

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

José Orlando Medeiros da Silva

Natal Lania Roque Fernandes

RESUMO

A presente pesquisa é um estudo de caso que busca identificar os tipos de recursos tecnológicos usados pelos professores da Educação de Jovens e adultos e a frequência em que são utilizados no processo de ensino-aprendizagem uma escola pública de Fortaleza/CE. A população estudada foi composta por cinco professores e uma amostra de vinte e cinco alunos de uma unidade escolar da rede estadual, na cidade de Fortaleza/CE. Utilizamos como instrumento de coleta de dados um questionário composto por dez questões divididas em quatro módulos. A análise dos dados mostra que objetivando aproximar os alunos da aula e despertar maior interesse dos conteúdos abordados, os professores usam com frequência recursos tecnológicos principalmente a TV, o Vídeo e o DVD. Mostra também que em um universo de trinta pesquisados, oito não utilizam o computador em nenhuma situação, ou seja, são excluídos do mundo informatizado. Ao final deste estudo consideramos indispensável que a escola utilize o laboratório de informática que está em fase de implantação para trabalhar em conjunto com as diferentes disciplinas dinamizando-o de modo a produzir um clima propício ao desenvolvimento de projetos de aprendizagem através da informática educacional.

Palavras Chaves: Educação de Jovens e Adultos, Tecnologias, Audiovisuais, Informática, Projetos, Ensino, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos uma época de grandes desafios demandados pelo avanço da tecnologia. O desenvolvimento de novas tecnologias tem permitido que o acesso à informação se torne mais rápido e fácil. Neste cenário, observamos que, aos poucos, as tecnologias da informação e comunicação foram inseridas no processo de ensino aprendizagem. Em outras palavras, pode-se dizer que o giz, o quadro negro, o caderno e os livros já não são mais as únicas ferramentas utilizadas em sala de aula. Assim, a tecnologia tem incrementado a carreira de muitos profissionais, inclusive a do docente. No entanto, a questão é: como os atores educacionais estão se apropriando dessas tecnologias, não só do ponto de vista de seu manuseio, mas principalmente de sua utilização pedagógica, para que possam provocar impactos positivos na escola?

No contexto atual, observa-se também que há uma cultura audiovisual eletrônica proporcionando aos jovens informações, valores, saberes e outros modos de ler e perceber o conhecimento. Os complexos processos de comunicação da sociedade difundem linguagens e conhecimentos que descentram a relação escola-livro, âmago do sistema escolar tradicional que insiste em permanecer no dias atuais. No entanto, em meio à toda revolução tecnológica, ainda observamos professores que resistem e não fazem uso de qualquer tipo de tecnologia, nem mesmo os mais comuns como a TV e o Vídeo.

Diante dessa realidade, o objetivo deste estudo é analisar a frequência de uso das tecnologias da informação e comunicação pelos professores e a sua eficácia no processo de ensino e aprendizagem na modalidade da Educação de Jovens e Adultos.

A justificativa por essa modalidade de ensino está no fato de que os Jovens e Adultos que por inúmeros motivos deixaram de freqüentar o estudo considerado regular, por certo trilharam caminhos nem sempre suaves no exercício de aprender a viver. A escola da vida mostra a necessidade de voltar para a sala de aula e, por isso, tanto ensinar quanto aprender assume nas classes de Educação de Jovens e Adultos (EJA), um caráter estreitamente vinculado à realidade. Esses cidadãos alunos não dão espaço para a artificialidade da escola; querem-na como um espaço para construção de novos sentidos para o existir.

Ao longo de sua história, o Brasil tem enfrentado o problema da exclusão social que gera grande impacto nos sistemas educacionais. Desde o lançamento da Campanha de Educação de Jovens e Adultos, em 1947, que o problema do analfabetismo de adultos ganha atenção dos meios políticos e educacionais. Mesmo assim, ainda hoje, milhões de brasileiros não se beneficiam do ingresso e da permanência na escola, ou seja, não têm acesso a um sistema educacional que os acolham.

O maior referencial teórico para consolidação de um novo paradigma pedagógico para Educação de Jovens e Adultos foi o educador pernambucano Paulo Freire(1993). Sua proposta ficou conhecida por uma frase célebre: “A leitura do mundo precede a leitura da palavra”. O objetivo era antes mesmo de iniciar o aprendizado da escrita, levar o educando a assumir-se como sujeito de sua aprendizagem, como ser capaz e responsável, ultrapassando uma compreensão mágica da realidade e desmistificar a cultura letrada, na qual o educando estaria se iniciando.

