

# APLICAÇÃO DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: APRENDENDO COM O COMPUTADOR

JacirAntonio Martins<sup>1</sup>

Patrícia MariottoMozzaquatro<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma experiência com alunos da modalidade de Educação de Jovens e Adultos EJA no uso do computador como ferramenta didática a partir de uma pesquisa realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental 19 de Novembro, no município de Santa Bárbara do Sul. Nessa experiência foi proporcionado aos alunos aprendizagens com o uso da tecnologia. Por meio da pesquisa-ação o aluno desenvolveu habilidades no campo da informática, inserindo-se no mundo digital. Percebeu-se que os referidos alunos adotaram posturas diferentes no processo de ensino e aprendizagem, a partir das aulas na sala de informática, pois o mesmo aluno que outrora não tivera habilidade alguma diante de um computador, estava radiante ante as conquistas. A forma de buscar o aprendizado do aluno e a intervenção do professor sofreu mudanças significativas. As aulas passaram a ser mais dinâmicas e proveitosas. O uso da informática na educação possibilitou práticas de mediação inovadoras, na qual aluno e professor puderam estabelecer uma relação de troca de saberes e busca do conhecimento por meio da curiosidade. Houve um grande avanço nas relações interpessoais onde cada um pôde compartilhar os resultados da busca do conhecimento.

**Palavras chave:** eja; informática na educação; aprendizagem.

**ABSTRACT:** This paper presents an experience with students at the modality of Adult and Young Education AYE in the use of the computer as an instruction tool from on a search made accomplished in the 19 de November elementary school. In this experience was offered for students learnings with informatics. From on an action-search the student learned abilities in the informatics field, including himself in the digital world. Understood it that same students acted of the different ways in the learning and teaching process, from on classes in the informatics room, because the same student that long ago hadn't ability with a computer, it was radiant with the conquests. The means of to search the knowing from the student and a teacher intervention suffered important changes. The classes were more dynamics and advantageous. The use of the Education Informatics enabled works of the innovator mediating, in which teacher and student established a know exchange relationship and knowledge search by the curiosity. There was a great advance in the personal relationships in which each other could share the search results of their knowledge.

**Keywords:** AYE; Education Informatics; Learning.

---

<sup>1</sup>Aluno de especialização em Mídias na Educação - Graduação em Letras Português/ Inglês pela Universidade de Cruz Alta\_RS ano de 2000.UNICRUZ

<sup>2</sup> Orientadora – Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação e Meste em Computação - UFSM

## 1. INTRODUÇÃO

O computador e a internet foram criados a partir da necessidade do ser humano em quantificar e qualificar suas ações, para toda e qualquer atividade do ser humano. O computador surgiu a partir da necessidade e da comodidade humana em realizar tarefas e data-se desde a invenção e uso do ábaco para contagem de bens e serviços até os dias atuais com máquinas quase humanas, com as quais, com apenas um “*click*”, pode-se dominar uma nação e até mesmo o planeta (BALBUENA, 1996). A partir de uma programação com o sistema binário, obtém-se informações instantâneas de qualquer parte da terra. O usuário poderá viajar para os lugares mais distantes, conhecer diferentes culturas e pessoas, visitar as maiores bibliotecas do mundo, apreciar as obras de arte dos grandes gênios e, de quebra, ajeitar-se na cadeira de seu escritório da forma mais confortável possível.

Hoje em qualquer canto do planeta está presente o computador. Do menos ao mais potentes é capaz de armazenar informações e dispô-las ao comando do usuário. É uma ferramenta que auxilia em todos os campos profissionais e acompanha, se isso for possível, nos momentos de lazer. A escola, que outrora, proporcionava aos docentes apenas quadro e giz como ferramenta e meio de trabalho, agora já vislumbra novas formas de ensinar e aprender. O processo de ensinar e aprender, em sala de aula está sendo adaptado às novas tecnologias.

A autora Denise Bertólio Braga afirma que:

“ A internet afeta as práticas de ensino de três maneiras distintas: possibilita a comunicação à distância (em tempo real ou não); propicia ferramentas técnicas que facilitam a produção de textos hipermídia; abre o acesso a um banco de informações potencialmente infinitas...” (BRAGA, 1994, p. 6).

