

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

RENATA CRISTINA NUNCIATO

**INCLUSÃO DIGITAL:
UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DA EJA**

CAMPINAS
2009

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

**INCLUSÃO DIGITAL:
UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DA EJA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para o
Curso de Especialização em Educação de
Jovens e Adultos da Faculdade de Educação-
UNICAMP sob orientação do (a) Prof.(a)
Dr(a). Claudio Borges da Silva

Aluno: Renata Cristina Nunciato

Data:

Assinatura: _____

Orientador

2009

© by Renata Cristina Nunciato, 2009.

**Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca
da Faculdade de Educação/UNICAMP**
Bibliotecária: Rosemary Passos – CRB-8ª/5751

N92i	<p>Nunciato, Renata Cristina Inclusão digital: uma experiência com alunos da EJA I / Renata Cristina Nunciato. -- Campinas, SP : [s.n.], 2009.</p> <p>Orientador : Cláudio Borges da Silva. Trabalho de conclusão de curso (especialização em Educação de Jovens e Adultos) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.</p> <p>1.Educação de jovens e adultos. 2. Alfabetização. 3. Inclusão digital. 4. Informática. 5. Educação. I. Silva, Cláudio Borges. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.</p>
	09-306-BFE

AGRADECIMENTOS

A minha família, por me ensinar amar e respeitar todos os seres vivos.

Cláudio Borges da Silva, pela amizade, paciência e orientação.

Aos meus alunos da Fumec, porque sem eles esta pesquisa não seria possível.

Às minhas queridas amigas que sempre estiveram muito presentes nos momentos difíceis... e também nos de lazer.

Às companheiras do Curso de Especialização em EJA, as quais enfrentaram a árdua tarefa de estudar aos sábados.

À professora Sônia Giubilei, pela dedicação e valiosas contribuições.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram e participaram nesta caminhada do curso e quando do desenvolvimento deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho relata a experiência vivenciada sobre a utilização dos recursos tecnológicos da informática pelos alunos da FUMEC (EJA I), da EMEF Dr. João Alves dos Santos, localizada no Bairro Boa Vista, no Município de Campinas. Tentar romper com os esquemas convencionais de ensino e colocar os alunos em contato com uma ferramenta que marca presença nos cenários do trabalho, lazer e vida cotidiana (caixa eletrônico, supermercados, hospitais, escolas, eleição, etc), foi o que motivou a fazer uma abordagem desses indivíduos em relação às aulas de informática, as quais ocorreram semanalmente, no laboratório de tecnologia da escola. Apontando as dificuldades, necessidades, importâncias e descobertas no uso desta tecnologia moderna, este trabalho revela o contato e a oportunidade da informática no ambiente escolar, como um estímulo para a aprendizagem e para o desenvolvimento intelectual e cultural do aluno. O computador, então, passa a contribuir não apenas para a inclusão digital e social desses indivíduos, mas também, no que se refere a uma classe de EJA, como um recurso extra para apropriação de leitura e escrita, uma motivação ao conhecimento e oportunidade de investigar diferentes aspectos do processo de aprendizagem na educação de adultos, numa mistura de realização e prazer, elevando a auto-estima desses alunos.

Palavras chaves: Educação de jovens e adultos, Alfabetização, Inclusão digital, Informática, Educação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
Capítulo 1- POR QUE UTILIZAR O LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA?	10
Capítulo 2 – METODOLOGIA	15
2.1 Quais contribuições as de informática tem propiciado?	15
2.2 Procedimento para a produção: coleta de dados	16
Capítulo 3 - APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS PRODUZIDOS	17
3.1 Análise dos dados produzidos	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
BIBLIOGRAFIA	28
ANEXOS	30

INTRODUÇÃO

Trabalhar com Educação de Jovens e Adultos, é estar em contato com indivíduos que, ao longo da vida, foram excluídos do processo escolar, e junto a isso, soma-se, o processo de exclusão social. Pensar nestes educandos é levar em consideração as diferenças de idades entre esses membros, suas trajetórias escolares, os saberes construídos fora da escola. Estes indivíduos, no ambiente escolar, convivem num mesmo espaço, tem acesso às mesmas aulas, mas processam as informações em ritmos distintos e de modos singulares. Os motivos que os fizeram estar numa sala de EJA também, muitas vezes, se diferenciam, assim como os interesses em relação aos conteúdos. É nesta perspectiva, entre tantas distinções, que busco, neste trabalho, fazer uma abordagem desses sujeitos em relação às aulas de informática.