O grande desafio pedagógico em termos de seriedade e criatividade que a educação de Jovens e Adultos impõe é possibilitar a esse alunado uma educação que possa garantir seu espaço e sua inserção no mercado de trabalho, na participação ativa da política social do país, como sujeitos mais críticos e participativos, por meio de uma educação que lhe permita o acesso as novas formas de produção de conhecimento e de trabalho da sociedade.

TECNOLOGIAS NO NOSSO COTIDIANO

As tecnologias estão tão presentes em nossas vidas que já nos acostumamos e nem percebemos que nas nossas atividades cotidianas mais comuns utilizamos produtos, equipamentos e processos, que não são naturais, mas que foram planejadamente construídas na busca de melhores formas de viver.

Para Kenski (2003. P.18), tecnologia é o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e a utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade. Ainda segundo a autora, as maneiras, os jeitos ou as habilidades especiais de lidar com cada tipo de tecnologia, para executar ou fazer algo, chamamos de Técnicas. Existem outros tipos de tecnologias que não são feitos de produtos e equipamentos. São as tecnologias da inteligência definidas por Levy (1993, p.22.), “como construções internalizadas nos espaços da memória das pessoas que foram criadas pelos homens para avançar no conhecimento e aprender mais”. São exemplos desse tipo de tecnologia, a linguagem oral, a escrita e a linguagem digital.

Articuladas às tecnologias da inteligência, têm as “tecnologias de informação e comunicação,” que, por meio de seus suportes realizam o acesso, a veiculação das informações e todas as demais formas de articulação comunicativa em todo o mundo. Esse tipo de tecnologias tem alterado, não apenas a nossa forma de viver como também as formas de aquisição do conhecimento.

Em épocas anteriores, a aquisição de informação e conteúdos era oferecida exclusivamente nas escolas através dos professores que repassavam seu saber aos alunos. Eles precisavam deslocar-se regularmente até os lugares do saber para aprender. Atualmente, o que se desloca através das redes virtuais, é a informação que pode ser acessada de qualquer lugar, desde que haja disponibilidade dos meios permitindo a pessoa aprender sem a necessidade da presença no espaço físico da sala de aula.

No entanto, sabemos que adquirir informações não significa construir conhecimentos. Para tanto, é necessário que o aprendiz atribua significados já existentes, às novas informações adquiridas e assim, processá-las, interpretá-las e transformá-las em conhecimento.

Face um mundo em mudanças, “imprevisível e sujeito a tantas variações e a tanta criatividade” (MORAES, 1997, p.136), é necessário que a educação seja compreendida como um sistema vivo – em processo que troca energia com o meio, em que o conhecimento está em constante construção mediante interações, transformações e enriquecimento mútuos. A educação deve resgatar o sujeito-aprendiz como um ser integral, um ser que pensa, que sente, que intui, que capta e expressa o mundo mediado pelo corpo que tem linguagens próprias.

Uma alternativa para transformar o aluno em protagonista, no sujeito-aprendiz que constrói e reconstrói conhecimento e encontra sentido naquilo que está aprendendo é usar as tecnologias de informação e comunicação na educação. Sem dúvida, o grande desafio não será aprender a usar a tecnologia, mas usar a tecnologia para aprender, e assim, para se desenvolver como ser humano e viver uma vida de qualidade.

TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

A tecnologia na Educação inclui a utilização do computador no ambiente escolar. No entanto, nesse estudo, a tecnologia não se restringe apenas ao computador, inclui, também, o uso de televisão, do vídeo, do rádio e do cinema na promoção da educação.

Segundo Moran (2001), educar com novas tecnologias é um desafio que até agora não foi enfrentado com profundidade, são feitas apenas adaptações, pequenas mudanças. “Ensinar com novas tecnologias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. (Moran, 2001,28).

Estamos deslumbrados com o computador e a internet na escola e vamos deixando de lado os meios de comunicação audiovisuais, como se já estivessem ultrapassados, como se não fossem mais tão importantes ou como se já dominássemos sua linguagem.

Não devemos esquecer que os meios de comunicação audiovisuais desempenham indiretamente um papel educacional relevante. Os alunos chegam à escola trazendo um saber que é fruto da sua vivência no interior da família, e, do contato com os meios de comunicação. Ao chegar à escola, precisam interagir com os colegas e professores, entrar em contato com outros saberes e com outros processos, visando adquirir novos conhecimentos. Enfim, vindo à escola o aluno espera desenvolver-se e aprimorar-se nos mais diversos aspectos da sua própria vida e na daquele coletivo em que se constitui a escola.