As mudanças que ocorreram e vêm ocorrendo são em virtude de um processo de relações sociais dos seres humanos no mundo moderno. Isto posto, pode-se dizer que as inquietações e os desafios cresceram no âmbito da educação e o processo de ensinar e aprender vem ganhando uma roupagem nova e vem mostrando-nos que a nossa *práxis* requer novos direcionamentos e dinâmicas.

José Manuel Moran afirma que:

“Com a Internet estamos começando a ter que modificar a forma de ensinar e aprender tanto nos cursos presenciais como nos de educação continuada, à distância. Só vale a pena estarmos juntos fisicamente – num curso empresarial ou escolar – quando acontece algo significativo, quando aprendemos mais estando juntos do que pesquisando isoladamente nas nossas casas. Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, nos desmotivamos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que em muitas aulas convencionais perdemos muito tempo” (MORAN, 2002, p. 13).

Urge o uso das tecnologias disponíveis nas escolas para mediar o processo educativo de forma mais satisfatória possível, porém o uso do computador nas escolas ainda é uma espécie de tabu, principalmente para os alunos da modalidade EJA, pois o acesso ao computador é restrito, para alguns e nulo para os demais. Esses por não conhecer conceitos básicos operacionais e estarem receosos e aqueles por não possuírem domínio sobre a máquina.

A partir dessa análise, por meio de uma ação investigativa com alunos de EJA, notou-se a necessidade em realizar aulas mais significativas e dinâmicas, utilizando o computador como uma ferramenta de aprendizagem e, voltadas para a realidade dos estudantes, haja visto que são adultos e atuam profissionalmente em diversas áreas de trabalho. Esse projeto traz em seu bojo a proposição em mediar aulas práticas básicas com o uso do computador na escola como forma de realização pessoal, ascensão profissional e inserção social no mundo digital.

O trabalho proposto objetiva ações pedagógicas voltadas para o acesso aos computadores no laboratório da escola. Trabalho esse que teve como base a iniciação operacional de computadores, digitação, noções básicas de visualizações de imagens, criação de pastas e salvamento de arquivos e pesquisas em sítios específicos conforme os assuntos escolhidos. Considerando que os alunos da modalidade de Educação de Jovens e Adultos voltaram para os bancos escolares após um longo tempo e, além disso não tiveram contato com o mundo das tecnologias modernas e que todos os alunos demonstram grande interesse em aprender a lidar com essa mídia, por isso a escola proporcionou esse espaço para tal.

## 2. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

A informática na educação já é uma realidade nas escolas brasileiras, ou na grande maioria delas. Em quase todos os lugares, por mais longínquos que sejam, onde há escolas, há também o uso, mesmo que em passos lentos, da informática na relação professor/aluno em atividades educativas.

Considera-se que uma prática de intervenção pedagógica não substitui outra, mas sim soma-se as demais já existentes. A informática veio para somar, inovar e dar possibilidades para que professor e aluno possam fazer suas descobertas. Nesse caso, ensinar e aprender fundem-se. Uma ação complementa a outra e as duas se complementam. O ato de aprender requer curiosidade e esta suscita o desejo. O ato de ensinar requer dedicação e parcimônia e ambas resultam na dedicação plena pela educação.

Dedicação plena pela educação é a busca pelo novo, pelo moderno, pelo atual, enfim por tudo o que provoca o aluno, que chama para novas descobertas. A informática possibilita descobrir e analisar o inusitado, um mundo ainda por ser descoberto. Por isso fantástico. Nada melhor do que aguçar a curiosidade do aluno para que juntamente com o professor possam vencer desafios. As atividades propostas pelos professores com o uso da informática precisa contemplar esse novo mundo cheio de segredos e descortiná-lo com habilidade e competência (VALENTE, 1997). Valente afirma que:

“( ... ) O termo "Informática na Educação" significa a inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação. Para tanto, o professor da disciplina curricular deve ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem e atividades que usam o computador”. (VALENTE, 1997,p.5).

Segundo o autor citado, em seu artigo, a informática na educação é a inserção de atividades diferenciadas na prática docente do professor. As atividades tradicionais entende-se como método também tradicional, isto é, atividades escolares de forma simplificada, costumeira com exercícios de estímulo resposta. A informática, por sua vez, traz possibilidades de elaboração de aulas mais dinâmicas, nas quais o aluno participa mais efetivamente do processo de aprender. Pode-se fazer conexões entre as disciplinas do currículo escolar, em que um assunto ou tema desperta a curiosidade no aluno em buscar algo mais.

