

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Janandra Matos de Vargas

**O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NO ENSINO MÉDIO DA EJA:  
TRANSFORMANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA DISCIPLINA  
DE HISTÓRIA**

Santa Maria, RS  
2017

**Janandra Matos de Vargas**

**O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NO ENSINO MÉDIO DA EJA:  
TRANSFORMANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA DISCIPLINA DE  
HISTÓRIA**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientadora: Mary Lúcia Pedroso Konrath

Santa Maria, RS  
2017

**Janandra Matos de Vargas**

**O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NO ENSINO MÉDIO DA EJA:  
TRANSFORMANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA DISCIPLINA DE  
HISTÓRIA**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

**Aprovado em 27 de outubro de 2017**

---

**Mary Lúcia Pedroso Konrath, Ms. (UFSM)  
(Presidente/Orientador)**

---

**André Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)**

---

**Fabício Tonetto Londero, Ms. (UFSM)**

Santa Maria, RS  
2017

# O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NO ENSINO MÉDIO DA EJA: TRANSFORMANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA DISCIPLINA DE HISTÓRIA<sup>1</sup>

THE USE OF COMPUTER MEDIA IN EJA MIDDLE SCHOOL: TRANSFORMING THE  
PEDAGOGICAL PRACTICES OF THE DISCIPLINE OF HISTORY

Janandra Matos de Vargas <sup>2</sup>

Mary Lúcia Pedroso Konrath <sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo mostra alguns resultados teóricos e práticos do uso da mídia informática como ferramenta de apoio pedagógico ao processo de construção de conhecimentos na disciplina de História junto a alunos da 1ª série do Ensino Médio da EJA (Educação de Jovens e Adultos) do município de Santiago no Rio Grande do Sul. Nesta oportunidade, buscou-se referencial teórico que pudesse dar suporte para o uso pedagógico desta mídia. A pesquisa realizada buscou investigar como a informática pode auxiliar no processo de aprendizagem e construção de conhecimentos de alunos do Ensino Médio em relação à disciplina de História. Para tanto, foi organizado para que o espaço de sala de aula pudesse se transformar, sendo o computador e a informática ferramentas para apoiar as descobertas e construções realizadas pelos alunos ao longo do processo elaborado, tornando-os autores e co-autores e assim resignificando o aprendizado em relação ao conteúdo aprendido nesta disciplina. O objetivo deste trabalho consistiu em utilizar as ferramentas disponibilizadas através do computador e sua conexão com a *internet*, para propor práticas e atividades de leitura e produção de materiais sobre história de forma individual e coletiva, contribuindo para uma aprendizagem significativa na disciplina de História. A metodologia utilizada passou por uma revisão de literatura e um estudo de caso, sendo denominada de qualitativa de caráter exploratório. A principal conclusão considera que além do computador ser um aliado ao ensino-aprendizagem, faz com que um vasto campo de pesquisa possa ser explorado pelos alunos, o qual vai desde o uso dos textos, imagens, sons e vídeos, o que torna a disciplina mais atrativa e motivadora, além de contribuir com o trabalho e ser o mediador do processo histórico, transformando os alunos em agentes ativos neste processo.

**DESCRITORES:** Informática; Ensino Médio; EJA; História.

## ABSTRACT

This article shows some theoretical and practical results of the use of computer media as a pedagogical support tool for the process of building knowledge in the History discipline with students from the 1st grade of EJA (Youth and Adult Education) in the municipality of Santiago In Rio Grande do Sul. On this occasion, we searched for a theoretical reference that could support the pedagogical use of this media. The research sought to investigate how informatics can help in the process of learning and building knowledge of high school students in relation to the History discipline. In order to do so, it was organized so that the classroom space could transform, being the computer and computer science tools to support the discoveries and constructions carried out by the students throughout the elaborated process, making them authors and co-authors and thus resignifying The learning in relation to the content learned in this discipline. The objective of this work was to use the tools provided through the computer and its connection to the internet to propose practices and activities of reading and producing materials on history individually and collectively, contributing to a significant learning in the discipline of History. The methodology used was a review of the literature and a case study, being called qualitative of an exploratory nature. The main conclusion is that in addition to the computer being an ally of teaching-learning, it allows a wide field of research to be explored by the students, ranging from the use of texts, images, sounds and videos, which makes discipline More attractive and motivating, besides contributing with the work and being the mediator of the historical process, transforming the students into active agents in this process.

**KEYWORDS:** Computing; High school; EJA; History.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora orientadora, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

Na busca pela necessidade de sobrevivência, o homem durante seu processo histórico, criou ferramentas e instrumentos que lhe serviram de suporte para que pudesse se manter, se autopreservar. Com o passar do tempo, aprimorou sua capacidade de pensar, o que lhe permitiu novas descobertas. Desde a descoberta do fogo até a roda, das máquinas aos computadores, sempre buscou através do raciocínio mecanismos para satisfazer suas mais diversas necessidades.

As transformações por que passou o homem impactaram também na sua forma de pensar, de se comunicar e de aprender; fez com que sua trajetória mudasse consideravelmente. Com as grandes descobertas tecnológicas, fez com que se criasse novos caminhos para o saber e para o fazer, exemplo é o uso da informática nas escolas.

Dessa forma, diante de muitas perspectivas e dos diversos recursos pedagógicos existentes no meio educacional, busca-se fazer uma ligação entre a informática (tão presente nos dias atuais) e as práticas pedagógicas que poderão auxiliar no ensino de História.

O trabalho de construção do conhecimento pelo professor através do uso da informática pode ajudar a desmistificar a ideia de que a História somente estuda coisas do passado, pode criar situações que ajudem o aluno perceber que História é vida, é o estudo de um passado que fez e faz parte dos seres humanos, que cria concepções que vão resgatar fatos que nos rodeiam, é fazer uma reflexão para compreender o mundo em que cada um dos alunos está inserido.

Desse modo, o objetivo deste trabalho consistiu em utilizar as ferramentas disponibilizadas através do computador e sua conexão com a *internet*, para propor práticas e atividades de leitura e produção de materiais sobre história de forma individual e coletiva, contribuindo para uma aprendizagem significativa na disciplina de História.

