

Letramento Digital: A co-criação de conteúdos digitais para jovens de assentamentos rurais e comunidades quilombolas

Digital Literacy: Co-creating digital content for young people from rural settlements and quilombola communities.

Diana Dayara Suzart Úzeda Lopes

Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil

Antonio Pinheiro Saad Batista

Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil

Yan Lucas Holanda

Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil

Mario Lucio de Avila

Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil

Silvia Regina Assad Starling Avila

Universidade de Brasília. Brasília, DF, Brasil

GT 08 - Extensão rural e Diálogos interculturais

Resumo:

Este trabalho apresenta o projeto Letramento Digital, desenvolvido pelo Cegafi-UnB/FAPDF, cujo objetivo principal foi fortalecer as habilidades de co-criação de conteúdos digitais e analógicos entre 36 jovens rurais da RIDE-DF, promovendo autonomia e protagonismo juvenil. A metodologia baseou-se em abordagens ativas, como a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e a gamificação, utilizando um chatbot via WhatsApp (Cegafiana) para a realização de missões educativas e práticas. Como resultados, foram concluídas 1909 missões, abrangendo a produção diversificada de documentos, vídeos e apresentações, o que demonstrou alto engajamento e a capacidade dos jovens em aplicar o conhecimento adquirido. Conclui-se que o projeto foi eficaz em fortalecer competências digitais, comunicacionais e socioemocionais, transformando jovens em protagonistas técnicos e multiplicadores de conhecimento em suas comunidades.

Palavras-chave: metodologia ativa, gamificação, cegafi - unb, juventude rural, ride-df.

Abstract: This paper presents the Digital Literacy project, developed by Cegafi-UnB/FAPDF, whose main objective was to strengthen the co-creation skills of digital and analog content among 36 rural youth from the RIDE-DF region, promoting autonomy and youth protagonism. The methodology was based on active learning approaches, such as Problem-Based Learning (PBL) and gamification, using a chatbot via WhatsApp (Cegafiana) to carry out educational and practical missions. As a result, 1,909 missions were completed, covering the diverse production of documents, videos, and presentations, which demonstrated high engagement and the youths' ability to apply the knowledge acquired. It is concluded that the project was effective in strengthening digital, communicative, and socio-emotional competencies, transforming young participants into technical protagonists and knowledge multipliers within their communities.

Keywords: active methodology, gamification, cegafi - unb, rural youth, ride-df.

1. Introdução

O projeto "Letramento Digital desenvolvido pelo Centro de Gestão e Inovação da Agricultura Familiar da Universidade de Brasília (Cegafi - UnB) em parceria com a Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF), teve como foco fortalecer a inclusão digital e a gestão da informação no contexto da agricultura familiar, sendo o objetivo central da iniciativa sistematizar uma infraestrutura de aprendizagem, qualificação e experimentação

voltada para a operação de plataformas digitais de serviços e processos integrados de informação.

O objetivo principal foi fortalecer as habilidades de co-criação de conteúdos digitais e analógicos entre jovens nos territórios, por meio de uma série de jornadas educativas e práticas, que incluíram o aprendizado de ferramentas digitais, a noção de formação cidadã, o mapeamento de problemas comunitários e a coleta de dados, com o objetivo de promover a autonomia, o protagonismo juvenil e a melhoria das condições locais de seus assentamentos/comunidade quilombola.

2. Revisão da Literatura

As metodologias ativas são métodos onde o estudante é o protagonista central do processo de aprendizagem, enquanto o professor e materiais como o livro didático se tornam mediadores (Lovato, Michelotti, Silva, Loretto, 2018). O estudante é instigado a buscar o conhecimento através da resolução de problemas em atividades práticas como experimentação, trabalhos em grupo e situações problema, trabalhando um ensino investigativo onde o uso de conhecimento vem antes do próprio, e não ao contrário, através da aprendizagem baseada em problemas.

Dentre todos os benefícios dessa metodologia, um que vale a pena ser ressaltado é o do estímulo de autonomia nessa obtenção de conhecimento. Descrita por Paulo Freire (1992) como um dos alicerces para uma educação emancipadora, a autonomia no processo educacional consiste na capacidade do estudante de buscar conhecimento de forma crítica e absorvê-lo, levando em consideração o contexto de sua realidade social, econômica e cultural.

3. Metodologia

O público-alvo foi composto por grupos de jovens que já fazem parte ou possuem potencial para integrar organizações produtivas da cadeia agroecológica e orgânica da RIDE-DF, de assentamento rurais e comunidades quilombolas, que abrange o Distrito Federal e os estados de Goiás e Minas Gerais, sendo um total de 36 jovens.

A metodologia central para realização das missões se baseou na metodologia ativa na qual os participantes estão ativamente envolvidos na construção do conhecimento, em vez de serem receptores passivos. Uma metodologia ativa fundamental utilizada é a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), que incentiva a construção do conhecimento através da resolução de problemas contextualizados e significativos.