Para tanto, é preciso que o docente tenha certeza da escolha certa da maneira como vai mediar essa atividade, sempre levando em conta o potencial do aluno a fim de provocá-lo para a busca constante do saber. Sendo essa uma atividade que permite a flexibilidade, o docente deve flexibilizar também seu plano de trabalho para cada semestre letivo. Tudo isso traz um ganho enorme para o educando, pois permite que os questionamentos façam parte do cotidiano da sala de aula e que as atividades não se tornem engessadas, estanques, simplórias e. quse sempre, sem contexto.

Assim sendo, o uso da informática no processo educacional escolar é um método inovador que traz esperanças de uma educação de qualidade, tão difundida nos últimos tempos. Traz também em sua essência, possibilidades de mudanças profundas na relação do aluno/professor com o sabere suas atitudes frente ao mundo globalizado (VALENTE, 1997).

## 2.1 A utilização do computador na escola

O computador na escola, como ferramenta de aprendizagem, pode ser usado em diversas tarefas, desde que aluno e professor saibam operá-lo, aproveitando os recurso dos softwares existentes. De acordo com o autor Moran;

“Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, nos desmotivamos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. Mas, para onde mudar? Como ensinar e aprender em uma sociedade mais interconectada?” (MORAM, 2004, p.22).

Analisando a citação do professor Moran, pode-se dizer que alguns métodos de ensino usados ainda por professores em sala de aula devem ser repensados de forma que a relação ensino/aprendizagem tenha mais significação. O aluno precisa ter mais motivação para aprender. E essa motivação passa por planejamentos diferenciados das aulas a serem aplicads no âmbito da sala de aula e fora dela. Diga-se também que de nada vale mudar os métodos de práticas pedagógicas se não mudar o modelo aí posto pelo sistema educacional vigente. Precisa-se usar ferramentas novas para que as práticas se renovem e os resultados dessa inovação possa ser observado no progresso do aluno.

Hoje o que deve-se levar em consideração é o contexto. Uma sociedade conectada está, necessariamente, num contexto globalizado, portanto complexo. Precisa-se que desenvolver habilidades e competências para compreender esse emaranhado de teias.

### **3. ERA DIGITAL**

A sociedade brasileira está inserida no mundo digital, seja por necessidade e comodismo, seja por aprimoramento e melhorias na comunicação e ações globais, o ser humano busca sempre o inusitado. Essa busca permeia o alunado e, evidentemente, aos professores. Precisa-se enriquecer conhecimentos de tal forma que se possa analisar criticamente os meios de comunicação e as ferramentas tecnológicas para poder interferir com domínio de causa no processo de ensino/aprendizagem. As subseções a seguir apresentam o professor e aluno na Era digital.

Conforme CASTELLS:

“Era da informação (também conhecida como era digital) é o nome dado ao período que vem após a era industrial, mais especificamente após a década de 1980; embora suas bases tenham começado no princípio do século XX e, particularmente, na década de 1970, com invenções tais como o microprocessador, a rede de computadores, a fibra óptica e o computador pessoal.” (Castells, 2002, p. 25).

A chamada era digital é, portanto, deveras algo novo. Algo que começou há bem pouco tempo fazer parte da vida dos cidadãos do mundo. Essas marcas aparecem em qualquer canto do mundo. Consequências, é claro, da era industrial. Na verdade tudo isso representa um efeito de causa. Até mesmo em comunidades indígenas, que há bem pouco tempo eram caracterizadas por um modelo de vida simples e bucólica, os computadores, celulares e a TV digital fazem parte do cotidiano de seu povo. Isso posto, afirma-se que a era industrial preparou o terreno para a era digital.

#### **3.1 O professor e o aluno na Era Digital**

As aulas não podem mais ser ministradas de forma desconexa com o mundo. Em forma de gavetas. O professor deve estar sempre atento às mudanças e transformá-las em universos de aprendizagens. Deve usar as ferramentas digitais como instrumento de grande poder de persuasão, pois ensinar é, necessariamente, persuadir o outro, envolver o outro, cativar o outro. Paulo Freire cita que:

“Ai daqueles que pararem com sua capacidade de sonhar, de invejar sua coragem de anunciar e denunciar. Ai daqueles que, em lugar de visitar de vez em quando o amanhã pelo profundo engajamento com o hoje, com o aqui e o agora, se atrelarem a um passado de exploração e de rotina” (FREIRE, 1996, p.18).

