Formação em ferramentas digitais para jovens do campo e a experiência de letramento digital

Training in digital tools for rural youth and the experience of digital literacy

Antonio Pinheiro Saad Batista
Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil
Diana Dayara Suzart Ûzeda Lopes
Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil
Silvia Regina Assad Starling Avila
Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil
Karen Cristina Afonso da Silva
Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil
Raphael Arthur Barbosa Resende
Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil

GT 08 - Extensão Rural e Diálogos Interculturais

Resumo: O estudo analisa a experiência do projeto Letramento Digital, voltado à formação de jovens rurais da RIDE-DF no uso de ferramentas digitais por meio de metodologias ativas e gamificação. A iniciativa utilizou desafios práticos, denominados "missões", mediadas via chatbot, buscando promover a prática em ferramentas digitais. Este trabalho avaliou o aumento da autoconfiança dos jovens com base em questionários aplicados ao longo do projeto. Os resultados indicam que, embora a maioria tivesse pouca ou nenhuma experiência inicial, mais de 93% relataram aumento na confiança após as atividades. Além disso, houve alto engajamento, com 1.910 missões concluídas, e aplicação prática do conhecimento em contextos produtivos. Conclui-se que o LD foi eficaz na redução da exclusão digital e no fortalecimento da autonomia juvenil no campo.

Palavras-chave: gamificação; ride-df; cegafi-unb.

Abstract: The study analyzes the experience of the Digital Literacy project, aimed at training rural youth from the RIDE-DF region in the use of digital tools through active methodologies and gamification. The initiative employed practical challenges, called "missions," mediated via chatbot, seeking to promote hands-on experience with digital tools. This study evaluated the increase in young participants' self-confidence based on questionnaires applied throughout the project. The results indicate that, although most participants had little or no prior experience, more than 93% reported increased confidence after the activities. In addition, there was high engagement, with 1,910 missions completed, and practical application of knowledge in productive contexts. It is concluded that the project was effective in reducing digital exclusion and strengthening youth autonomy in rural areas.
Keywords: gamification; ride-df; cegafi-unb.

1. Introdução

O projeto "Instrumentos Econômicos como Indutor de Letramento para Transição Digital e Gestão de Informações entre Organizações Produtivas da Agricultura Familiar", apelidado de Letramento Digital (LD), foi implementado buscando fortalecer a juventude do campo da Região Integrada de Desenvolvimento Econômico do Distrito Federal e Entorno (RIDE-DF). O objetivo do LD foi o desenvolvimento e aplicação piloto de uma estrutura de prática em ferramentas digitais através da obtenção de conhecimento em áreas sociais como cidadania, meio ambiente, educação, saúde e outros. A iniciativa buscou enfrentar barreiras

históricas de acesso à educação tecnológica, utilizando metodologias ativas e gamificação para transformar o território em um espaço de inovação e protagonismo juvenil.

O objetivo deste resumo é quantificar o aumento da confiança dos jovens agentes na realização de atividades com ferramentas digitais, analisando a transição entre o conhecimento prévio e as habilidades adquiridas durante as jornadas do projeto.

2. Revisão da Literatura

Apesar do acesso de jovens rurais às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) ter se expandido significativamente nos últimos anos, a inclusão digital no campo ainda é marcada por desigualdades profundas em relação às áreas urbanas, enfrentando barreiras como o alto custo dos serviços, a falta de infraestrutura de rede em diversas regiões e a carência de competências digitais (Pessoa et al., 2022). Entretanto, apesar de o telefone celular se consolidar como o principal meio de conexão para esses jovens, a plena democratização do acesso ainda depende fortemente de políticas públicas e investimentos em conectividade.

Nesse cenário, investimentos em infraestrutura, tecnologia e capacitação dos jovens entram como importantes fatores na incorporação de TICs no cotidiano das comunidades do campo. Propostas que fortaleçam a redução da exclusão digital contribuem também para fortalecer o processo de autonomia em jovens do campo, permitindo a utilização de TICs de forma crítica e consolidando o acesso às mesmas nesses territórios (Lopes et al., 2024).

3. Metodologia

O enfoque deste trabalho foi qualitativo, por entender, conforme propõem Sampieri, Collado e Lucio (2013), que a construção e análise de informações se deu de forma conjunta com participantes e pesquisadores através das atividades desenvolvidas.

A metodologia do projeto foi fundamentada em metodologias ativas, especificamente na Aprendizagem Baseada em Problemas, que posiciona o jovem como protagonista na construção do seu próprio conhecimento.

O processo de aplicação do projeto estruturou-se de forma gamificada através do Octalysis Framework (Chou, 2025), onde os participantes progridem por quatro jornadas temáticas: Digital, Cidadania, Cartografia Social e Coleta. No total, 32 jovens tiveram a oportunidade de realizar até 89 missões dentro dessas quatro jornadas temáticas.

O processo geral funcionou através de desafios práticos, denominados "missões", disponibilizadas para os jovens por meio da Cegafiana, um chatbot que opera via WhatsApp, onde a obtenção de conhecimento não ocorreu por aulas tradicionais, mas pela execução das tarefas utilizando materiais de apoio pesquisados na internet e o auxílio de um orientador.

