



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

CRISTIANE VILLA REAL DO AMARAL

O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
COMO FERRAMENTA DE ENSINO APRENDIZAGEM.

JUIZ DE FORA

2018

CRISTIANE VILLA REAL DO AMARAL

O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
COMO FERRAMENTA DE ENSINO APRENDIZAGEM.

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Ramos de Toledo

JUIZ DE FORA

2018

CRISTIANE VILLA REAL DO AMARAL

O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
COMO FERRAMENTA DE ENSINO APRENDIZAGEM.

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Leonardo Ramos de Toledo – Orientador

Membro da banca Judilma Aline Oliveira Silva – Tutora

Membro da banca

1 INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de ensino que atinge todos os níveis de aprendizagem. Ela destina-se a pessoas que não deram continuidade em seus estudos e àqueles que não tiveram acesso à educação nos níveis fundamental e/ou médio.

Como argumenta Paulo Freire, “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”; e o mundo hoje é tecnológico. Muitos são os materiais didáticos inadequados para a EJA, contendo imagens ilustrativas infantis, textos fora da realidade de alunos que enfrentam longas jornadas de trabalho, vocabulário infantilizado, programação de atividades que não condizem com a aprendizagem desse grupo discente, atividades fora de um contexto próprio.

No entanto, a inserção de recursos tecnológicos, como o uso de computadores com acesso à internet, pode propiciar novas ferramentas que tornam o processo de ensino-aprendizagem inovador. Diante disso, surge a possibilidade de se recorrer a vídeos, áudios, hipertextos e jogos online, tornando o dia a dia pedagógico mais dinâmico e motivador para o aluno.

Hoje, a educação inova a cada dia, lutando com uma nova percepção de aprendizagem e capacitando uma população que não contou com a regularidade do ensino formal para tomar percepção de um novo mundo. Sendo assim, é necessário agregar novos instrumentos de trabalho, em sintonia com a vida contemporânea. Nas últimas décadas, com a popularização do computador e, especialmente, de dispositivos móveis, como os celulares, a tecnologia tornou-se mais familiar a pessoas de todas as idades e graus de formação. Alunos com idade cronológica avançada ou mesmo ágrafos são capazes de utilizarem ferramentas digitais, tornando-se parte da chamada cibercultura, mesmo que não tenham a exata consciência disso. Se antes a alfabetização se dava unicamente através do papel, hoje, a tecnologia vem ser mais uma ferramenta para o desenvolvimento de práticas de escrita e leitura. Assim, podemos utilizar uma alfabetização internalizada em um novo “letramento” apenas como concepção de mudança.

Levy (1999, p.157) afirma que a cibercultura traz uma mutação da relação com o saber. O ciberespaço¹ suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas, como a memória. Pode-se afirmar, assim, que ele diz respeito a uma forma de virtualização informacional em rede. Por meio da tecnologia, os homens, mediados pelos computadores, passam a criar conexões e relacionamentos capazes de fundar um espaço de sociabilidade virtual. José Manuel Moran reafirma o papel das novas tecnologias como forma de renovação da sala de aula.

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendendo muito pouco, desmotivamo-nos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. (MORAN, 1999, p.1)

É disso que trataremos aqui: o uso das tecnologias, em sua totalidade, para a aprendizagem, enfatizando o laboratório de informática como mais uma ferramenta de apoio pedagógico, especificamente no caso de alunos do EJA.

Na tentativa de compreender melhor quais são as possibilidades da utilização de laboratórios de informática na educação de jovens e adultos, optou-se pela produção de uma reportagem e um ensaio fotográfico como produto a ser desenvolvido na conclusão desta especialização em Mídias na Educação, ambos publicados no site² desenvolvido ao longo do curso. Esse projeto, assim, teve o objetivo de esclarecer como se dão as dinâmicas educativas nesse tipo de espaço, conhecer melhor os profissionais que atuam nesse setor, discutir conceitualmente a aplicação desse tipo de ferramenta com especialistas e, também, acompanhar a experiência dos alunos do EJA com esse tipo de ferramenta. Diante disso, os objetivos gerais deste trabalho de conclusão de curso são delimitar e conhecer as metas a serem alcançadas com o uso do laboratório de informática nas escolas, definir uma meta de aprendizagem com o uso das tecnologias, ter a clareza de como as tecnologias agem no processo ensino aprendizagem, refletir sobre materiais pedagógicos

¹ Termo que foi idealizado por William Gibson, em 1984, no livro "Neuromancer", referindo-se a um espaço virtual composto por cada computador e usuário conectados em uma rede mundial.