No ano de 2007, iniciei o grupo de formação, no Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE), oferecido pela Prefeitura Municipal de Campinas, que tinha como objetivo propiciar o uso da Informática como ferramenta para o enriquecimento do processo educativo e de construção de conhecimentos. A partir desta formação, criei coragem e decidi utilizar o laboratório de informática da escola em que leciono, que até então, permanecia no esquecimento dos professores do período noturno.

Talvez um dos motivos para a não utilização do laboratório, na escola em questão, se dá pelo fato de alguns professores não se sentirem seguros em trabalhar informática com os alunos, por não terem formação ou prática com o uso do computador. É importante salientar também, que muitas das salas de EJA 1, da Fumec¹, encontram-se em núcleos isolados, como igrejas, associação de bairros, centros comunitários, locais que não apresentam estrutura física e materiais para a prática de informática com os alunos.

Tentar romper com os esquemas convencionais de ensino, atender os conhecimentos ditos como prévios da leitura e escrita, além de ser necessário colocar os alunos em contato com uma ferramenta que marca presença nos cenários do trabalho, lazer e vida cotidiana (caixa eletrônico, supermercados, hospitais, escolas, eleição etc.), foram alguns motivos que me motivaram a fazer uma abordagem desses indivíduos em relação às aulas de informática que ocorrem, semanalmente, no laboratório de tecnologia da escola.

¹ Fundação Municipal para Educação Comunitária-Fumec, vinculada à Secretaria Municipal de Educação de Campinas, programa de Educação de Jovens e Adultos – EJA I, primeiro segmento do ensino fundamental.

São alunos do período noturno, de PEB 1, 2 e 3² (Programa de Educação Básica), da EMEF Dr. João Alves dos Santos, situada no Bairro Boa Vista. Esta escola atende, basicamente, moradores das áreas de ocupação da proximidade, ou seja, pessoas com um nível sócio-econômico muito baixo, numa região bastante carente de infra-estrutura, como asfalto, posto de saúde, saneamento básico, áreas de lazer, etc.

De acordo com os dados do Planejamento Pedagógico da escola, aproximadamente 10% dos alunos do período noturno moram em barracos, 30% moram em ruas não pavimentadas, 17% sem iluminação pública, 10% sem energia dentro de casa, 8% sem água encanada e 9% sem coleta de lixo.

A baixa renda de grande parte das famílias dos alunos favorece a grande participação dos moradores nos programas de complementação de renda como é o caso do Programa Bolsa Família do governo federal. É grande também a participação dos moradores em outras modalidades de assistência social.

Minha intenção inicial era colocar os alunos em contato com os recursos tecnológicos, até mesmo para que quebrassem a barreira com o “tabu” da informática, mostrando-lhes que eram capazes de utilizar o computador.

Os primeiros contatos dos alunos no laboratório foram de reconhecimento da máquina, conhecimentos básicos, mas importantes para o aluno de EJA, até mesmo para que se sentissem confiantes diante do novo aprendizado.

Posteriormente, atividades de construção textual foram propostas, tanto nos editores de texto, como da produção e envio de mensagens eletrônicas. Jogos educativos também foram utilizados, com o intuito não somente de trabalharmos conteúdos previstos em meu plano de trabalho, mas também como forma dos alunos manusearem o mouse e teclado, em sintonia com a tela do computador.

Pensando no recurso da informática como um instrumento a acrescentar na formação dos alunos, em diversos aspectos, é que achei relevante fazer a pesquisa com as salas de EJA 1, que freqüentam o laboratório de informática, da EMEF Dr. João Alves dos Santos.