O presente artigo faz uma breve abordagem sobre a Educação de Jovens e Adultos no Brasil, sua evolução histórica desde o final a década de 40 até os dias atuais. Aborda ainda as possibilidades de produção de conhecimentos com o suporte da tecnologia, já que esta é uma das ferramentas pedagógicas atuais que os professores podem utilizar na produção do conhecimento dos alunos, enfatizando o uso do computador como meio intermediário professor-aluno. Procurou-se ressaltar, sobretudo, o uso da informática nas aulas de História, como instrumento didático no processo de ensino-aprendizagem e de que forma os alunos enquanto sujeitos ativos, criativos podem adquirir novos conhecimentos partindo do uso da tecnologia em particular o computador.

Em relação à turma escolhida, alunos do 1º ano do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos do Colégio Estadual Cristóvão Pereira, município de Santiago (RS), com idades variadas, entre 18 e 45 anos, deu-se pelo fato de ser considerada uma turma curiosa, ativa, com alunos comprometidos e com vontade de adquirir novos saberes.

Parte-se então do pressuposto de que o uso do computador causa efeito positivo na aprendizagem e no rendimento escolar dos alunos, já que é um instrumento didático pedagógico que dinamiza as aulas, possibilita uma melhor interação entre a turma, proporciona aos alunos uma maior autonomia.

Sendo assim, através deste foi proposto aos alunos dividirem-se em grupos e com o uso do computador com conexão à *internet*, elaborarem pesquisa sobre o Legado Grego para a Humanidade. Para isto foram feitas pesquisas em sítios (*sites*), foi estimulado pela professora o uso da criatividade para que as apresentações ficassem mais dinâmicas, como o uso de imagens, sons e vídeos. Os grupos após pesquisa selecionaram o que iriam apresentar, em equipe organizados fora do ambiente escolar, produziram *slides* no programa *Power Point* para apresentação aos demais colegas, assim como a elaboração de texto a ser entregue; após explanação do conteúdo, repassaram aos colegas exercício referente ao seu respectivo assunto, o qual poderia ser feito a critério do grupo.

O artigo está estruturado em cinco seções, sendo a primeira a presente introdução, a segunda faz um breve histórico da EJA (Educação de Jovens e Adultos) no Brasil e na terceira referência a produção do conhecimento com o suporte da tecnologia. Na quarta seção aborda a criação na disciplina de História com os alunos do ensino médio através do uso da informática: novas propostas. Por fim, na quinta seção constam as considerações finais e referências.

## **2 A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA**

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de ensino, segundo o que dispõe a Lei de Diretrizes de Base da Educação - LDB (1996) e é “destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria”. Com base nesse princípio, a educação de jovens e adultos torna-se uma possibilidade que pode colaborar para o desenvolvimento das pessoas de todas as idades, para que estas possam exercer plenamente seus direitos enquanto cidadãos, sendo a idade mínima de 15 anos para ingresso no ensino fundamental e 18 anos para o ensino médio.

O objetivo principal da EJA é auxiliar cada indivíduo a se tornar o que ele tem capacidade para ser, para tanto o processo de ensino-aprendizagem desses alunos é de grande responsabilidade, pois além do professor ser o mediador do conhecimento, precisa possibilitar a retomada de seu potencial, precisa desenvolver habilidades e confirmar competências já adquiridas.

Porém, quando se trata de educação, nem sempre foi assim; segundo UNESCO (2008, p.25), até fins do século XIX eram muito restritas as oportunidades de escolarização, acessível em sua maioria às elites e aos homens livres de vilas e cidades (minorias da população), poucas eram as oportunidades de acesso à escolarização na infância ou na vida adulta. Até 1950 mais da metade da população brasileira era analfabeta.

Conforme a UNESCO (2008, p.25), as primeiras políticas voltadas para a Educação de Jovens e Adultos surge a partir de 1947, quando Ministério da Educação inicia a Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos (CEAA), seguidas de outras: Campanha Nacional de Educação Rural (1952) e a Campanha Nacional de Erradicação do Analfabetismo (1958), porém sem muito sucesso, já que havia inadequação de materiais pedagógicos que não consideravam as especificidades do aluno adulto e da diversidade regional.

Nos anos 60, outros projetos que envolviam Educação de Jovens e Adultos foram desenvolvidos no Brasil, podemos citar: “Fundação Mobral (1967-1985), da Fundação Nacional para Educação de Jovens e Adultos – Fundação Educar (1986-1990) e do Programa Brasil Alfabetizado (2003 – atual)” (Suzuki, 2009, p.16).

O Movimento Brasileiro pela Educação – Fundação MOBREAL, criado em 1967 só foi implantado em 1969, estabeleceu-se durante a ditadura militar como forma de responder às necessidades do autoritarismo do Estado. Funcionava de forma autônoma e paralela ao Ministério da Educação, na qual convidava a população com uma campanha em âmbito nacional a fazer sua parte: “você também é responsável, então me ensine a escrever, eu tenho a minha mão domável, eu sinto a sede do saber”. Segundo Galvão e Soares (2005, p. 270) esse sistema de ensino, recruta professores sem muitas exigências, não há a preocupação com o saber e o fazer docente, qualquer pessoa que soubesse ler e escrever poderia ensinar e de qualquer forma. O MOBREAL foi extinto em 1985, surgindo a Fundação Educar.

A Fundação Educar tinha por objetivo erradicar ou reduzir significativamente o analfabetismo, buscou parceira com as Prefeituras municipais e com organizações da sociedade civil onde houve mudanças na concepção político pedagógica do processo de ensino-aprendizagem.

Com o governo de Fernando Collor (1990), a Fundação Educar é abolida e não há prioridade alguma para a educação de jovens e adultos, já que o governo não cria nenhuma outra instância para assumir suas funções. Em 1996, a Lei 9394/96, Lei de Diretrizes de Base da Educação – LDB, durante o governo Fernando Henrique Cardoso, vai tratar da educação de jovens e adultos, dando ênfase para aqueles que não puderam estudar ou dar continuidade aos estudos e reafirmar que esse é um direito de todos quando aborda no Art. 37:

§ 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames.

A partir de 2002 é criado o Programa Brasil Alfabetizado e das Ações de Continuidade da EJA, que segundo o Ministério da Educação tem o objetivo de promover a superação do analfabetismo entre jovens com 15 anos ou mais, adultos e idosos. Segundo o programa este “é uma porta de acesso à cidadania e o despertar do interesse pela elevação da escolaridade” (MEC, 2002).