² <https://sites.google.com/site/inovarpararealizar>

com uso das tecnologias de forma adequada a cada nível de ensino, identificar nas fotografias as atividades que foram realizadas.

Todo esse trabalho partiu da minha necessidade profissional. Como professora da Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora, há 28 anos – sendo 23 deles na Educação de Jovens e Adultos –, pude observar certa precariedade de atividades didáticas para meus alunos. Quando comecei a lecionar na EJA, tive muita dificuldade na preparação das atividades. Atualmente, tenho uma turma multisseriada (quatro níveis de aprendizagem – da 1ª à 4ª fases iniciais do ensino regular fundamental), com 23 alunos frequentes, sendo dois deles portadores de deficiência intelectual. Trabalhar com uma turma assim requer possibilidades variadas de aprendizagem e planejamento, tanto para aulas expositivas, como para atividades diversificadas. As dificuldades são enormes. A grande maioria dos alunos adultos trabalha o dia todo (na maioria das vezes, em atividades braçais), ou são idosos com dificuldade motora ou mesmo de leitura. Assim, muitos se tornam infrequentes devido ao cansaço excessivo, por não disporem de tempo suficiente para os estudos ou mesmo por vergonha.

Em uma dessas intervenções pedagógicas, comecei a perceber a real necessidade de inovação. Então, o trabalho pedagógico fazendo uso das ferramentas tecnológicas começou a fazer parte de nossa rotina semanal. Como a escola possuía um laboratório de informática muito bom e os alunos precisavam de diversificação, nos “aventuramos”. Essas aulas sempre foram um elo com a realidade de sala de aula, ou seja, primeiramente as atividades eram dadas em sala de aula, no espaço tradicional, e depois, para diversificar, e conforme a necessidade da turma, usava-se os computadores. O conteúdo que não fluía de maneira adequada passou a ser dado no laboratório de informática e esse se tornou uma importante ferramenta de aprendizagem.

Exemplo disso foram as aulas de alfabetização. Saber ler e escrever, para muitos, era mais complicado do que o simples fato de escutar ou fazer a atividade. Ao invés de se limitarem aos livros didáticos, os alunos puderam utilizar jogos de alfabetização nos computadores, que propunham uma metodologia mais lúdica de ensino. Percebi que ao desenvolver atividades simples, como completar lacunas de frases, as regras ficavam mais claras. Diante disso, surgiu a necessidade de conhecer melhor os processos de

utilização dos laboratórios de informática. E assim comecei a diversificar minhas aulas. Percebi que a sensação simples de mexer no computador era gratificante.

Como essas aulas eram para inovar e serem utilizadas como mais uma ferramenta de ensino, comecei a compartilhar minha ideia com alguns colegas que também faziam uso do laboratório de informática. A coleta de informações e a troca de experiências com esses colegas me fizeram construir esse projeto.

2 RESULTADOS

Neste tópico, serão descritas as fases de desenvolvimento do projeto, incluindo os preparativos necessários à execução da reportagem e do ensaio fotográfico, a realização das entrevistas, a apuração de informações, a produção das imagens e a redação do texto. Por fim, também serão relatados os cuidados de pós-produção, a exemplo da edição das fotos.

2.1 Pré-produção

O início da execução do projeto se deu logo no início das atividades da Especialização em Mídias na Educação, com a aplicação das tarefas do curso em minha prática docente. A primeira coisa a fazer era adaptar atividades que até então eram desenvolvidas apenas na sala de aula do curso de Educação de Jovens e Adultos (EJA), em que leciono. Depois, teve início a coleta de dados com profissionais que também usavam o laboratório. Por ser uma turma multisseriada, as adaptações eram muitas e heterogêneas. A utilização dos computadores surgiu como possibilidade de solucionar uma aprendizagem malsucedida em certas atividades. A dificuldade dos alunos com o excesso de regras ortográficas a serem decoradas e a falta de coordenação motora na hora de utilizar outros instrumentos, como a tesoura, me fizeram buscar uma forma de inovação. Comecei então a utilizar o laboratório de informática como mais uma ferramenta de aprendizagem, sempre concatenada às atividades que eram dadas em sala de aula. A percepção dos avanços foi imediata, desde a melhoria na coordenação motora, incluindo a capacidade de percepção de acerto e erro, maior atenção às atividades, melhor proveito das leituras, maior

identificação com aspectos da realidade pessoal dos alunos e, até mesmo, possibilidade de diversão durante a execução das tarefas.