Após realizar a atividade proposta (como criar uma planilha, vídeo ou mapa), o jovem envia o resultado de volta ao chatbot para avaliação dos orientadores. O material pode ser aprovado ou enviado para reavaliação com comentários para correção, garantindo um ciclo de feedback constante

Finalmente, para quantificar o impacto do LD na autopercepção do nível de confiança no uso de ferramentas digitais dos participantes, o projeto utilizou a aplicação de questionários ao final de cada jornada de conhecimento e então as medições foram realizadas via Google Forms, onde o formulário continha uma seção dedicada a avaliar o aproveitamento, abordando especificamente o "quão confiante e preparado" o jovem se sentia para elaborar textos, slides, tabelas e conteúdos audiovisuais após as missões.

4. Análise de Resultados

Os resultados obtidos demonstram uma transformação significativa na percepção de competência digital dos Jovens Agentes rurais.

Inicialmente, o projeto identificou um cenário de profunda exclusão tecnológica: 34,8% dos participantes não possuíam nenhuma experiência prévia com ferramentas digitais, enquanto 43,5% declararam ter pouca experiência. Apenas uma minoria de 13% afirmou ter bastante familiaridade com essas tecnologias antes das intervenções.

Esse aumento na autopercepção de capacidade é corroborado pelo alto engajamento prático. No total, foram concluídas 1.910 missões entre julho de 2024 e junho de 2025.

O impacto das jornadas de conhecimento na autoconfiança dos jovens foi quantificado através das missões de feedback. Após a conclusão da Jornada Digital, observou-se um salto expressivo na segurança dos participantes para operar tecnologias: 53,4% dos jovens declararam sentir-se "muito mais confiantes" no uso de ferramentas digitais, e 39,7% sentiram-se "um pouco mais confiantes" para elaborar textos, slides, planilhas e conteúdos audiovisuais. Somados, esses índices indicam que mais de 93% dos jovens elevaram seu patamar de confiança ao final da primeira etapa do projeto.

A discussão desses dados aponta que a confiança adquirida não foi meramente teórica, mas validada pela utilidade prática e aplicação no território. Aproximadamente 93,2% dos jovens consideraram que o conhecimento adquirido é "muito útil" para suas vidas. Mais do

que uma percepção subjetiva, a confiança traduziu-se em ação concreta, com 73,9% dos Jovens Agentes conseguindo aplicar o conhecimento sobre ferramentas digitais diretamente em suas cooperativas ou na produção de alimentos.

Relatos qualitativos reforçam a análise quantitativa, indicando que os jovens passaram a se enxergar como "agentes multiplicadores de conhecimento". O domínio de ferramentas como o Google Sheets foi destacado por participantes como essencial para a gestão da produção agrícola, permitindo o registro da evolução produtiva de forma autônoma. Assim, os resultados indicam que a metodologia baseada em desafios gamificados e aplicação real foi eficaz para romper a barreira do medo tecnológico, transformando jovens em situação de vulnerabilidade digital em protagonistas técnicos de suas comunidades.

5. Considerações finais (Seções numerada, com apenas a primeira letra em caixa alta, negrito, fonte Times 12, alinhado à esquerda)

A execução das jornadas de conhecimento demonstrou ser um instrumento eficaz na superação da vulnerabilidade tecnológica no campo, resultando em um salto expressivo na autopercepção de competência dos jovens rurais. A quantificação do aumento de confiança em 93,1% dos participantes torna evidente que a adoção de metodologias ativas e gamificação é capaz de romper as barreiras do receio tecnológico inicial. Essa segurança subjetiva é validada pelo engajamento prático na conclusão de 1.910 missões. Conclui-se, portanto, que o letramento digital proposto não apenas instrumentalizou tecnicamente a juventude da RIDE-DF, mas a emancipou como protagonista e multiplicadora de inovação, conectando o domínio de ferramentas digitais ao desenvolvimento social e produtivo de seus territórios.

Referências

CHOU, Yu-kai. Actionable gamification: beyond points, badges, and leaderboards. Irvine, CA: Octalysis Media, 2025.

LOPES, D. D. S. U.; BATISTA, A. P. S.; RESENDE, R. A. B.; SILVA, K. C. A.; AVILA, M. L. Letramento digital: uma proposta de inovação para a colheita digital de informações. RP3 - Revista de Pesquisa em Políticas Públicas, Universidade de Brasília, n. 03, Edição Especial CEGAFI 10 ANOS, p. 166–185, 2024. DOI: 10.18829/2317-921X.2024.e54366. ISSN: 2317-921X.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LÚCIO, Maria del Pilar. Metodologia de pesquisa. Trad.: Daisy Vaz Moraes. 5º Ed. Porto Alegre: Penso, 2013. 624p. 28cm, ISBN: 978-85-65848-28-2.

PESSOA, Jéssica Dayane Nunes; PINTO, Gionanna Lorenzi; LOURENZANI, Ana Elisa Bressan Smith; MORAES, Nelson Russo de. O uso das tecnologias de informação e de comunicação no acesso à informação pela juventude rural. INOVAE - Journal of Engineering, Architecture and Technology Innovation, [s. l.], p. 491-506, 2022