O grande educador popular Paulo Freire, já vinha apontando em sua fala a necessidade da busca do amanhã sem perder o hoje. O professor precisa estar a frente de seu próprio tempo e conduzir seus alunos para a atualidade. Há que se dizer que não se deve jamais esquecer o curso da história, deixando de lado marcas indeléveis da evolução, porém é necessário fazer um passeio no passado para entender o presente e prepara-se para o futuro.

Paulo Freire afirma que:

“Se, na verdade, não estou no mundo para simplesmente a ele me adaptar, mas para transformá-lo; se não é possível mudá-lo sem um certo sonho ou projeto de mundo, devo usar toda possibilidade que tenha para não apenas falar de minha utopia, mas participar de práticas com ela coerentes”.(FREIRE, 1997, p. 37).

O computador chegou marcando espaço e tempo, oferecendo-se para auxiliar o professor no seu espaço do fazer pedagógico e como um divisor histórico marcado pela era tecnológica (CASTELLS, 2002). Tê-lo como aliado, é uma atitude inovadora. Não como a única forma de ensinar, mas como mais um elemento na práxis do cotidiano. Em quase todas as salas de aula, nas escolas, nota-se um quadro fixado na parede. É uma marca registrada das escolas. Seu uso ainda não caiu da moda. Isso mostra que aliar o velho com o novo dá certo e, vem dando certo. Fica claro que a escola oferece as ferramentas didáticas para o trabalho do professor, cabe a ele usá-las conforme suas necessidades e concepções.

O aluno de hoje é bem diferente do aluno de outrora. A diferença existe no campo comportamental, nas relações sociais e no mundo do trabalho. A causa disso é a oferta de diversos meios de aprendizagens na escola, da modernidade galopante no campo comercial e da velocidade das notícias imposta pelo mundo digitalizado. Conforme NEGROPONTE:

“Fazemos parte de uma sociedade conectada, cuja principal característica é a rapidez na comunicação, que por sua vez geram relações jurídicas e consequentemente responsabilidades. Ocorre que, diante da evolução tecnológica, somos ainda da era analógica, ou seja, passamos por um momento de transição, enquanto as crianças e adolescentes já nasceram na era digital”. (NEGROPONTE, 1995, p. 196).

Aqui falou-se daqueles alunos nas turmas de ensino regular e em idade adequada para a série/ano em que estudam, porém quando se trata de alunos que estavam há anos sem entrar em uma sala de aula e, ainda, alheios às inovações tecnológicas de hoje, a

realidade é outra. Os alunos de EJA, quase na sua totalidade, estão fora desse mundo digital. Parte deles por questões econômicas, pois a modalidade de Educação de Jovens e Adultos, está voltada, prioritariamente, para um público trabalhador de baixa renda e pouco letrada. Outra parte por julgar-se incapaz de usar o computador.

#### 4. METODOLOGIA

Realizou-se uma pesquisa com todos os alunos da modalidade de Educação de Jovens e Adultos, nas totalidades de 3 a 6; (entende-se por totalidade a série/ano equivalentes à modalidade de ensino regular, tais como: totalidade 3 corresponde ao 6º ano do Ensino fundamental e assim sucessivamente), no turno noturno da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dezenove de Novembro do município de Santa Bárbara do Sul. A partir de observações dos professores com seus alunos, no que diz respeito às aulas na sala de informática. Notou-se então que alguns alunos sentavam em frente aos computadores e ficavam inertes, sem ação, mesmo com as atividades definidas anteriormente pelos professores. Ao serem questionados, verbalmente, respondiam que gostariam de fazer as atividades em duplas e que teriam que sentar ao lado de um colega que sabia *mexer* no computador. Percebeu-se que, em primeiro lugar, urgia realizar um trabalho de manuseio básico do computador com aqueles alunos.

Desenvolveu-se um questionário escrito, dirigido a alunos das totalidades de 3, 4.5 e 6, no qual foram abordadas questões relacionadas a utilização do computador (grau de dificuldade, acesso) pelos alunos. (APÊNDICE A).

A partir dos dados da pesquisa, pode-se formar um grupo de alunos envolvendo todas as totalidades que tinham dificuldades comuns. O projeto pedagógico foi planejado e elaborado por todos os professores, coordenação pedagógica e direção da escola. Reuniu-se esses alunos em uma sala de aula e sugeriu-se o projeto, o qual foi aceito pelos mesmos com muita alegria.