Por tudo isso, mais do que nunca, uma das principais condições para o desempenho do trabalho do educador, é a sua capacidade de entender as mudanças, identificar os problemas e as condições delas decorrentes, e apontar alternativas educacionais que concorram para uma educação voltada para a constituição da cidadania. Tecnologias como a televisão e o vídeo ainda têm um potencial enorme no processo de ensino e aprendizagem e podem contribuir para a transformação da prática docente.

UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR NO AMBIENTE ESCOLAR

Para entendermos as diferentes formas de utilização do computador é necessário conhecermos as concepções existentes sobre a relação informática e educação.

Hermínio Borges, citando por Fonseca (2006, p.59), caracteriza em quatro formas a utilização do computador em um ambiente escolar.

- A informática aplicada à educação que é o uso de aplicativos da informática em tarefas administrativas. A informática é usada para o gerenciamento da escola no sentido da organização.

- . A informática na educação que se caracteriza pela utilização do computador através de softwares desenvolvidos para propiciar suporte à educação. O aluno utiliza o computador para tirar dúvidas, fazer reforço, usando tutoriais ou mesmo consultando a internet;
- A informática educacional, onde o computador é utilizado como ferramenta para desenvolvimento de projetos em que grupos de alunos são orientados a desenvolver determinado tema, com o acompanhamento do professor;
- A informática educativa que se caracteriza pelo uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula;

A adoção da tecnologia e em especial o computador, pela escola é bastante variada, e, de acordo com Valente (2005), oscila entre dois pólos: o computador como uma simples máquina de ensinar ou como uma ferramenta educacional de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade do ensino.

Segundo Fonseca (2006, p. 49), “a proposta de utilização do computador na educação, como máquina de ensinar baseia-se no conceito de instrução programada e de behaviorismo de Skinner”. Podemos dizer que quando utilizado desta maneira temos uma versão computadorizada dos métodos tradicionais de ensino. As categorias mais comuns nessa proposta são: os de exercícios e prática, tutoriais, jogos e simulações. Muitos dos softwares de exercício e prática nada mais são do que versões eletrônicas dos exercícios que normalmente são trabalhados em sala de aula. São criticados pelos construcionistas porque envolve memorização, repetição e fixação dos conhecimentos utilizando metodologia baseada em estímulo e resposta sem proporcionar maiores conseqüências pedagógicas para o aprendiz.

Nos softwares tutoriais o computador dirige o aluno, desempenhando praticamente o papel do professor. Apresentam como vantagem o fato de poder apresentar o conteúdo com características diferentes dos apresentados na lousa pelo professor ou nos livros, pois usam recursos como: sons, animação, imagem etc. “A interação entre o aluno e o computador limita-se à leitura da tela ou escuta da informação fornecida e ao navegar pelo material uma seqüência determinada” (FONSECA, 2006 p.50). Muitos dos tutoriais existentes nos mercados exigem do aluno apenas a leitura de um texto e a resposta a uma questão de múltipla

escolha, não exigindo nenhuma ação. Existem outros em que o aluno tem o controle e pode escolher o que deseja ver, apresentando vários hipertextos por onde ele pode navegar. O professor ao trabalhar com tutoriais não consegue acompanhar o processo de construção de conhecimento, analisando somente o produto final. Também nada mais fazem do que reproduzir a sala de aula convencional.

Os jogos educativos e simuladores, de acordo com Valente (2005), apesar de manterem a visão de que o computador ensina o aluno, abandonam a proposta da instrução direta. Os jogos educacionais possibilitam ao aluno, que de forma auto dirigida, tenha a liberdade para explorar por ele próprio o jogo. É muito usado por aqueles que defendem a idéia de que o aluno aprende melhor quando é livre para descobrir ele próprio as relações existente entre um dado contexto. Constituem-se em uma forma divertida de aprender, podendo ser usado para ensinar conteúdos que na prática são difíceis de aprender por não existirem aplicações práticas perceptíveis de forma mais imediata para eles.

Os simuladores reproduzem no computador modelos de fenômenos do mundo real, que dificilmente poderiam ser trabalhados pelos alunos com qualidade e realismo nas formas tradicionais de ensino. Com bons programas de simulação, o aluno pode desenvolver hipóteses, testá-las, analisar resultados, como as simulações usadas em Física e Química, muitas delas dificilmente passíveis de serem analisadas de forma mais realista pelos alunos. “Quanto maior a possibilidade de intervenção do aluno no evento que está sendo simulado, maior é a vantagem no uso desse material e mais esse tipo de software se aproxima de uma ferramenta distanciando-se da categoria tutorial” (ZACHARIAS, 2007).