Sendo assim, a educação de jovens e adultos torna-se mais que um direito, é condição para que o aluno possa ser inserido na sociedade, para que possa exercer seus direitos de cidadão; vai envolver ações e relações que tem como prioridade suprir suas necessidades, fazendo com que seja formulador de opinião própria, crítico e agente de transformação social. Para isso, levando-se em conta as mídias existentes na atualidade e para que as formas de busca do conhecimento sejam mais dinâmicas, atrativas e adequadas às tecnologias, busca-se como suporte ao ensino-aprendizagem o uso da mídia informática (computador) nas aulas da EJA, já que este se faz presente no cotidiano dos alunos.

### **3 PRODUZINDO CONHECIMENTOS COM O SUPORTE DA TECNOLOGIA**

O homem em sua evolução sempre usou a tecnologia, a qual possibilitou sua sobrevivência com os mais diversos recursos e nas mais variadas eras. Essa busca pela tecnologia ocorria de forma lenta e gradual na medida em que o homem buscava satisfazer suas necessidades mediante as dificuldades que se apresentavam (SOUZA, s.ano). Ambos, homem e

tecnologia caminham lado a lado ao longo do processo evolutivo, construindo formas de melhorar seu cotidiano, seu trabalho, sua vida pessoal e em sociedade.

A partir de então, muitas mudanças ocorreram principalmente as socioculturais que na atualidade passam a envolver não só as organizações, as técnicas, as práticas como passam a influenciar o pensamento humano através do uso contínuo e inovador das tecnologias.

A aquisição do conhecimento acompanha a vida humana; é um processo dinâmico, tornando-se um guia para as ações. O conhecimento surge de interligações, através da vivência de relações sociais, nas instituições de ensino, das experiências de aprendizagem, através dos canais de comunicação em que resulte uma participação ativa do aluno na produção do mesmo.

E o pensar individual ou coletivo, faz com que de certa forma nos reportemos às funções das escolas, na produção do conhecimento, no caminho às reflexões, no agir crítica e construtivamente.

Na aprendizagem falar em produção do conhecimento, quer dentro ou fora dos espaços escolares nos conduz às mais variadas tecnologias, nos meios digitais, nos recursos que podem envolver esse processo. Tecnologia que pode ser definida como “[...] artefato, cultura, atividade com determinado objetivo, processo de criação, conhecimento sobre uma técnica e seus respectivos processos, [...]” (ALMEIDA e MORAN, 2005, p.40).

Na tecnologia com seus variados significados, podemos destacar a informática como ferramenta de aprendizagem, ou seja, dos computadores conectados à *internet*, tão presentes, começam a adquirir novas funções e as escolas por serem espaços destinados à produção do saber, tem o papel fundamental nesse sentido, não podem ficar alheias aos novos métodos de produzir conhecimento, não podem ficar somente com os velhos usos na sala de aula.

Quanto às escolas, França e Simon (1997 apud FERREIRA, 2014, p.03) afirma que “[...] não se pode admitir que justamente a escola, local onde se deveria produzir conhecimento, fique à margem da maior fonte de informações disponíveis e mais, não seja capaz de orientar sua utilização”. Para tanto, segundo Ribas (2008), o professor deve ser alguém com criatividade, com competência e que seja comprometido com o advento das novas tecnologias, deve interagir com a sociedade do conhecimento, sendo assim necessário repensar a educação e buscar fundamentos para uso de novas linguagens, as quais determinam uma nova cultura, novos valores e diferentes necessidades.

A inserção das tecnologias representa uma possibilidade pedagógica a mais para o professor, o processo de ensinar muda de forma, assim como as formas de aprendizagem.

Conforme Garcia (2013, p.25) há o diálogo entre professor e aluno, o que há um tempo atrás praticamente não existia, há uma troca de informações, onde o professor não é só aquele que detém o conhecimento, mas aquele que junto ao aluno o conduz à construção do conhecimento, o aluno torna-se um investigador para as situações propostas, passa a ser o responsável pela construção de seu conhecimento mediado pelo professor e o uso da tecnologia, desempenha inclusive um papel mais ativo e participativo em busca da solução de suas necessidades.

Nesse processo de construção do conhecimento, Sales e Almeida (2007, p.72) ressaltam que não se pode deixar de mencionar a importância das fontes de informação, que com a *internet* tornam-se imensuráveis, devido ao grande número de informações que são disponibilizadas na rede, é necessário critérios que avaliem a qualidade das fontes, já que todo conhecimento provém de uma fonte de informação, e para se criar um novo conhecimento é indispensável que este seja embasado em outro já existente e devidamente comunicado em alguma fonte de informação, seja escrita, oral ou audiovisual.

Coelho (2011) aponta algumas dicas que ajudam avaliar a credibilidade das fontes de conteúdo da *internet*, entre eles: a credibilidade das informações (analisando o responsável pelo conteúdo, se este pode ser contato se houver alguma dúvida), a atualização do conteúdo (quando a página foi atualizada e se não há *links* quebrados), qualidade intrínseca da informação (avaliar se há coerência com as normas cultas, se o conteúdo tem foco), acessibilidade (facilidade em localizar e obter as informações), suporte aos usuários (se caso precisar, exista algum tipo de auxílio durante a consulta à fonte), segurança (analisar as questões de acesso restrito e proteção contra aqueles não autorizados), usabilidade (ficar atento para a facilidade de uso e navegação e ao *design*, se é apropriado ao propósito da fonte), organização (atentar para a estruturação dos conteúdos), sistema de busca (se existem recursos para acessar e recuperar rapidamente a informação), consistência e relevância (considerar a coerência na abordagem do conteúdo, se há fontes, referências) e ainda a estabilidade (se a informação pode ser recuperada tantas vezes forem necessárias).

Diante disso, o uso do computador em particular permite outras formas de trabalhar em aula, faz com que se crie ambientes de aprendizagem nos quais os alunos pesquisam, fazem simulações, experimentações, confirmam ideias e criam soluções construindo novas formas de aquisição do conhecimento.

### 3.1 INFORMÁTICA NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA

Chiofi e Oliveira (2014) abordam que as tecnologias quando usadas de forma adequada contribuem para a aprendizagem dos alunos, sendo importante inferir que devem ser utilizadas com propostas bem planejadas e de acordo com as concepções filosóficas e educacionais. Através do uso da informática, na disciplina de História, com utilização do computador segundo França e Simon (2012, p.04) “[...] possui muitas potencialidades e contribui de forma relevante nas pesquisas históricas, mas que, ao utilizá-lo em sala de aula, deve-se atentar para qual a melhor prática pedagógica a ser adotada”.