As turmas da Educação de Jovens e Adultos são semestrais, ou seja, a cada semestre existe a possibilidade de alunos novatos, que chegam ao curso sem nenhuma aprendizagem, o que significa recomeço. Desde que iniciei com o trabalho do laboratório de informática, até os dias de hoje, foi possível constatar uma mudança de interesse, atenção nas atividades e rendimento. Hoje, são 23 alunos frequentes, que na aprendizagem via laboratório de informática estão no mesmo nível: ligar o computador, utilizar o mouse, usar o editor de texto, acionar a internet, copiar imagens, usar o teclado, e até mesmo salvar arquivo e desligar o computador. É importante ressaltar que todas as adaptações e mudanças foram feitas graças aos dados coletados durante a reportagem. Em termos de atividades, há uma diversificação. Como são níveis diferentes, as atividades também são diferentes, cada qual com o seu grau de dificuldade e habilidade a ser trabalhada.

Os alunos eram incentivados a realizar as atividades de forma descompromissada, sem que sentissem muito cobrados. Atividades de português e matemática, por exemplo, passaram a ser realizadas por meio de jogos online; na geografia, foram utilizados aplicativos em que era possível colorir mapas com comandos simples. As aulas eram dadas uma vez por semana, num período de, no máximo, uma hora, no laboratório de informática da escola, com o auxílio de um professor especializado (aquele que fica como responsável pelo laboratório de informática e ajuda na elaboração de atividades e busca de sites e jogos) e do professor regente (neste caso, eu, responsável por atualizar o professor de informática sobre o que foi dado em sala e o que eu gostaria que fosse trabalhado). Os alunos eram atendidos individualmente a cada dúvida ou atividade com grau de dificuldade maior. Como a maioria dos alunos nunca havia mexido ou chegado próximo a um computador, optamos por uma apresentação prévia do mesmo. Foram ministradas algumas instruções elementares, como ligar o equipamento, manusear o mouse e outras partes do computador, digitar, inserir imagens, alternar letras maiúsculas e minúsculas, apagar textos e arquivos, etc. Apesar de simples, essas ações os maravilhavam.

Como a turma é dividida em quatro séries, o grau de dificuldade era diferenciado para cada aluno, desde alfabetização até atividades na Plataforma Moodle da escola. Os alunos alfabetizados das fases três e quatro possuíam certa independência no uso do computador, assim, realizavam atividades que avançavam dentro da própria Plataforma Moodle.

Com as atividades em laboratório ocorrendo regularmente, foram iniciados os preparativos para a realização da reportagem, assim como para a produção do ensaio fotográfico.

A necessidade de saber mais sobre como funcionava o laboratório de informática veio com a ideia de incorporar à rotina dos meus alunos a aula semanal nesse espaço. A primeira entrevista foi com a professora do laboratório com quem questionei a viabilidade da realização das aulas com uso do computador. Durante a conversa, fiz perguntas sobre como funcionava o laboratório, o que podíamos fazer com esse tipo de recurso e como tornar esse projeto realizável diante da realidade da turma. Depois acrescentei perguntas de outros professores que já faziam esse tipo de trabalho com outras turmas. Como era trabalhar dessa forma, de que forma os objetivos eram alcançados, como trabalhar com uma heterogeneidade tão grande. Assim, fui coletando questões que me possibilitaram tal trabalho.

Conforme as aulas fluíam, eu registrava todos os passos das aulas, utilizando meu celular. A ênfase das imagens foi, principalmente, nas atividades que eram desenvolvidas no laboratório, sem enfatizar algum aluno específico. De início, as fotos eram registros particulares com o intuito de organização e montagem de um portfólio particular somente para estudo. A iniciativa de produzir um ensaio fotográfico surgiu de uma prática realizada habitualmente por mim na EJA. Sempre gostei de fotografia e tenho o hábito de registrar as atividades mais relevantes para publicar na página da escola nas redes sociais, visto que o incentivo para promoção dessas práticas sempre foi de suma importância pelos gestores da escola. Depois, as fotos viraram um ensaio fotográfico, no qual tentei organizar as imagens de modo lógico para ilustrar esse trabalho de conclusão de curso. Para seleção dessas fotos, procurei selecionar aquelas fotos que mereciam destaque para ilustrar todo esse planejamento: aulas praticadas em sala de aula, conforme o modelo

tradicional, e aulas no laboratório de informática, com as novas ferramentas sendo aplicadas.

