A., & de Oliveira, L. D. (2016). Júri Simulado: o uso da argumentação na discussão de questões sociocientíficas envolvendo radioatividade. Experiências em Ensino de Ciências (UFRGS).

Vieira, R. D., Melo, V. F. D., & Bernardo, J. R. D. R. (2014). O júri simulado como recurso didático para promover argumentações na formação de professores de física: O problema do “gato”. *Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências*, 16(3), 203-226.