O artigo Tecnologia Educacional: uma ferramenta a favor do ensino (2016) coloca muito bem como a tecnologia através do uso do computador pode ser uma aliada do professor, quando diz que usar a tecnologia a favor da educação, pode promover um maior desenvolvimento sócio-educativo e um melhor acesso às informações, e como aparato que traz benefícios educacionais e sociais.

O uso do computador nas escolas é uma nova linguagem inserida no meio social e faz com que os papéis de professores e alunos mudem, isto é, essa comunicação, essa forma de transmissão dos conteúdos se torna interativa e gera diferentes potencialidades para compreensão do que se deseja, vindo inclusive ajudar no entendimento da sociedade em que vivemos.

Apesar disso, o computador “[...] não pode apenas ser visto como um dos maiores veículos de transmissão de informações, mas como ferramenta pedagógica no ensino de história” (FRANÇA e SIMON, 2014, p.03) como um instrumento de mediação que possibilita estabelecer novas relações para a construção do conhecimento criando concepções e saberes.

Importante destacar que o computador, assim como outros recursos tecnológicos, deve ser visto como meio alternativo para construção do conhecimento na disciplina de história. Sob um olhar crítico e orientação adequada, o uso do computador pode ser apropriado aos propósitos da sala de aula, já que oferece aos alunos uma interligação com o mundo, uma aprendizagem mais estimulante e criativa, permitindo a construção de conhecimentos.

Os recursos pedagógicos, com o uso do computador conectado à internet é um “entrelaçamento complexo de informações textuais e audiovisuais” (SANTOS, 2003) e nas aulas de história deve ser aquele espaço que vai ajudar o aluno a construir seu conhecimento, pois através desta ferramenta o aluno pode se ver desafiado e estimulado ao que lhe é proposto.

O uso do computador nas aulas de história é um novo fazer pedagógico, que permite “[...] uma reformulação de atitudes e prática voltadas à utilização das tecnologias” (FRANÇA e SIMON, 2014, p.03) e é com o advento da *internet*, que este recurso adquire um caráter inovador. Pois o acesso a

[...] internet abre caminhos para novas maneiras de adquirir conhecimento e fonte de ilimitadas informações, que vão desde artigos científicos, livros, documentos, revistas e outros. Como qualquer recurso tecnológico, esta deve ser entendida como um dos meios alternativos para construir o conhecimento, visto que propicia ao indivíduo interligar-se com o mundo, resultando em escolas mais flexíveis, menos autoritária, cedendo lugar para ambientes aconchegantes, atrativos, estimuladores e criativos (MORAN, 1997 apud PEREIRA, PEREIRA e VASCONCELLOS, 2012).

Assim, Paulo Freire (2015 apud COSTA, 2003, p.10) coloca que “[...] educação [...] é um fator fundamental na reinvenção do mundo”; mundo este que as escolas e os professores precisam reinventar todos os dias para se adequarem principalmente às tecnologias existentes e extrair delas o melhor uso como recurso pedagógico. E se utilizados de maneira consciente, podem possibilitar reflexão, senso crítico, levar o conhecimento aos alunos através da participação, da integração para que juntos possam construir e se reconhecer como sujeitos também históricos.

A cada nova tecnologia apresentada, novas possibilidades podem ser acrescentadas ao ensino, com o uso do computador conectado à *internet*, que nos dias atuais é significativo e relevante, na disciplina de história não é diferente, seu uso pode vir agregar conhecimentos e colaborar na compreensão do mundo que nos cerca dentro e fora dos espaços escolares.

O uso da informática na disciplina de História, conforme relatos de experiências de professores dos cursos de tecnologias ainda é pouco aplicado, visto as deficiências das escolas como a falta de computadores que funcionem, a conexão com a *internet* que nem sempre está à disposição para uso e mesmo por parte de professores, alguns acham perda de tempo, que são mal remunerados e não querem se envolver com esse tipo de método na aprendizagem, e ainda por falta de conhecimento e preparo para utilizar o computador com os alunos em suas aulas.

Tendo em vista o estudo de teóricos como Moran, Behrens e Masetto (2007) é possível perceber que são muitas as opções de trabalho com o uso do computador com conexão à *internet*. Percebe-se que o trabalho pode ser muito construtivo não somente na discipli-

na de História, mas esta pode ser a ferramenta pedagógica que interligue as disciplinas, ou seja, pode ser um instrumento de trabalho interdisciplinar. Dependendo do assunto tratado, essa interdisciplinariedade pode ocorrer com a área da Linguagem (Português, Literatura, Artes), com a área de Ciências Humanas (Geografia, Filosofia, Sociologia) e mesmo na área das Ciências da Natureza (Biologia). Cabe aos professores perceberem quais as melhores práticas para a difusão do conhecimento e tentarem trabalhar conforme a realidade de sua escola.

### 3.1.1 Trabalhos Correlatos

O uso da informática na educação como ferramenta de apoio a aprendizagem é importante, pois vai mudar a ideia de que a História é factual, pronta e acabada, mudando o pensamento dos alunos que se acham sujeitos passivos diante da história.

Em “Novas Tecnologias, o Computador e o Ensino de História” (FRANÇA e SIMON, 2012) combina a pesquisa com uma reflexão teórica e metodológica sobre a elaboração do conhecimento histórico na escola, tanto para alunos do ensino fundamental quanto médio, articulado com análise de como o computador vem sendo utilizado na aprendizagem nas escolas públicas e privadas, em Londrina e região no estado do Paraná, onde a preocupação central foi identificar como e em que medida a utilização do computador contribui para o alcance dos objetivos da disciplina de História. Ressalta-se que existem muitas alternativas de envolvimento e integração com esta ferramenta pedagógica, já que há um acesso a diversos recursos, como sons e imagens, o que proporciona maior exploração de ideias por parte dos alunos em relação aos conceitos históricos. Os alunos podem efetuar pesquisas em sites via internet, visitar museus, consultar arquivos históricos, o que torna a disciplina mais atrativa. A conclusão que se chegou, foi que nas escolas o uso do computador está atrelado apenas ao seu uso como editores de texto, sem ser explorada toda sua potencialidade, seja pela falta de preparo dos docentes ou políticas públicas educacionais que atendam as necessidades dos professores.