No outro pólo temos o computador como ferramenta educacional. Nessa concepção, o computador passa a ser a ferramenta pela qual o aluno desenvolve variedade de ações. O aluno assume o controle do processo de ensino e aprendizagem, utilizando o software para ensinar o computador a resolver problemas ou a executar ações que produzam os resultados ou efeitos definidos previamente. “Nesta abordagem pedagógica o computador transforma-se numa ferramenta controlada pelo aluno que o ensina a fazer. O aluno tem a liberdade para explorar, errar e aprender com o erro” (VALENTE, 2005). O professor pode promover um

ambiente de aprendizagem que desafia e motiva o aluno para a exploração, a reflexão, a depuração de idéias e a descoberta de novos conceitos.

Para tanto, é necessário que o professor conheça bem as potencialidades desses materiais, pois eles podem ter um uso bastante extenso, atendendo a quase todas as disciplinas, em vários aspectos do conhecimento e ainda usados de acordo com interesse e a capacidade dos alunos. Processadores de textos, bancos de dados, planilhas, editores eletrônicos, são aplicativos úteis, tanto para os alunos como para os professores.

Do ponto de vista do software, as linguagens de programação são exemplos da modalidade de uso do computador em que existe a preocupação de um aluno ensinar o computador. Essa modalidade tem como objetivo propiciar um ambiente de aprendizado baseado na resolução de problemas ou elaboração de projetos através de uma linguagem de programação: “ BASIC” . “PASCAL”, “LOGO”, pois a linguagem em si não é o objeto de estudo, e sim, serve como um canal para a representação das idéias. Uma das vantagens quando o aluno apresenta a solução ou parte de um problema usando uma linguagem de programação é que ele tem uma descrição formal e precisa dessa solução. Ele pode verificar sua solução através da execução, havendo erro, pode analisar o programa para buscar sua origem. Trata-se de um tipo fundamental de interação com o computador.

Como ferramenta o computador tem ainda a função de transmitir a informação. Computadores em redes ou usando modem para conectar-se a uma linha telefônica fornecem inúmeras opções: o tão conhecido e-mail, utilização da internet, em geral, compartilhamento de arquivos, bancos de dados, impressoras, chats que possibilitam reunir em tempo real pessoas que compartilham dos mesmos interesses, vídeo conferência pesquisa, utilização do hipertexto etc.

A partir do exposto, podemos dizer que há diferentes abordagens de ensino que podem ser realizados por meio do computador. A existência conjunta desses diversos modos de usar o computador traz uma grande diversidade de experiências, e, a decisão por uma ou por outra precisa considerar as variáveis que atuam no processo do ensino aprendizagem.

A informática é um grande recurso de que a sociedade moderna dispõe para auxiliar na resolução dos mais variados tipos de problemas. Está presente em todos os leitores, desde os locais de trabalho até, os de entretenimentos por isso é quase impossível que alguém, nos dias atuais não tenha ouvido falar em informática.

Em relação à Educação, desde a década de 70, que os meios informáticos vêm conquistando espaços e efetuando mudanças na forma de produção de conhecimento. Como diz Almeida (2000, p61), “tem-se estabelecido em um novo domínio da ciência que em seu próprio conceito traz embutida a idéia de pluralidade de inter - relação e intercâmbio crítico entre saberes e idéias”. Dessa forma, esse recurso tecnológico vem ganhando novos adeptos e cada vez mais os pesquisadores têm se dedicado a buscar uma melhor forma de usar o computador e os seus meios inovadores, para tornar mais proveitoso e atrativo o processo ensino aprendizagem. Além disso, a informática educacional busca proporcionar àqueles que com ela tem contato, uma mudança de valores e atitudes, sobretudo, tornando a empreitada da construção do saber em algo mais prazeroso e produtivo.

Com o processo de construção do saber informatizado ganha a escola, porque passa a ser um lugar mais atrativo para os discentes, ganha o professor, visto que deixa de ser aquele que ensina por meio da transmissão de informações e passa a ser mediador, criando situações de aprendizagem nas quais o aluno passa a encontrar sentido naquilo que está aprendendo. Neste contexto, ganha também o aluno que passa a ser o gestor de seu próprio aprendizado e ganha a coletividade como um todo, que se beneficiará dos resultados e das descobertas empreendidas pelos alunos.

Por tanto, não se pode esquecer que tudo isso decorre de um processo em que há vários elementos envolvidos e várias etapas a serem seguidas. Mesmo assim, é importante optar pelas mudanças e trabalhar com a informática educacional através de projetos, pois com ela, dar-se-á um destaque preferencialmente a aprendizagem em detrimento ao ensino, porque o uso do computador possibilita a ênfase à aprendizagem ao invés do ensino; à construção do conhecimento e não a instrução”. (VALENTE, 1999, p.20).

PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa foi desenvolvida na Escola de Ensino Fundamental e Médio José Barcelos, localizada em bairro periférico da cidade de Fortaleza-CE. A escolha dessa escola se deu principalmente ao fato de não haver nenhum vínculo entre o pesquisador e a comunidade escolar, pois, levado pelo desejo de conhecer a realidade do uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas públicas, optamos por uma escola com qual não tínhamos nenhuma relação, para assim, apresentarmos as informações colhidas exatamente da forma como acontece a utilização dos recursos tecnológicos, principalmente do computador, livre de qualquer influência.

Todos os acertos preliminares transcorreram dentro da mais perfeita harmonia: à direção da escola demonstrou-se receptiva à proposta da pesquisa, isso facilitou mais ainda a interação entre pesquisador, professores e alunos da modalidade de ensino escolhida para a pesquisa.

1. SUJEITOS

Participaram da pesquisa 05 (cinco) professores, o monitor do laboratório de informática e 25 (vinte e cinco) alunos da educação de jovens e adultos da Escola de Ensino Fundamental e Médio José de Barcelos.

Dos cinco professores selecionados, três possuem graduação, dois, especialização. Quatro são do sexo feminino e são docentes nas disciplinas de acordo com sua área de formação ou com as quais têm maior afinidade e domínio de conteúdo. Dos professores pesquisados somente 01 (um) é professor efetivo da Rede Estadual de Educação.

A seleção dos participantes para a amostragem com os alunos ocorreu de forma espontânea. Ao ser explicado o objetivo da pesquisa e a necessidade da participação dos alunos para o bom desempenho da atividade, foi distribuído o questionário em cada sala de aula, com os alunos que demonstraram maior interesse e boa vontade em fazer parte da pesquisa. Foram selecionados 05 (cinco) alunos por turma, totalizando 25 (vinte e cinco) participantes.

Em relação ao monitor, o mesmo é ex-aluno da escola e atualmente realiza alguns serviços de informática como amigo da escola. Nos últimos 05(cinco) anos participa do processo de matrícula, com remuneração. Com a instalação do laboratório foi convidado pela direção da escola a desenvolver um projeto e aguardar resposta de aprovação pelo :CREDE. Ele pretende com o projeto fazer parte do quadro de funcionários através da escola viva como já existem outras atividades na escola: música, capoeira, xadrez e oficinas de artes.

2.-INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Foi utilizado na presente pesquisa, um questionário com questões abertas e fechadas, dividido em 04 (quatro) módulos: o primeiro referente aos dados pessoais, o segundo, sobre os recursos utilizados em sala de aula, as habilidades desenvolvidas pelos alunos; o terceiro, à adequação dos conteúdos e metodologia às necessidades dos alunos, aos objetivos de uso dos recursos, à disponibilidade dos recursos pela escola, ao domínio do professor em manuseá-los; o quarto, à frequência e modalidade de uso da informática.

Nesse último, foi solicitado que os sujeitos marcassem entre nunca, às vezes, muitas vezes e sempre usam o computador em situações pessoais de comunicação, entretenimento ou no trabalho e em situações de ensino e aprendizagem, ou seja, informática na educação, informática educacional ou informática educativa. Ressaltamos aqui que constava no questionário o significado de cada um dos tipos de informática como forma de orientação aos pesquisados.

Além da aplicação do questionário, foi realizada observação na sala de aula e do material didático, como também foi feita uma entrevista com o monitor do laboratório de informática que se encontra em fase de implantação. Vale ressaltar que, uma versão preliminar do questionário foi testada com 02 (dois) professores e com 06 (seis) alunos do Ensino Médio, para verificar sua viabilidade como instrumento de pesquisa. Os resultados dos pré-testes revelaram ser de fácil compreensão a tarefa requerida aos sujeitos envolvidos na pesquisa, e, portanto não necessitaria de presença do pesquisador no ato do preenchimento do questionário. O questionário foi aplicado simultaneamente aos professores e aos alunos, com o

total consentimento dos mesmos para utilização dos dados obtidos com as respostas dos questionários.

Em relação à observação da sala de aula e do material didático foi realizada em duas visitas, uma no dia do acerto com a direção da escola e os professores da educação de Jovens e Adultos para realização da pesquisa, e outra, no dia da aplicação dos questionários.