Houve então uma reorganização no cronograma de horários das aulas semanais, devido a implementação efetiva do projeto “*Aplicação da Informática na Educação: aprendendo com o computador*”. Implantou-se na escola, no turno noturno, EJA, as quintas-feiras das artes e oficinas, com duas horas de duração para as aulas de informática, com alunos sem conhecimento prévio de computadores e duas horas para

alunos com conhecimento prévio de computadores. As demais oficinas eram oferecidas concomitantemente, assim o aluno transitava nas mesmas. A partir deste momento, cada grupo de alunos começou a buscar a aula/oficina de acordo com a significação que essa oferecia. Foi proporcionado aos alunos 32 horas aulas para iniciantes e 32 horas aulas para intermediários sobre o uso do computador na escola.

Essa chamada “ *noite das artes*” veio ao encontro da finalidade principal da Educação de Jovens e Adulto. O documento prevê que a escola propicie ao educando o desenvolvimento integral com competências básicas, facilitando sua inserção e melhoria no mundo do trabalho e capacitando-o para interagir socialmente.

A pedagogia por projetos deve fazer parte do planejamento de cada escola, pois possibilita desenvolver ações voltadas para o conhecimento contextualizado, instigação da pesquisa escolar e, conseqüentemente, um aprendizado mais significativo. Nunca se deve perder de vista, portanto a Base Nacional Comum, elencadas nos PCNs, as quais norteiam as áreas do conhecimento e as disciplinas curriculares, que são a base do conhecimento.

Assim sendo, o projeto pedagógico interdisciplinar deve, necessariamente, contemplar os chamados “conteúdos mínimos” estabelecidos em lei, porém com um enfoque diferente, inovador e significativo. Cada componente curricular pode ser entrelaçado de tal forma que o contexto possa ser parte integrante de cada aula, independente do componente curricular propriamente dito.

## **5. AÇÕES PEDAGÓGICAS COM O COMPUTADOR: RELATO DE EXPERIÊNCIAS**

O primeiro encontro, entre professor e alunos na sala de informática, foi informal, com fala do professor e informações básicas sobre como manusear o computador, para familiarizar o aluno com a máquina. Cada aluno ouviu atentamente as dicas do professor e anotou tudo na agenda.

A partir do segundo encontro, começou-se a proporcionar ao alunado o contato direto com o computador, com noções básicas de uso, tais como: ligar/desligar, manusear o mouse, conhecer os *hardwares* disponíveis e programas instalados no computador. O alunado deu seqüência a seu aprendizado, abrindo uma página no editor de texto, digitalizando sua própria experiência, até então, no computador e salvando o arquivo de texto numa pasta com seu nome que ele mesmo aprendera criar.

O grupo de alunos das mídias, medido pelo professor, começou a ter contato com as máquinas. Nas primeiras aulas, cada aluno mostrou um certo cetro com o computador, porém aos poucos esse medo foi sumindo. O desejo em aprender sobrepôs-se ao medo inicial. Os dedos estavam cada vez mais hábeis no teclado. O *mouse* aos poucos ia sendo manipulado com mais eficácia. Os textos apareciam na tela com mais rapidez a cada aula. Pastas de arquivos foram criadas, personalizadas, salvas e guardadas no HD do computador. Na aula seguinte a busca pelas pastas de arquivos tornavam-se uma espécie de conquista para cada aluno.

Aos poucos cada aluno foi explorando os recursos que o editor de texto oferecia. No campo da ortografia, as palavras que o programa do computador sublinhava, chamavam-lhes a atenção. Logo vinham os questionamentos. A resposta era simples: “mude a grafia até que o *word* não indica mais o erro”. Cada aprendizado significava-lhe uma conquista grandiosa, porque a cada semana que passava, sentia-se mais seguro e mais próximo do mundo digital. Notava-se no brilho do olhar de cada um o prazer em saber um pouco mais e, ao mesmo tempo, o desejo de saber mais e mais. Provocado pelo professor, o aluno começava a ansiar pela pesquisa na internet. Iniciou-se uma nova fase da aprendizagem: acessar a internet, elencar o tema a ser explorado encontrar o sítio mais confiável possível para a busca. As páginas ofereciam-se recheadas de prolixidade e, alguma vezes, os assuntos mostravam-se demasiadamente complexos. Tudo foi selecionado, resumido, simplificado, adaptado e reescrito conforme o contexto de cada aluno.