A atividade realizada por França e Simon, se assemelha a este trabalho na medida em que buscar utilizar o computador como ferramenta de apoio pedagógico que possibilita diversos recursos, como sons e imagens para tornar a pesquisa, a disciplina mais atraente para os alunos. Outro ponto é a falta de recursos para atender as necessidades dos professores no que se refere à informática, visto que por problemas técnicos e financeiros o laboratório da escola possui poucos computadores funcionando, o que dificulta o andamento do projeto.

No trabalho “A Tecnologia Auxiliando no Ensino de História” (CHAGAS, 2016) buscou pesquisar as possibilidades de deixar a disciplina de História mais atraente e motiva-

dora com o uso do computador. Foi proposto aos alunos se dividirem em equipes, e cada equipe com um computador conectado à *internet*, efetuarem pesquisa em *sites* (mediados pelo professor) no laboratório de informática. Após pesquisa foram elaboradas apresentações em *Power Point*, com inserção de texto, imagens e de vídeos do *site YouTube*. Constatou-se que os alunos se mostraram interessados, entusiasmados e comprometidos, sempre buscando melhorar, observou-se que todos se envolveram, mesmo aqueles alunos com maior dificuldade de relacionamento e comportamento conseguiram envolver-se e contribuir para a realização do trabalho. Este trabalho se assemelha ao que está sendo apresentado, pois sugere-se aos alunos que se dividam em grupos e utilizem-se de editores de texto, da inserção de imagens, da busca de vídeos do *site YouTube* para explicar aos colegas o que foi pesquisado, para que possam de forma diferenciada se apropriarem do conhecimento histórico mais interessados, motivados e comprometidos.

Com “Web 2.0 e o Ensino de História: Trabalhando com Wiki” (FERREIRA, SILVA E SIMAN, 2009), se refere ao ensino de história numa escola municipal de Belo Horizonte (Minas Gerais) com alunos do 5º ano do ensino fundamental, em que com a utilização da ferramenta Wiki, que segundo os mesmos autores é “conjunto de páginas que não segue uma estrutura hierárquica a priori ligadas entre si e que permite ao utilizador disponibilizar conteúdos online”. Foi realizado inicialmente um diagnóstico em que se verificou que a maioria dos alunos tinham computadores em casa (64%), que tinham acesso a internet em casa, na escola ou lan house (80%), se já tiveram aula na sala de multimídia, quase metade disse que sim (46%), a grande maioria afirmou já ter feito consultas nas enciclopédias impressas (87%), e se já conheciam o termo wiki e/ou já tinham utilizado a Wikipédia para pesquisa (20%). A proposta consistiu em realizar com os alunos um trabalho durante um bimestre, em dupla ou trio, com objetivo de explorar de forma diferente e a partir de recortes o Mundo Grego, explorando a ferramenta *Wiki*. Assim, foi feita a familiarização para os alunos que ainda não conheciam, com ajuda dos próprios alunos e criada uma wiki pela professora onde os alunos já cadastrados podiam acrescentar e editar páginas.

Numa segunda etapa, cada dupla escolheu um tema sobre o Mundo Grego para pesquisar. As duplas sob orientação da professora, reuniu textos, imagens, sons e partiu para a terceira fase, onde puderam redigir texto no *Word* para inserir no *Wiki*. Dessa forma, os alunos puderam conhecer os subtemas desenvolvidos pelos colegas, sendo que poderiam fazer modificações no texto, criar *hiperlinks* a partir de alguma palavra e/ou imagem. Na fase final, as duplas apresentaram a turma com uso do projetor multimídia uma síntese do que foi pesquisado. O trabalho foi considerado positivo de modo geral, apesar de enfrentar algumas difi-

culdades como alunos imaturos, sala de informática nem sempre disponível e a página ser em inglês (*Wikispace*), mesmo assim motivou muito os alunos e mostrou aos mesmos novas possibilidades de uso do computador aplicado à disciplina de história.

Este projeto se assemelha ao elaborado na medida em que utiliza a ferramenta computador com conexão à *internet* para elaboração de uma página (*wiki*) e com a pesquisa feita pelos alunos, avalia envolvimento com o assunto pesquisado, a participação e colaboração de cada aluno. Se distancia em alguns pontos, como no caso da pesquisa junto à professora, ou seja, não houve a possibilidade de estar o tempo todo junto aos alunos na elaboração da apresentação quando criaram os slides para apresentar, na pesquisa dos vídeos e na sua totalidade, já que a Escola por problemas técnicos e financeiros não está com computadores suficientes para atender a turma, sendo que os alunos desenvolveram parte do trabalho nos *netbooks* e outra parte com seus computadores em casa, também não houve como avaliar se o trabalho foi totalmente em equipe, se todos participaram, se deram ideias ou opinaram sobre o modo de fazer e apresentar o trabalho que lhes foi proposto.

#### **4 PRODUZINDO E CRIANDO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO ATRAVÉS DO USO DA INFORMÁTICA: NOVAS PROPOSTAS**

Entre os conteúdos que permeiam o plano de estudos da EJA – Totalidade 7 (1º ano ensino médio) do Colégio Cristóvão Pereira, Santiago (RS), o tema referente à Grécia Antiga foi inicialmente abordado nas aulas de História como suporte à pesquisa que foi elaborada pelos alunos, ou seja, houve uma explanação pela professora nas aulas anteriores, com uso de *slides* com objetivo de conhecer as características da Grécia, a periodização histórica, a formação das cidades, entre outros.

Após levantamento feito em sala de aula junto aos alunos sobre quais conhecimentos possuíam sobre o tema e quais habilidades, disponibilidade e conhecimento sobre uso de computadores e *softwares*, onde a maioria disse possuir computador fora da escola e saber utilizar algumas ferramentas disponíveis como o *PowerPoint*, o *ATube Catcher* (*software* para baixar vídeos do *site YouTube*), o editor de texto *Word*, foi proposto aos alunos realização de trabalho em grupo, em que poderiam utilizar essas ferramentas e quais mais achassem necessárias para apresentação do tema.

A proposta apresentada foi constituída de um trabalho em grupo, com objetivo de conhecer quais foram às heranças deixadas pelos gregos nas mais diversas áreas, buscando

fazer com que os alunos absorvam o conhecimento e reconheçam a importância histórica desse povo para a humanidade, assim como estimular a criatividade, a organização, o trabalho em equipe e a participação, com o auxílio da ferramenta pedagógica que é o computador conectado à *internet* e ainda proceder a elaboração de algum exercício para que os demais colegas pudessem se envolver com o assunto por eles abordado, se apropriando dessa forma do conhecimento histórico.