2.2 Produção

Assim, todas as aulas que geravam dúvidas eram repensadas para o novo espaço de aulas. Com a ajuda da professora do laboratório de informática, as atividades no laboratório eram escolhidas previamente por nós, professores, com intuito de verificar o que melhor se encaixava a cada objetivo. Vários segmentos foram feitos dessa forma. Às vezes, usávamos não só o laboratório, mas também vídeos, projetados com datashow, como estratégia para tornar as aulas mais atrativas para os alunos.

Uma das etapas do ensaio foi realizada durante uma aula de Geografia ministrada no laboratório. As fotos produzidas nesse dia exemplificam como funciona um dos aplicativos utilizados no ensino desse conteúdo, especificamente, a identificação de países, estados e municípios em um mapa, algo que gerava muitas dúvidas quando ensinado em sala de aula. As primeiras imagens mostram como ocorriam essas aulas, com a utilização de mapas impressos em papel para se colorir (imagem 1), e atlas (imagem 2).

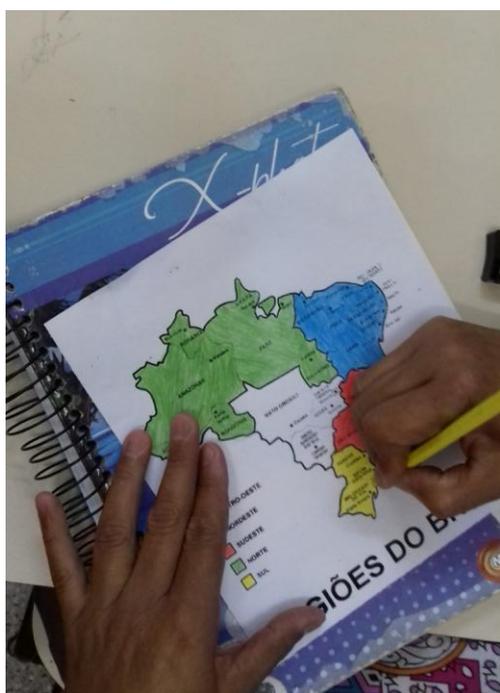


Imagem 1



Imagem 2

No laboratório de informática, o mesmo conteúdo passou a ser ministrado com jogos online (Imagem 3) e vídeos explicativos (Imagem 4) que proporcionaram um melhor entendimento. No site “Só Geografia”³ e “Atividades Educativas”⁴ era possível colorir o mapa do Brasil. Com a utilização dessas páginas, todas as questões em dúvida foram sanadas.

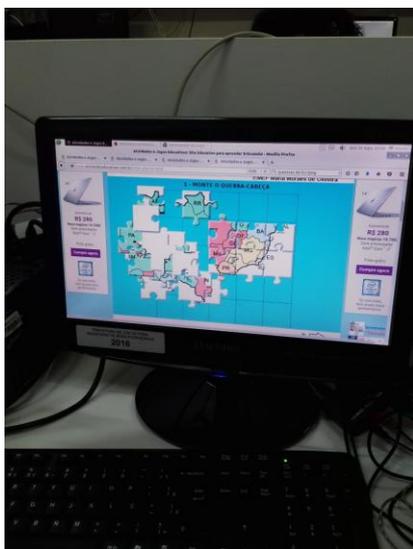


Imagem 3



Imagem 4

Dessa maneira, o ensaio fotográfico foi sendo construído a partir do acompanhamento das atividades realizadas em sala de aula e no laboratório, seguindo critério comparativo entre as duas metodologias de ensino. Em seguida, esse conteúdo foi integralmente disponibilizado no site <https://sites.google.com/site/inovarpararealizar/home>.

A escola em que leciono possui uma plataforma de ensino que nos proporcionou avançar em termos tecnológicos devido ao empenho da direção. Possuímos dois segmentos de estudo:

- Presencial: em que o aluno tem aula todos os dias, sendo cobrada frequência às aulas (escola tradicional, com frequência, atividades, nota, prova, trabalho);

³ www.sogeografia.com.br

⁴ www.atividadeseducativas.com.br

- Semipresencial: em que o aluno não possui a obrigatoriedade da frequência. Ele estuda em casa, com material oferecido pela escola e disponibiliza um tempo para sanar dúvidas e fazer provas em horários estabelecidos pelos professores.