E as redes sociais? Não há como ficar à parte. cada aluno queria uma página no *face book*. Uma a uma as páginas foram sendo criadas.

Catorze novas páginas surgem no mundo das relações sócio-digitais. Catorze perfis, catorze novos amigos virtuais. Parece pouco para os muitos rostos que aparecem a cada visita na página, porém para esses alunos significa uma grande conquista em face da realidade em que viviam. A comunicação digital que outrora era apenas um desejo, agora tornou-se realidade. Nos últimos encontros, na sala de informática, percebeu-se que aquela inibição inicial deu lugar a segurança.

Pode-se comprovar a prática citada com o exposto no Dicionário Informal, 2013.

“O analfabetismo digital é o nível de ignorância das novas tecnologias que impedem as pessoas de acessar as oportunidades de interagir com estes, ou seja, em primeiro lugar navegar na Web, desfrutar de multimídia, a socialização através das redes sociais, criando documentação, etc.

É a forma mais moderna de analfabetismo, não se refere aos milhões de brasileiros que não sabem ler e escrever, os ditos analfabetos funcionais, mas, àqueles que não têm acesso ao mundo dos computadores, da informática, e não demonstram interesse por este instrumento fundamental”. (DICIONÁRIO INFORMAL, 2013).

Analisando a definição exposta e o resultado da pesquisa, afirma-se que grande parte dos alunos entrevistados eram analfabetos digital. Quando criado esse projeto que ora apresenta-se, pensou-se numa forma de preparar os alunos de EJA, principalmente com faixa etária acima dos trinta anos, para o mundo do trabalho e/ou qualificá-los na área de especificidade em que já estavam atuando.

Acredita-se que o analfabeto digital não esteja plenamente preparado para acompanhar e dominar as tecnologias disponíveis nas empresas geradoras de empregos nem como forma de autoestima. Assim, a inclusão digital implica em duas consequências saudáveis à vida do aluno: a qualificação para o trabalho e a satisfação pessoal.

Segundo pesquisa feitas em todo o território nacional é alarmante o índice de analfabetos digital. Interpreta-se esse elevado percentual devido a um período de transição, por faixa etária que não conseguiu acompanhar a rapidez com que o avanço tecnológico vem marcando território. Não se pode confundir as formas de analfabetismo. Até por que há bem pouco tempo o Brasil somava altos percentuais de analfabetos das letras (DICIONÁRIO INFORMAL, 2013). Havia e ainda há, hoje em menor número, o analfabeto funcional, o qual não conseguia compreender e interpretar as leituras realizadas.

## **6. RESULTADOS**

A pesquisa desenvolvida classifica-se como exploratória, tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito. Foi realizada por meio da aplicação de questionários sobre a realidade.

O levantamento de informações foi realizado entre os meses de maio e junho de 2013, com 20 alunos de EJA, com idade entre 20 e 70 anos, porque após um prévio levantamento feito por meio de falas e observações dos professores nas tarefas propostas na sala de informática, entendeu-se que aqueles com idade entre 15 e 20 anos

já faziam uso do computador com certa habilidade. Foi elaborado um questionário escrito com as questões descritas no Apêndice A. Nesse questionário, ao preencher os dados de identificação, era facultado ao aluno escrever o seu nome, proporcionando assim mais possibilidades da veracidade das informações, mesmo assim alguns se identificaram.

O resultado mostrou que 70% dos alunos, que responderam ao questionário, nunca tinham feito uso do computador, sequer sabiam ligá-lo para iniciar a operacionalização (Figura 1).

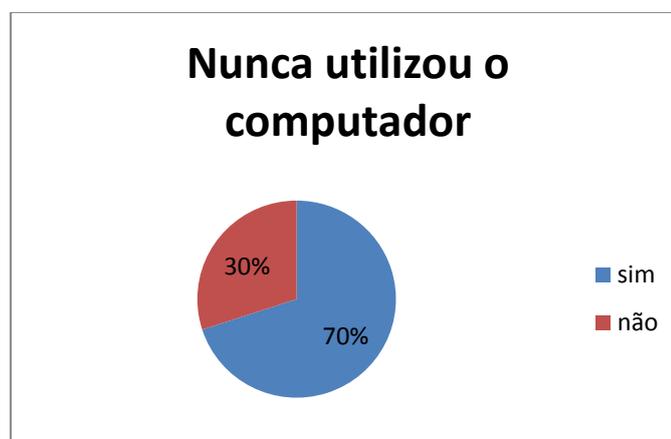


Figura 1- Uso do computador

Em conversa informal após responder ao questionamento, cada um expôs seus motivos, porém quase todos com receios comuns; incapacidade em aprender algo que parecia ser de outro mundo. O computador era visto como algo muito complexo e que só era possível para os mais novos. Os 30% restantes, afirmaram já ter um pouco de conhecimento e prática no uso da informática. Salienta-se que esse percentual está na faixa etária entre 20 e 30 anos.