Para tanto a turma composta de vinte e dois alunos foi dividida em três grupos, sendo dois grupos de sete alunos e um grupo de oito alunos, foi sorteado para cada um deles o assunto que deveria ser trabalhado/apresentado e confeccionado material (texto, imagem, som ou apresentação multimídia) para os demais colegas, ressaltando que podiam usar a criatividade para a apresentação, podendo ser utilizados vídeos, apresentação em *slides* do *Power Point*, imagens, documentários, sendo utilizados os *netbooks* disponíveis na Escola e os computadores que os alunos tem em casa.

Os grupos ficaram assim compostos: Grupo 1, assunto: Filosofia, Geografia, Matemática e Democracia, Grupo 2, assunto: Esporte, Religião e Mitologia, Grupo 3: Teatro, Música, Escultura e Arquitetura. Após definição dos grupos e respectivos assuntos, os alunos foram ao laboratório de informática da escola e mediados pela professora fizeram pesquisa com uso dos *netbooks* com conexão à *internet* (30 *netbooks*) sobre seus assuntos; foram feitas pesquisas em *sites* para embasar o texto e a apresentação, para isso foram utilizadas quatro aulas e também se reuniram fora da escola para dar continuidade ao trabalho, já que poderiam utilizar o computador pessoal para desenvolver o tema que lhes foi proposto.

A partir de então se procedeu à apresentação dos trabalhos pelos grupos. No Grupo 1, os alunos elaboraram texto bem objetivo com explicação do assunto e entregaram aos colegas. Houve a utilização do projetor multimídia, pois produziram *slides* no *Power Point* para apresentação. Em cada tópico os alunos se revezavam, e cada um participou falando um pouco sobre o tema. Nos *slides* além da parte textual, foram inseridas imagens para demonstrar o que era falado. Ao final da apresentação, os alunos mostraram vídeo sobre a Filosofia Grega do *site YouTube*. Como forma de exercício elaboraram perguntas para os colegas responderem, as quais uma aluna passou no quadro para ser copiada no caderno, sendo dado tempo para serem respondidas. Para encerramento do trabalho procederam a correção do exercício.

No Grupo 2 o assunto sobre Esportes, Religião e Mitologia iniciaram a apresentação com *slides* feitos em *Power Point*, onde inseriram muitas imagens sobre os Jogos Olímpicos e na sequência explicação sobre seu significado e houve entrega de texto para os colegas.

Com o assunto Religião e Mitologia, fizeram explicação sobre o tema e na sequência houve a reprodução do vídeo do *site YouTube* sobre os principais deuses gregos e também reprodução do vídeo sobre *Ilíada* e *Odisseia*. Para finalizar, o grupo fez entrega aos colegas de uma atividade que consistia em uma cruzadinha sobre os deuses gregos, foi dado tempo para a realização da atividade e após o grupo fez a correção da mesma.

O Grupo 3 tratou do assunto Teatro, Música, Escultura e Arquitetura, apresentou seu tema com *slides* feitos no *Power Point*. Para introduzir o assunto referente à arquitetura reproduziram o vídeo sobre Arte Grega, disponível no *site YouTube* onde neste destacou-se as formas da arquitetura e a escultura grega. Após entregaram texto para os colegas e na sequência em *slides* do *Power Point* foram explicando o conteúdo, no qual continha o texto e imagens sobre cada assunto. Para finalização, o exercício entregue aos colegas foi um caça palavras sobre a Grécia (palavras relacionadas à Grécia), em que os próprios alunos do grupo ajudaram os colegas que estavam com dificuldade em encontrar as palavras.

Após as apresentações, junto dos alunos foi feita uma roda de conversa no ambiente da sala de aula a respeito do trabalho realizado, o que acharam, se gostaram, qual opinião sobre esse tipo de aula e verificado através de conversa qual conhecimento foi adquirido sobre a Grécia Antiga. A grande maioria disse que gostou de fazer o trabalho, que conseguiu aprender de forma mais prática, pois tiveram que pesquisar, elaborar texto e *slides*, procurar imagens e vídeos, o que veio tornar a pesquisa mais interessante, pois não se resumiu somente aos textos. Alguns sentiram dificuldades no que se referiu ao uso do *Power Point*, mas que os outros colegas do grupo que sabiam utilizar ajudaram na tarefa. Comentaram também da dificuldade em falar em público, porque são tímidos e tem medo de falar errado, ou seja, acabar falando alguma coisa que não seja correta ou que não fizesse parte do assunto do trabalho.

Ao final, após verificação em conversa com análise de quais conhecimentos foram adquiridos sobre a herança dos gregos para a humanidade, os alunos foram até o laboratório de informática e com o uso dos *netbooks* acessaram o site Racha Cuca<sup>4</sup>, onde de forma descontrainda responderam a um *Quiz* que está disponível nesta página, sobre a Grécia Antiga. Dessa forma, foi avaliado quais conhecimentos foram adquiridos ao longo do trabalho, sendo que a maioria dos alunos conseguiu responder de forma satisfatória as perguntas, com média de acerto de sessenta por cento, ou seja, para as dez questões constantes no *Quiz*, acerto médio de seis questões, o que se considera um nível de acerto satisfatório.

---

<sup>4</sup> Jogo acessado pelo endereço <http://www.rachacuca.com.br>.

Sem a realização do trabalho as aulas seriam mais tradicionais, expositivas e com menos envolvimento dos alunos, através de leitura, exercícios e avaliação. Com a elaboração do mesmo, notou-se que os alunos em geral se sentiram curiosos e puderam conhecer o legado grego para a humanidade de forma mais dinâmica, que se engajaram na tarefa, pesquisando, se reunindo fora do espaço escolar, cada um de sua forma participou da apresentação e elaboração do material, tanto impresso como virtual.

Em geral, o trabalho aqui proposto teve a intenção de mostrar que o uso do computador pode ser um auxiliar na produção do conhecimento histórico, bem como nas pesquisas e apresentações, que essa ferramenta pode interagir mais dinamicamente com os alunos na medida em que através dos sítios (*sites*) lhes é ofertado uma variedade de opções de busca, bastando apenas selecionar quais são as mais apropriadas para o assunto. Foi valorizada a apresentação, o esforço, a participação, o entrosamento e o conteúdo que foi apresentado.