A análise dos dados foi realizada por temas tomando por base a seqüência dada aos módulos. Como informado anteriormente, o estudo foi realizado com 30 pessoas, sendo cinco (05) professores e 25(vinte e cinco) alunos. A análise abrangeu as respostas de 100% dos participantes, haja vista, o conteúdo das questões ser o mesmo tanto para os professores quanto para os alunos. Para melhor entendimento da realidade, organizamos os dados em dois blocos interligados: um sobre o uso das tecnologias educacionais em geral e o outro sobre o uso da informática na escola.

O USO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EJA DA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO JOSÉ BARCELOS

A educação de Jovens e Adultos da escola pesquisada possui algumas características da proposta educativa do Telecurso 2000. De acordo com a proposta de educação que se encontra impressa nos livros-texto do Telecurso 2000, material usado na escola, a modalidade Tempo de Avançar do Ensino Médio (T AM) está inserida na alternativa I do curso denominada Recepção organizada. Nesta alternativa do curso, o aluno faz sua matrícula na instituição pública, frequenta o curso no local e nos horários estipulados pela instituição, ou seja, participa de aulas presenciais com controle de frequência onde desenvolve suas atividades individuais e em grupos sob orientação do professor, que funciona como um mediador entre os alunos e os meios utilizados. No entanto, constatamos que a sala de aula não segue os padrões de tele sala sugerida na proposta educativa do TELECURSO 2000.

Em relação ao trabalho desenvolvido pelos professores, constatamos que os mesmos procuram adequar o conteúdo e a metodologia às características individuais dos alunos da EJA, seus interesses, condições de vida e de trabalho e os conhecimentos previamente adquiridos por meios informais.

1- O uso das diversas tecnologias educacionais: conhecendo a opinião de professores e alunos

Questionados sobre quais recursos tecnológicos poderiam ser utilizados em sala de aula para melhorar o processo de ensino aprendizagem os pesquisados apontaram a TV, o Vídeo e o DVD como mais indicados, sendo citados como primeira, segunda e terceira opção de todos os pesquisados. Como quarta sugestão, com 60%, foi lembrado o retroprojetor, 40% dos pesquisados citaram as filmadoras e 33% dos participantes incluíram o computador nas suas respostas.

Em relação às habilidades que podem ser desenvolvidas com o uso dos recursos tecnológicos em sala de aula, 100% apontaram a leitura e a escrita. A compreensão da língua portuguesa foi resposta para 83,33% dos participantes. 80% lembraram da aprendizagem da língua inglesa. A habilidade de compreensão ou entendimento de filme obteve 70% das opções. Selecionar informações constou nas respostas de 53,33% dos pesquisados; aprofundamento nos temas culturais obteve 50% das opções e maior preparo para solucionar problemas foi resposta de 26,67% dos sujeitos participantes da pesquisa. Ressaltamos aqui que cada um dos sujeitos poderia apontar até oito (08) habilidades como resposta.

Em relação aos objetivos do professor utilizar os recursos tecnológicos em suas aulas, 56,57% das respostas apontam que o principal objetivo do professor ao usar recursos tecnológicos em sala de aula é aproximar o aluno da aula despertando maior interesse pelo assunto abordado. 26,67% são os que consideram que o professor quando usa filmes ou outros programas através dos recursos tecnológicos pretende oferecer aos alunos um pouco de

entretenimento e 16,65% dizem que a principal intenção do professor quando usa recursos tecnológicos é facilitar a interação entre os alunos, professor e o conteúdo a ser trabalhado.

No que se refere ao manuseio dos recursos, de acordo com a análise realizada, 93,33% afirmaram não ser o professor responsável por esta função. Na maioria das vezes, quem opera a tecnologia é o professor do laboratório de multimeios ou algum aluno mais habilidoso.

Questionado se a escola possui equipamentos suficientes para atender as necessidades de todos os professores da instituição, 63,33% dos pesquisados afirmaram que sim. Aos que responderam não, foi solicitado que apontassem uma consequência que a falta de equipamentos tecnológicos acarreta no desenvolvimento das aulas. 26,67% citaram a impossibilidade de assistir a todos os programas do TELECURSO 2000 que contém os mesmos assuntos impressos nos livros - texto; 100% concordam que o professor precisa fazer reserva e nem sempre o horário desejado estar disponível.

Isto posto, podemos dizer que o uso dos recursos audiovisuais, na instituição em pauta, não é tão fácil quanto parece. A instituição possui poucos equipamentos e os professores da educação de jovens e adultos, assim como os demais, precisam solicitar com antecedência e aguardar a oportunidade para fazer uso dos recursos disponíveis na escola. No entanto, lembramos que, de acordo com as diretrizes curriculares nacionais para a educação de Jovens e Adultos (CNE/CNB ~. H/200), as instituições de ensino são instadas a produzir continuamente materiais didáticos adequados, flexíveis e que incluam o uso dos meios eletrônicos de comunicação.