O computador pode contribuir não apenas para a inclusão digital desses indivíduos, mas também, no que se refere a uma classe de alfabetização de adultos, como recurso para apropriação de algo novo, uma motivação à aprendizagem, e que segundo Mortari (2001, p.114) representa “uma oportunidade de investigar diferentes aspectos do processo de aprendizagem na educação de adultos... a motivação encoraja e traz o desejo de explorar e de

² PEB 1: primeiro ano do ensino fundamental; PEB 2: segundo ano do ensino fundamental; PEB 3: terceiro e quarto ano do ensino fundamental

conhecer algo novo, mesmo que não seja fácil assumir a responsabilidade de enfrentar e de superar as dificuldades”.

Apontando as dificuldades, necessidades, importâncias e descobertas no uso desta tecnologia moderna, este trabalho propõe analisar o contato e a oportunidade da informática no ambiente escolar, como um estímulo para a aprendizagem e para o desenvolvimento intelectual e cultural do aluno. O computador, então, pode passar a contribuir não apenas para a inclusão digital e social desses indivíduos, como também, no que se refere a uma classe de EJA, um recurso extra para apropriação de leitura e escrita, uma motivação ao conhecimento e oportunidade de investigar diferentes aspectos do processo de aprendizagem na educação de adultos, numa mistura de realização e prazer, elevando a auto-estima desses indivíduos.

Desta forma, no atual contexto de uma sociedade tecnológica, não basta apenas uma alfabetização letrada, mas estar inserido no mundo da tecnologia, isto é, uma alfabetização digital, que juntas, podem democratizar o conhecimento, pois como afirma Freire (1995, p.98):

Acho que o uso de computadores no processo de ensino-aprendizagem, em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos meninos e meninas. Depende de quem usa a favor de quê e de quem e para quê (...) Estamos preparando o terceiro milênio, que vai exigir uma distância menor entre o saber dos ricos e o saber dos pobres...

CAPÍTULO 1

POR QUE UTILIZAR O LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA?

Em se tratando da importância e oportunidade da informática no ambiente escolar, como um estímulo para a aprendizagem e contribuição com o desenvolvimento intelectual e cultural, Alonso (1998, p.82) aponta que

não há a menor dúvida de que os artefatos tecnológicos e a sua cultura devem ter um lugar no desenvolvimento curricular, assim como um tratamento específico da parte do método didático. Abordar esta tarefa requer não somente um conjunto de conhecimentos que facilitem e racionalizem as decisões, mas também o confronto de um problema ideológico de enorme importância pedagógica e de organização da escola. Por isso, não somente deve considerar-se aquilo que está relacionado com os conteúdos, mas também a integração destas ferramentas nos cenários de atividade didática, assim como as práticas sociais de uso ou os interesses culturais e políticos que representam.

A idéia de aceitar o novo, no exercício de mudar as formas de aprender, se faz presente no cotidiano escolar. A interação com as novas tecnologias favorece o distanciamento de um ensino tradicional e a aproximação de um ensino alternativo. A inclusão digital pode servir como recurso para potencializar a aprendizagem do conhecimento escolar, em que o indivíduo além de ter acesso à informação, pode utilizá-la de maneira crítica. Neste sentido, Freire (2000, p.102) faz sua ressalva em relação ao uso das novas tecnologias e enfatiza que “quanto maior vem sendo a importância da tecnologia hoje tanto mais se afirma a necessidade de rigorosa vigilância ética sobre ela”.

E reafirmando as palavras de Paulo Freire, no que diz respeito ao cuidado com a utilização da tecnologia na educação, Brasileiro (2002) aponta que “a tecnologia não pode ser considerada nem boa nem má” e que a incorporação da tecnologia no ambiente escolar, não necessariamente, trará efeitos favoráveis. É necessário que esta incorporação atenda às finalidades educativas, transformando assim, a prática escolar.