Esta forma de trabalho, integrado ao computador mostra que para aquisição de conhecimentos, para a construção do saber, passa pelo professor mas que também depende da vontade, motivação e disposição dos alunos. Percebeu-se que a aula somente expositiva muitas vezes os alunos são pouco participativos, esperam o conhecimento pronto, com o uso da informática, podem eles próprios ajudar a construir o conhecimento, buscar outras formas de ver a disciplina e de entender os fatos os fatos históricos.

Contudo, apesar das dificuldades encontradas no que diz respeito à disponibilidade de computadores no laboratório de informática da Escola, mas dentro das possibilidades e limitações que a escola pública oferece, o projeto foi válido e significativo para a aquisição do conhecimento nas aulas de História, pois os alunos demonstraram que o processo de aprendizagem com o uso do computador ligado à *internet*, seja para aprendizagem quanto para o processo avaliativo, é mais criativo, motivador e contribui para a construção de novos saberes relacionados à disciplina de História, o que sem este recurso acaba deixando as aulas com limitações (texto e livro), no que diz respeito à professora, deixa de ser aquela que traz o conhecimento pronto, acabado, que só transmite conceitos, mas aquela que organiza e cria situações para a construção da aprendizagem, como aborda Piaget:

É óbvio que o professor enquanto organizador permanece indispensável no sentido de criar as situações e de arquitetar os projetos iniciais que introduzam os problemas significativos ao aluno. Em segundo lugar, ele é necessário para proporcionar contra-exemplos que forcem a reflexão e a reconsideração das soluções rápidas. O que é desejado é que o professor deixe de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulando a iniciativa e a pesquisa (1973, p.16).

O uso do computador na disciplina de História torna-se recurso interessante ao processo pedagógico, cabendo ao professor fazer com que os alunos busquem alternativas para que sejam agentes formadores do processo histórico. A informática surge como ferramenta que facilita a busca de novos conceitos, novas abordagens, torna a disciplina dinâmica, proporciona a comunicação, a produção do saber, e promove uma aprendizagem integrada às tecnologias tão presentes na atualidade e na vida dos estudantes.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação, a sociedade passa por mudanças nas mais diversas áreas, estamos vivendo na era da tecnologia, onde acontecem mudanças de valores, da cultura, dos pensamentos, do comportamento, das relações com o mundo e das formas de elaborar o conhecimento, exigindo do professor novas práticas pedagógicas que possam ser incorporadas nesse contexto, assim como novas formas de relacionamento professor-aluno.

Incorporado às tecnologias, o uso da informática como recurso pedagógico é um auxiliar na produção do conhecimento, podendo ser explorado das mais diversas formas, sempre levando em conta as limitações, as deficiências e o potencial que existem tanto na escola quanto dos alunos, estes dentro e mesmo fora dos espaços escolares.

O presente trabalho buscou adequar às aulas de História da EJA, ensino médio, a uma nova proposta com uso do recurso de informática, isto é, a utilização do computador com conexão à *internet* para desenvolver um tema muito importante e que muitas contribuições trouxe para a humanidade. Partiu-se do pressuposto de que apenas o conhecimento da professora e somente a utilização de livros, deixa as aulas menos motivadoras, com alunos passivos diante do assunto, os quais esperam o conhecimento já pronto, acabado.

Com a utilização do computador e *internet*, os alunos puderam efetuar pesquisas de forma mais dinâmica, visualizar imagens e vídeos, analisarem a veracidade dos fatos e assim elaborar uma apresentação para os colegas, mesmo não sendo possível o acompanhamento de todas as fases do trabalho, já que uma parte foi desenvolvida na escola com uso dos *netbooks* e a outra nos computadores pessoais, sendo que na composição dos grupos procurou-se colocar componentes que soubessem trabalhar no *Power Point*, já que teriam que apresentar o assunto utilizando esse recurso.

O que foi observado é que apesar das limitações da escola, a maioria dos alunos sentiu-se motivado, interessado, procuraram buscar o conhecimento com a pesquisa, o que foi

apresentado em sala de aula se deu de forma satisfatória, dentro das possibilidades, da realidade de cada um. Notou-se que os alunos ao final das apresentações se sentiram satisfeitos com seu próprio trabalho, o que fez com que o processo de aprendizagem se tornasse interessante e não apenas uma teoria baseada unicamente em textos.

Conhecendo os recursos de que se dispõe com objetivo de produzir conhecimentos, a informática enquanto recurso pedagógico auxiliar no ensino da História pode ser explorado das mais diversas maneiras, cabendo ao professor definir uma sistemática de trabalho, direcionar, ser o mediador da pesquisa, já que um vasto campo se apresenta sobre o assunto quando se trata de *internet*. Obviamente que o uso da informática por si, não vai ser suficiente para garantir a aprendizagem efetiva, é preciso conhecer seus alunos, quais condições possuem, quais habilidades e resistências, e assim com a ajuda da informática buscar uma História que não seja apenas a narrativa dos acontecimentos, dos fatos passados, mas junto com eles, buscar a investigação, a criticidade, a reflexão, a busca por novos métodos que possam contribuir para o processo de ensino-aprendizagem. A proposição de trabalhos deste tipo proporcionam a criação de redes de cooperação entre os alunos a fim de que se ajudam mutuamente para conseguir dar conta de cumprir com o desafio proposto.

Definir uma metodologia utilizando as tecnologias existentes como o computador e *internet* vai dialogar com o conteúdo, vai contribuir na produção do conhecimento e a disciplina de História adquire outra importância, é vista sob outra perspectiva, onde o aluno passa a ser aquele que investiga, questiona, organiza e constrói junto com o professor e as tecnologias, meios para se tornar sujeito histórico, vai possibilitar ao aluno ser o agente transformador da realidade, pois propõe uma reflexão ao que está sendo estudado, o aluno se torna um sujeito ativo e histórico capaz de pensar reflexivamente na sociedade que vive e faz parte.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; MORAN, José Manuel (Org.). **Integração das Tecnologias na Educação**. In Salto para o Futuro. Brasília: Poligraf, 2005. Disponível em: <[http://www.pucrs.br/famat/viali/tic\\_literatura/livros/Salto\\_tecnologias.pdf](http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/livros/Salto_tecnologias.pdf)>. Acesso em 07 nov. 2016.