Notadamente, a maior dificuldade no uso efetivo da informática, tanto na escola como ferramenta de aprendizagem, quanto no trabalho como auxiliar na realização de tarefas profissionais, reside no aluno com idade acima de 30 anos. (Figura 2)

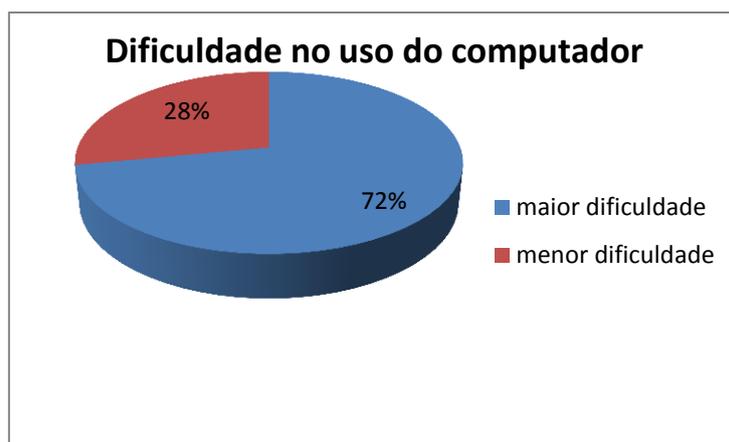


Figura 2- Dificuldade no uso do computador

Há que se levar em consideração que esse aluno está voltando aos bancos escolares após um longo período e num contexto totalmente diferente de quando interrompeu suas atividades discentes. Além disso, esse estudante precisa trabalhar durante o dia para garantir o sustento da família, geralmente em atividades que requer apenas o esforço físico cujo uso do computador não faz parte das tarefas desenvolvidas. Acrescenta-se ainda que essas características aplica-se a alunos com mais de 30 anos de idade.

Conseguiu-se equalizar essa lacuna no aprendizado dos alunos em questão. Cada estudante, que fez parte dessa experiência pedagógica, superou seu receio, relatado em sua fala e mostrado no início das ações. Conquistou, por consequência disso, um espaço no mundo digital, ao qual ele, o aluno, ainda não pertencia. O computador já não o é mais o “bicho-papão”, mas sim um aliado. Amizade selada com êxito.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme fala de alunos: “*Não sei nem ligar, quanto menos mexer nisso...*” (Aluno A); “*Tenho medo de estragar o computador do meu filho, por isso nem aprendi nada...*” (Aluno B). Esses relatos faziam parte do mundo real dos alunos de EJA. Por isso concluiu-se que as intervenções pedagógicas com esses alunos, deveriam ser levada a sério e colocadas em prática com urgência.

Sabe-se que ainda tem-se uma longa caminhada neste processo, porém o primeiro passo já foi dado. A partir desse começo os caminhos poderão ficar mais espaçosos e a caminhada mais amena. Deve-se deveras dar crédito a tudo que é

sonhado, idealizado. Deve-se dar asas aos sonhos, aos projetos e as inovações. Afinal o ser humano nasceu para sonhar, acreditar, inovar e realizar. Mesmo que a passos lentos, precisa-se de um ponto de partida. E esse ponto de partida está exatamente no espaço de aprendizagem a qualquer hora, a qualquer tempo. Espaços que precisam ser criados e reinventados no cotidiano das escolas.

Há que se acreditar na potencialidade de cada aluno. Cada um é um ser dotado de capacidade, basta provocá-lo, instigá-lo e desafiá-lo. Essas intervenções pedagógicas podem mudar para sempre a vida do cidadão.

É importante ressaltar que os novos meios tecnológicos, por si só não se constituem em inovações nos processos de ensino e de aprendizagem, na medida em que ocorre a inovação deve acontecer um rompimento de paradigmas, isto é, mudanças expressivas nos métodos de ensino. O foco do olhar da aplicação da informática na educação está centrado nas possibilidades de impacto de seu uso no processo de ensino e aprendizagem, não no acesso propriamente dito, mas na incorporação dessa tecnologia como ferramenta para ensinar e aprender.