A minha realidade é o sistema presencial, no qual precisamos estar sempre atentos à estimulação de aprendizagem e interesse por parte dos alunos. Quando os avanços tecnológicos começaram a ser introduzidos no processo de ensino, alguns professores foram contra a inovação e se recusaram a trabalhar dessa forma. Apoiada nessa discussão, procurei ouvi-los para um entendimento maior dessa nova possibilidade. Através das perguntas que fiz, algumas com registro escrito e outras com áudio, ou apenas em conversas informais, pude perceber que a principal preocupação dos professores é o receio de não se adaptarem a essa realidade. Abaixo, seguem minhas questões básicas para construir o conteúdo da reportagem:

- O uso do laboratório de informática pode ser considerado mais um atrativo para a aprendizagem?
- Como diversificar essa demanda?
- Como turmas tão heterogêneas podem utilizar a tecnologia a seu favor?
- O que proporcionar aos alunos da EJA?

Não tive dificuldades em conversar com meus colegas sobre esse assunto. O contato ocorreu presencialmente, e também via WhatsApp e email. Mas pude observar que a maioria dos professores aceitou que era necessário inovar sua prática docente. Procurei conversar com professores de diversas disciplinas para tentar formular um resultado que me direcionasse a novas possibilidades. Num universo de 13 professores, 2 são radicalmente contra a essa inovação e não admitem mudar, 9 professores se propuseram a fazer cursos (administrados pela própria escola) para inovar e 2 professores se sentiram incomodados com toda essa situação, mas estão tentando adaptar seu conteúdo a práticas tecnológicas.

Em contrapartida, ainda temos docentes que não admitem que a Educação de Jovens e Adultos seja uma forma de evitar a verdadeira exclusão,

seja ela dos dias atuais na sociedade onde exercemos nossa cidadania social ou digital.

2.3 Pós-produção

Ao começar a redigir a reportagem, tive o cuidado de buscar uma bibliografia que me ajudasse a colocar no texto formas corretas e didáticas que atendessem ao objetivo do trabalho. Meu objetivo era mostrar que as tecnologias podem fazer parte da vida diária de um aluno excluído de uma sociedade. As entrevistas também tiveram uma grande importância para a formulação do texto. O processo de escolha das fotos, por sua vez, foi embasado nas entrevistas e bibliografia realizadas para processar as etapas. Muitas foram as fotos tiradas para essa exemplificação e algumas escolhidas para que a apresentação não ficasse maçante. Ao selecionar as fotos a atenção principal foram as que mostrassem as duas realidades: sala de aula e laboratório de informática com o mesmo conteúdo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando se quer inovar, as dificuldades são imensas. Ao começar a pesquisar sobre o assunto, o fiz com o intuito de entender melhor esse universo de tecnologias na EJA, por uma necessidade que possuía.

Minha maior dificuldade foi à bibliografia, quase inexistente em relação à educação de jovens e adultos. Por outro lado, descobri professores com preocupações semelhantes as minhas e que desenvolvem suas pesquisas enfatizando o assunto. Autores importantes como Moran, Coscarelli e até mesmo Paulo Freire tratam o assunto de uma forma geral, em uma abordagem ampla que precisa ser adaptada ao EJA. Já a produção da reportagem foi uma dificuldade muito grande devido à falta de domínio dos aspectos técnicos e práticos relativos a esse gênero de texto.

A continuidade da prática de inovação persiste. Depois desse curso de especialização em Mídias na Educação, tenho a certeza que essa busca não

acaba e que posso interferir quantas vezes quiser nesse processo de aprendizagem e inovação através das tecnologias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. 3 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. 127 p.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias o novo ritmo da informação**. 1 ed. São Paulo: Papirus, 2007.

LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica entrevista e pesquisa jornalística**. 7 ed. Rio de Janeiro: Record, 2008.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: O Futuro do pensamento na era da Informática**. 1 ed. São Paulo: 34, 2007.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 1 ed. São Paulo: Papirus, 2000. 173 p.

----- **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. Transcrição de entrevista concedida ao programa TV Escola – Capacitação de Gerentes. Belo Horizonte, 1999. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acessado em 10 de junho de 2018.