Ao analisarmos a frequência de uso da informática, bem como em que situação os pesquisados utilizam o computador, constatamos que, na situação de uso pessoal a análise das respostas revela que 26,67% dos pesquisados nunca usam o computador, 10% afirmam que as vezes usam; 23,33% dizem usar o computador muitas vezes e 40% sempre usam a informática para comunicação pessoal através -da internet ou para entretenimentos como logot, ler matérias de revistas, jornais, etc.

As respostas para a questão do uso da informática como ferramenta de ensino-aprendizagem revelam que entre os trinta (30) pesquisados 73,33% nunca utilizam o computador com esta finalidade. 13,33% são os pesquisados que afirmam usar o computador alguma vez para pesquisar na internet, 6,67% muitas vezes fazem uso do computador para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Os que dizem sempre usar o computador com finalidades educativas também são 6,67% dos pesquisados.

Vale salientar que, a escola possui um projeto para o uso do laboratório de informática, no entanto, de acordo com as informações obtidas com o futuro monitor do laboratório, observou-se que a princípio não será usada a informática educacional. O projeto diz que os alunos serão instrumentalizados sobre os comandos básicos de informática, como se estivessem participando de um curso de informática, inclusive os alunos do 3º ano do ensino médio receberão certificado de participação.

A informática será incorporada à grade curricular, com horário específico pré-determinado para a aula de informática, completamente desvinculada das demais disciplinas ofertadas pela escola. Desta feita, o lado pedagógico será pouco ou nada considerado para o desenvolvimento dos trabalhos com o aluno.

Em um segundo momento, ou seja, após o curso de informática, o laboratório será utilizado por outras turmas com finalidades pedagógicas através de projetos de aprendizagem. Apesar de o responsável pelo laboratório não ter formação pedagógica, acredita-se que os equipamentos serão utilizados para trabalhar em conjunto com as diferentes disciplinas do currículo escolar dinamizando o uso do laboratório de modo a produzir um clima próprio para o desenvolvimento de projetos de aprendizagem.

A partir do exposto, podemos inferir que, por enquanto, os recursos audiovisuais são as únicas ferramentas de apoio nas atividades em sala de aula. E, no que se refere ao uso do computador no ambiente escolar, a realidade está muito distante das teorias defendidas pelos especialistas no assunto, por enquanto os computadores estão a serviço da parte burocrática, ou seja, na escola pesquisada só existe a informática aplicada à educação, o que nos impossibilitou analisar a eficácia de uso desse recurso.

Diante do exposto verifica-se a necessidade da escola utilizar o L.I. que será implantado para trabalhar em conjunto com as diferentes disciplinas dinamizando-o de modo a produzir um clima propício para o desenvolvimento da informática educativa e assim aproveitar todos os benefícios que o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação podem trazer para a educação.

CONCLUSÃO

A tecnologia da informação e comunicação para a educação tem dimensões mais profundas do que as encontradas na escola atualmente. Não se trata apenas de informatizar a parte administrativa da escola, ou de ensinar a informática para os alunos, isso eles aprendem sozinhos, experimentando, testando sua curiosidade.

Por crescerem em uma sociedade permeada de recursos tecnológicos, alguns alunos são hábeis manipuladores da tecnologia e a dominam com a maior rapidez e desenvoltura que muitos professores. Mesmo os alunos pertencentes a camadas menos favorecidas têm contato com recursos tecnológicos na rua, na televisão, na lan house, etc., e sua percepção sobre tais recursos é diferente da percepção de uma pessoa que cresceu numa época em que o convívio com a tecnologia era muito restrito, ou que não dispõe de tempo ou oportunidade para um contato maior com os recursos tecnológicos.

Grande parte dos alunos da Educação de Jovens e Adultos se enquadra nesse grupo e por isso mesmo merecem por parte da escola, uma atenção especial ou pelo menos igual à destinada às modalidades de ensino regular. É preciso estimular esses alunos a buscarem novas formas de pensar, de procurar e de selecionar informações, de construir seu jeito próprio de trabalhar com o conhecimento e de reconstruí-lo, atribuindo-lhe novos significados, ditados por seus interesses e necessidades.