Neste contexto, o professor passa a interagir, provocar desafios aos alunos e, ao mesmo tempo, o desafia a buscar, chegar a conclusões, alcançar objetivos e conquistas. Esta deve ser a visão de “professor mediador”.

Para finalizar a pesquisa, expõe-se algumas considerações do processo de investigação realizados neste trabalho, apresentando os trabalhos futuros:

Continuação das ações com os alunos na sala de informática;

Desenvolver projetos escolares de forma interdisciplinares, envolvendo a informática na educação, com pesquisas em assuntos específicos. Neesse projetos, os alunos, em grupo farão a pesquisa, mediada pelo professor. Apresentação pelos alunos, usando o projetor multimídias, com o *power point*, dos resultados da pesquisa em sala da aula para os demais colegas.

Organizar pesquisas socioantropológicas, com turmas de EJA, para buscar informações quanto ao uso do computador por esse público alvo e desenvolver projetos para sanar os problemas detectados.

## 8. REEFERÊNCIAS

BALBUENA, L. Máquinas de calcular: una colección singular. Revista Suma, n. 23, p. 39 – 42, 1996.

BRAGA, Denise Bértoli; BUSNARDO NETO, Joanne Marie Mac Caffrey; Fostering Metacognitive Strategies and Language: Awareness Through the Teaching of English, 08/1994, APLIESP Newsletter, Vol. 2, pp.6-7, Campinas-SP, SP, BRASIL, 1994

BRANDÃO, D'arc M<sup>a</sup> Lisboa e ARAÚJO, Mitzi Vidal. Algumas considerações sobre o aluno do EJA. 2009. Disponível em: <http://www.infoeducativa.com.br/index.asp?page=artigo&id=116> Acesso em: Set. 2013.

CASTELLS, Manuel – A Era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. 1 - A sociedade em rede. Lisboa: fundação Calouste Gulbenkian, 2002. ISBN 972-31- 0984-0.

BRAGA, Denise Bertólio, diferentes atalhos para acesso e participação social" (Unicamp), 2007.

DICIONÁRIO INFORMAL, 2013. Disponível em: [www.dicionarioinformal.com.br/analfabeto%20digital/](http://www.dicionarioinformal.com.br/analfabeto%20digital/) Acesso em: Nov. 2013.

FREIRE, Paulo & SHOR, Ira. Medo e ousadia: cotidiano do professor. 5ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORAN, José Manuel. A Era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. 1 - A sociedade em rede. Lisboa: fundação Calouste Gulbenkian, 2002. ISBN 972-31- 0984-0.

MORAM, José Manuel. Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. Revista Diálogo Educacional. Programa Mestrado em Educação – PUCPR. Curitiba: Champagnat. Vol. 4, n.12. Maio/Agosto, 2004, pág. 13-21. ISSN 1518-3483 (publicado em 2005).

NEGROPONTE, Nicholas. a Vida Digital, CIA das letras, 1995.

Valente, J. A. . O computador auxiliando o processo de mudança na escola, 1997. <Disponível em: <http://www.nte-jgs.rct-sc.br/valente.htm>>. Acesso em: Set. 2013.

## APENDICE A

### Questionário para a coleta de dados dos alunos

1\_ dados de identificação do aluno

2\_ Tens computador em tua casa? Quantos? Quem os usa?

3\_ Sabes usar um computador? ( ) sim ( ) não. Se a resposta for sim, descreva o que tu sabes fazer e que programas usas.

4- Se ainda não sabes usar o computador, descreva quais são as causas de ainda não teres aprendido.

5- Gostarias de aprender a usar um computador? ( ) sim ( ) não

6- A escola poderá oferecer aulas na sala de informática, em horário de aula. Tu gostarias de participar? ( ) sim ( ) não

7- Nas aulas de informática, gostarias de aprender:

- a) ( ) conceitos básicos no uso do computador, tais como: ligar, desligar, digitalizar textos no Word, criar pastas, salvar arquivos, trabalhar no Power point usando textos, imagens com movimentos, sons e apresentações de slides e pesquisar assuntos específicos na internet.
- b) ( ) Conceitos intermediários, tais como: Criar contas nas redes sociais e estabelecer conexão com outros usuários, responder e enviar e-mails...
- c) ( ) outros. Cite.....