Com a abordagem da metodologia ativa, que faz o jovem ser o protagonista do seu conhecimento, foi utilizado a aprendizagem baseada em problemas (PBL), onde os jovens

iam aprendendo os conteúdos das missões solucionando os problemas que foram criados para cada personagem.

Complementando a metodologia ativa, a Gamificação é uma estratégia central para potencializar o envolvimento dos jovens. A gamificação incorpora elementos e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos para aumentar a motivação, o engajamento e a participação ativa. Essa abordagem busca transformar o aprendizado em uma experiência mais interativa e recompensadora.

Nesse modelo, os jovens são desafiados a buscar informações, formular hipóteses e propor soluções, desenvolvendo autonomia, trabalho colaborativo e habilidades investigativas. O papel dos orientadores é facilitar esse processo, atuando como mediadores.

Vale destacar, que toda missão tinha seu material de apoio. Esse material foi escolhido e selecionado pela equipe do projeto em diversos formatos, tanto videoaulas no youtube, pdf's e também cursos online gratuitos. Foram criadas quatro jornadas de conhecimento, sendo elas: Jornada Digital, Jornada de Cidadania, Jornada de Cartografia Social e Jornada de coleta.

As missões foram disponibilizadas aos jovens principalmente através do WhatsApp. A interação e o envio/recebimento das missões são realizados por meio de um chatbot, chamado Cegafiana, que simula uma conversa e interage com mensagens automatizadas. O WhatsApp foi escolhido por sua ampla inserção na sociedade brasileira, compatibilidade com a maioria dos celulares e familiaridade dos jovens, facilitando a comunicação e superando barreiras geográficas e econômicas em áreas de difícil acesso.

4. Análise de Resultados

Como resultado da aplicação das quatro jornadas de conhecimento, foram criadas um total de 129 missões no decorrer de todas jornadas do projeto, que resultaram num total de 1909 missões no período de 11 de julho de 2024 ao dia 18 de junho de 2025.

Dentre todas as missões realizadas, constam a produção de documentos, tabelas e gráficos, slides, panfletos e apresentações, respostas de questionários e vídeos. Durante esse período, cada jovem teve a oportunidade de fazer um total de cerca de 89 missões, sendo 51 missões obrigatórias, 10 missões extras e 28 missões de profissões.

A quantidade e proporção de missões realizadas coloca em evidência o potencial das abordagens utilizadas na concepção do projeto no engajamento de jovens para obtenção de conhecimento. Pensando no total de missões que poderiam ser feitas por jovem, 10 das 89 missões eram extras, reforçando que os jovens estão engajados para fazer além do que é

obrigatório. Esse aumento na confiança de produção de material reflete diretamente na prática de produção proposta pelo projeto.

Como evidenciado na abordagem das metodologias ativas e da gamificação, a utilização de uma proposta onde o estudante é o protagonista na obtenção de conhecimento, somado à mecânicas gamificadas, permite que material seja produzido ao obter conhecimento e vice versa de forma vinculada. Dessa forma, o tempo que seria ligado ao preparo antes da produção de material é somado ao de prática.

A experiência de co-criação permitiu a produção de um amplo conjunto de materiais, como textos, apresentações, vídeos, planilhas, mapas e produções audiovisuais, que se transformam em instrumentos de articulação e compartilhamento de saberes.

Essa multiplicidade de formatos contribuiu para consolidar o letramento digital dos jovens, ao mesmo tempo em que reforçou vínculos comunitários e ampliou a circulação de informações locais, fortalecendo os processos coletivos de comunicação e gestão do conhecimento no campo.

5. Considerações finais

O co-criação de conteúdos do projeto letramento digital se mostrou um processo educacional e social de grande relevância para o fortalecimento das competências digitais, comunicacionais e cidadãs para os jovens agentes. A metodologia adotada, centrada nas metodologias ativas e na estratégia de gamificação, demonstrou-se eficaz ao estimular o protagonismo juvenil e promover o aprendizado significativo, contextualizado e voltado à realidade dos territórios rurais e das comunidades agroecológicas.

Os resultados observados mostram avanços expressivos tanto no domínio técnico das ferramentas digitais (como Google Workspace, Canva e plataformas colaborativas) quanto no desenvolvimento de competências socioemocionais, como autonomia, colaboração, responsabilidade e criatividade. O engajamento dos jovens agentes, mediado pelos orientadores e apoiado pela personagem Cegafiana, configurou um ambiente de aprendizagem dinâmica, capaz de aliar o uso de tecnologias ao exercício crítico da cidadania.

Referências

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**, 21. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1992.

OVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, C. B.; LORETTO, E. L. S. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. *Acta Scientiae*, Canoas, v. 20, n. 2, p. 154-171, mar./abr. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/acta>.