Através deste estudo, verificamos que, os professores consideram a utilização de diversos recursos tecnológicos em sala de aula com uma estratégia a mais para aproximar o

aluno da sala e que facilita a interação entre os alunos, o professor e o conteúdo contribuindo para que os objetivos da Educação de Jovens e Adultos sejam atingidos com sucesso.

Especificamente, em relação à informática, reconhecemos que na escola investigada, o uso desse recurso está aquém da escola idealizada pelos teóricos e desejada pelos professores e alunos. Portanto, não basta modernizar o sistema educacional com máquinas e nem apenas adotar novos programas, métodos e estratégias de ensino. É preciso muito mais. É preciso organizações políticas, formação dos professores, um projeto político pedagógico, elaborado coletivamente e continuamente revisto, atualizado e alterado segundo os interesses emergentes e a busca contínua por construir projetos interdisciplinares de trabalho.

Como contribuição podemos elencar alguns aspectos que achamos relevante para a integração de computadores na EJA, a saber:

- O professor deve buscar as condições para se apropriar do conhecimento da utilização dos recursos tecnológicos com fins pedagógicos e as possibilidades de sua utilização educacional.
- Na EJA, bem como nas diversas modalidades de ensino o laboratório de informática, para ser eficaz no processo de ensino e aprendizagem deve ser compreendido como uma extensão da sala de aula.
- A atividade grupal mediada pela tecnologia pode diminuir a fragmentação existente entre a realidade dos alunos e a globalização.
- É preciso usar as tecnologias não apenas como suporte de elementos externos, mas como uma possibilidade de contextualização da aprendizagem através do trabalho com problemas da realidade e do interesse dos alunos.

Mesmo reconhecendo que isso não depende só dos professores, caberá a ele mudar a realidade na escola, não permitindo que o laboratório de informática atenda apenas aos interesses de uma parcela de alunos muito menos que os computadores sejam utilizados apenas para o ensino básico de informática ao invés de vislumbrarem diferentes práticas educativas.

Os educadores têm que se preparar e prepararem os alunos para enfrentarem as exigências do mundo informatizado e não devem desperdiçar a oportunidade do laboratório que está sendo instalado. Quanto a sua formação, não se trata de fazer do mesmo um especialista em informática, mas de criar condições para que se aproprie, gradativamente das formas de utilização dos recursos informatizados e gere novas possibilidades de sua utilização educacional.

Enfim, acreditamos que a incorporação da tecnologia da informação e comunicação à escola exige maior empenho dos professores, algo que não é somente adquirido em treinamentos técnicos ou em cursos em que os conceitos educacionais e o domínio do computador são trabalhados separadamente, esperando-se que os professores façam a integração entre ambos. É preciso um processo de formação continuada, que se realiza na articulação entre a exploração da tecnologia computacional, a ação pedagógica com o uso do computador e as teorias educacionais. O professor deve ter a oportunidade de discutir como se aprende e como se ensina. Deve também ter a chance compreender a própria prática e de transformá-la.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, FJ; Fonseca Junior, F.M. **Projetos e ambientes inovadores**. Brasília: Secretaria de Educação a Distância - Seed/ Proinfo- Ministério da Educação, 2000
- FONSECA, Sônia M.H.P. da; José S. da Fonseca. **Modulo: Novas Tecnologias em Educação** – Fortaleza: FGF, 2006.
- FREIRE, P. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 1993;
- KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância** - Campinas, SP: Papirus, 2003 – (Série Prática Pedagógica);
- LEVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência** – O Futuro do Pensamento na era da Informática - RJ: Editora 34, 1993;
- MACHADO , N.J. **Educação: Projetos e Valores**. São Paulo: Escrituras Editora, 1987.
- MORAIS, M.C. **O Paradigma Educacional Emergente**. Campinas: Papirus, 1997.
- MORAN, J.M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2001.
- PAPERT, Seymour. **Logo: Computadores e Educação**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- PROGRAMA DE EDUCAÇÃO DO TRABALHADOR** – Capacitação de Educadores para Educação de Jovens e Adultos – Telecurso 2000. Cooperação mútua Sesc/FGF. Fortaleza: 2005
- VALENTE, J.A. **Formação de Professores: diferentes abordagens pedagógicas**. Campinas: Unicamp- Nied: 1999.
- VALENTE, J.A. **Informática na educação> Como, Para que e Por Que**. In **Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular**. 01/2001. Disponível em <http://www.sbbp.org.br/revista/artigo.pil> Acessado em 17 de jun. de 2005.
- ZACHARIAS, Vera Lúcia C. **Avaliação do Software Educacional**. <http://www.centrorefeducacional.com.br/ avasofed.htm> Acessado em 16 de fev. de 2007.