A princípio, na experiência com os alunos de EJA, houve grande resistência dos alunos adultos, principalmente por acreditarem ser um recurso que não lhes seria útil, diziam que já estavam “velhos” para aprender manusear o computador e que não seriam capazes de utilizar esta ferramenta. A imagem do adulto das classes populares e com pouca escolaridade como alguém inapto para aprendizagens está inscrita numa longa tradição de desqualificação e inferiorização desta camada da população em nosso país. Este imaginário social é posto em

questão por Siques e Voegeli (1998, p.82): “... la edad por sí misma no influye significativamente sobre la capacidad de aprendizaje de los adultos... todo tipo de capacidades que tienen las personas y que desarrollan a lo largo de su vida, de lo cual se deduce que la inteligência se concibe má como um término plural que como um concepto singular cuya traducción sería poseer o no inteligência”.

E como não poderia deixar de ser, esses adultos sentiam-se inseguros, apresentavam dificuldades de coordenação motora (ao segurar o mouse, ao teclar), não conseguiam ler as letras de fonte pequenas, solicitavam, constantemente, a atenção da professora. Era um instrumento novo, que lhes trazia medo, e ao mesmo tempo proporcionava-lhes satisfação, pelo menos nos primeiros contatos.

Ao contrário, os mais jovens, mesmo sem nunca terem tido contato anterior com o computador, estavam eufóricos, queriam usar a internet, acessar os jogos, entrar em salas de bate-papo, etc.

Em se tratando do uso da internet e jogos Buckingham (2008, p.3) aponta que

se quisermos usar a internet, os jogos ou outros meios digitais para ensinar, precisamos equipar os alunos para compreendê-los e ter uma visão crítica desses meios: não podemos considerá-los simplesmente como meios neutros de veicular informações e não devemos usá-los de um modo meramente funcional ou instrumental. Precisamos, nesse caso, é de uma concepção coerente e rigorosa de alfabetização digital

Primeiramente, foram propostas atividades de manuseio com o computador: como ligar e desligar o computador, encontrar e reconhecer as letras no teclado, como fazer para abrir os programas, para que lado se empurra o mouse de acordo com a seta, o que é clicar, quando clicar uma ou duas vezes, como sair de algum programa, atividades estas que para um conhecedor básico de informática parecem questões muito simples, mas para quem nunca esteve na frente de um computador, são dúvidas que, uma vez esclarecidas, podem favorecer maior segurança.

Os mais jovens, desde o início, transgrediram as regras e às atividades propostas. Queriam muito mais: não apenas digitar um texto, aprender a formatar e a salvar. A internet era a grande vilã³ e, para a minha surpresa, estes alunos queriam entrar no orkut, abrir um e-

³ Importante destacar que grande parte da população está excluída do acesso a computadores, isto é, muitos brasileiros não têm acesso à internet, um dos principais meios de comunicação nos dias atuais. O número de domicílios brasileiros com computador e acesso à internet chegou a 20,4% no ano passado, segundo os dados da Pnad (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios). Para o presidente do IBGE, Eduardo Nunes, essa expansão acompanha a melhoria generalizada dos indicadores de renda, mas revela também o que é uma constante das pesquisas do IBGE nos últimos anos: a distribuição melhora, mas o país permanece registrando grande desigualdade. fonte: <http://aprendiz.uol.com.br/content/trehoswucl.mmp> Acesso em 22 jan.2009.

mail, pesquisar a respeito de carros, olhar fotos de mulheres famosas e bonitas, pesquisar sobre grupos musicais, etc. Porto (2006, p.56) coloca sua posição em relação aos temas buscados pelos alunos e afirma que

Numa pedagogia da comunicação, a reflexão sobre temas do cotidiano discente e a construção de elementos expressivos de sua cultura – produzida com e através dos meios de comunicação – desenvolvem no sujeito uma compreensão mais elaborada e conscientizada sobre a realidade. Essa pedagogia permite partir da cultura básica do aluno, de sentido comum, adquirida em contato com o cotidiano e as tecnologias, em direção a uma cultura mais elaborada, capaz de conscientizar os alunos de sua realidade.