CHAGAS, Daniele Cristiane. **A Tecnologia Auxiliando no Ensino de História**. Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul - Unijuí, Ijuí, RS, 2016. Disponível em: <<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3716/Daniele%20Cristiane%20Chagas.pdf?sequence=1>>. Acesso em 20 abr. 2017.

CHIOFI, Luiz Carlos; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. **O Uso das Tecnologias Educacionais Como Ferramenta Didática no Processo de Ensino e Aprendizagem**. 2014. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/III%20Jornada%20de%20Didatica%20%20Desafios%20para%20a%20Docencia%20e%20II%20Seminarior%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD/O%20USO%20DAS%20TECNOLOGIAS%20EDUCACIONAIS%20COMO%20FERRAMENTA.pdf>>. Acesso em 23 abr. 2017.

COELHO, Isabella. **Fontes de Informação na Internet: Como Avaliar?** 2011. Disponível em: <<http://www.dbd.puc-rio.br/wordpress/?p=2730>> Acesso em: 20 abr. 2017.

COSTA, José Junio Souza da. **A Educação Segundo Paulo Freire: Uma Primeira Análise Filosófica**. Revista Eletrônica de Filosofia da Faculdade de Pouso Alegre, 2015. Vol. VII, n.18. Disponível em: <<http://www.theoria.com.br/educacao18/06182015R T.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2016.

EDUCAÇÃO, Portal. **Tecnologia Educacional: uma ferramenta a favor do ensino**. 2016. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/71914/tecnologiaeducacional-uma-ferramenta-a-favor-do-ensino>>. Acesso em 07 nov. 2016.

EDUCAÇÃO, Ministério da. **Programa Brasil Alfabetizado**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/programa-brasil-alfabetizado>>. Acesso em 16 abr. 2017.

FERREIRA, Andréia de Assis; SILVA, Bento Duarte; SIMAN, Lana Mara de Castro. **Web 2.0 e o Ensino de História: Trabalhando com Wiki**. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10098/3/Web%202.0%20e%20o%20Ensino%20de%20Hist%C3%B3ria%20trabalhando%20com%20WIKI.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

FRANÇA, Cyntia Simioni; SIMON, Cristiano Biazzo. Tempo e Argumento. In **Revista de História do Tempo Presente**, 2014. Florianópolis, v. 6, nº 12. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180306122014186/3647>>. Acesso em: 07 nov. 2016.

FRANÇA, Cyntia Simioni; SIMON, Cristiano Biazzo. As Novas Tecnologias, o Computador e o Ensino de História. Nuevas Dimensiones, **Revista Eléctronica de Didáctica de las Ciencias Sociales**, nº3, 2012. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/131421885/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-O-COMPUTADOR-E-O-ENSINO-DE-HISTORIA>>. Acesso em 19 abr. 2017.

GALVÃO, Ana Maria de Oliveira; SOARES, Leôncio José Gomes. História da alfabetização de adultos no Brasil. In. STEPHANOU, Maria; BASTOS, Maria Helena Camara. (Orgs.). **Histórias e Memórias da Educação no Brasil**, Vol III, Século XX. Ed. Vozes, 2005. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=Q9cbBAAQBAJ&pg=PA257&dq=hist%C3%B3ria+da+alfabetiza%C3%A7%C3%A3o+e+adultos+no+brasil&hl=ptBR&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=hist%C3%B3ria%20da%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20adultos%20no%20brasil&f=false](https://books.google.com.br/books?id=Q9cbBAAQBAJ&pg=PA257&dq=hist%C3%B3ria+da+alfabetiza%C3%A7%C3%A3o+e+adultos+no+brasil&hl=ptBR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=hist%C3%B3ria%20da%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20adultos%20no%20brasil&f=false)>. Acesso em 17 abr. 2017.

GARCIA, Fernanda Wolf. **A Importância do Uso das Tecnologias no Processo de Ensino-Aprendizagem**. 2013. Disponível em: <<file:///C:/Users/janan/Downloads/sumario2.pdf>>. Acesso em 23 abr. 2017.

LEI 9394/96. **Lei de Diretrizes de Base da Educação**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 16 abr.2017.

Ministério da Educação. In **Programa Brasil Alfabetizado**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/programa-brasil-alfabetizado>>. Acesso em 16 abr. 2017.

MORAN, José Manuel; BEHRENS. Marilda Aparecida; MASETTO. Marcos Tarciso. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

PEREIRA, Ana Paula Passo; PEREIRA, André Luis Menari; VASCONCELLOS, Willian Silva de. **O Ensino de História e as Novas Tecnologias**: como conciliar a sala de aula e o computador. História e História. Grupo de pesquisa arqueológica histórica da Unicamp; mar., 2012. Disponível em:< <http://www.historiaehistoria.com.br/materia.cfm?tb=alunos&id=433>>. Acesso em 09 nov. 2016.

PIAGET, Jean. **Estudos Sociológicos**. Ed. Forense. Rio de Janeiro, 1973.

RIBAS, Daniel. A docência no Ensino Superior e as novas tecnologias. **Revista Eletrônica Latu Sensu**, ano 3, n. 1, mar. 2008. Disponível em: <<https://www1.ufrb.edu.br/nufordes/pedagogia-universitaria?download=7:a-docncia-superior-e-as-novas-tics>>. Acesso em 20 abr. 2017.

SALES, Rodrigo de; ALMEIDA, Patrícia Pinheiro de. Avaliação das Fontes de Informação na *Internet*: Avaliando o Site do Nupill/UFSC. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, 2007, v.4, n 2. Disponível em: <[http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/\\_repositorio/2015/12/pdf\\_c352d3d943\\_0000015271.pdf](http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/_repositorio/2015/12/pdf_c352d3d943_0000015271.pdf)> . Acesso em: 23 abr. 2017.

SANTOS, Gilberto Lacerda. **A internet na escola fundamental**: sondagem de modos de uso por professores. Educação e Pesquisa, jul.-dez. 2003. Vol.29, n. 2. São Paulo. P.303-312. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a08v29n2.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2016.

SOUZA, Lucia Helena Pazzini. **Tecnologias na Educação**. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp159.htm>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

SUZUKI, Juliana Telles Faria; RAMPAZO, Sandra Reis. **Tecnologias em educação**: pedagogia. São Paulo. Pearson Education do Brasil, 2009.

UNESCO, **Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura**. Alfabetização de Jovens e Adultos no Brasil. Brasília, agosto 2008. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.puc-campinas.edu.br/services/e-books/162640por.pdf>>. Acesso em 17 abr. 2017.