Os interesses apresentados por esta faixa etária transgrediam as atividades previstas para o espaço escolar, indicando interesses pessoais inscritos num amplo leque de possibilidades de um mundo cada vez mais globalizado. Tratando desta questão, Marques (2003, p.146) vislumbra as potencialidades formativas envolvidas no uso da tecnologia:

isso significa formar cidadãos de um mundo mais próximo e interligado, em que se superem tanto os limites internos quanto às distâncias e os imperialismos geográficos e culturais, percebendo-se vivamente as diferenças culturais ao mesmo passo que identidades mais substanciais e profundas. Neste mundo das pluralidades tudo acaba sendo diferente em algum aspecto, ampliando-se os horizontes da fantasia e os reinos do imaginário.

Já os adultos, aos poucos, foram se interagindo com o computador. Perceberam que o alfabeto estava no teclado, mesmo que as letras só se apresentassem de uma única forma: maiúscula e bastão. Puderam digitar seus nomes, palavras, textos curtos. Ficaram fascinados ao descobrirem que o formato da letra digitada no teclado não, necessariamente, era o mesmo que aparecia na tela: letras maiúsculas e minúsculas, tipos e cores diferentes de fontes, negrito, sublinhado e itálico. E quantas outras descobertas: que podiam “apagar” o que erravam; que ao terminar uma página, automaticamente ela partia para a seguinte; ao terminar uma linha, não teria a preocupação em separar sílabas e que o próprio computador organizava o texto para a linha seguinte.

No caso dos adultos, as atividades propostas eram realizadas, desde que alguns limites fossem respeitados, como: o tamanho da letra na tela (fonte grande para que enxergassem), o tipo de texto a ser digitado (não muito longo e com letras visíveis), a disponibilidade do professor de estar sempre por perto quando solicitado e incentivando na realização do exercício. Deste ponto de vista, ao pensar na insegurança deste aluno, Siques e Voegeli (1998, p.105) colocam: “Muchas personas, aunque puedan entender la necesidad de aprender cosas nuevas, pueden llegar a sentirse tan amenazadas que lleguen a no aprender nada em

absoluto... a este problema pasa por el docente que há de conseguir ayudar al alumno mostrándole los beneficios que el cambio le va a reportar”.

Assim, pouco a pouco, a ferramenta deixou de ser algo distante e tornou-se um aliado na preparação de novos sujeitos, com novas competências e habilidades. A interação professor-aluno era frequente, assim como a interação aluno-aluno, em que os adultos tentavam solucionar as dúvidas com os jovens que estavam no computador ao lado. E estes jovens sentiam-se importantes por ajudar o outro, demonstrando seu conhecimento e sua agilidade na utilização do computador. Esta situação confirma potencialidades formadoras que podem ser produzidas no convívio entre sujeitos de diferentes idades vislumbradas por Volpe (s.d.,p.18) “... o convívio de jovens e adultos deve ser um aprendizado de respeito às coletividades e individualidades; jovens e adultos precisam assumir responsabilidades e perceberem-se como seres inacabados, que têm muito a descobrir no mundo, e, sobretudo, neles próprios”.

O respeito ao tempo e a maneira de aprendizagem se fazia presente, à medida que cada aluno recebia uma atenção individualizada. E cabia à professora participar e motivar esta nova forma de conhecimento, e como destaca Mortari (2001, p.104) “a convivência humana é um dos elementos mais importantes da aprendizagem e, embora o computador se apresente como um extraordinário recurso pedagógico, a ação do professor e o diálogo utilizado como estratégia pedagógica continuam sendo fundamentais nos resultados do processo”.

Aos poucos, estes alunos foram demonstrando muita satisfação e prazer. Alguns depoimentos foram significativos: “Professora, agora eu não tenho mais vergonha de ir ao caixa eletrônico. Eu já sei como usar o teclado”. E um dos mais jovens, entusiasmado com a descoberta do e-mail, já se comunicava com sua namorada: “mando direto cartinhas prá minha namorada, e tenho um e-mail só pra mim!”. E um dos alunos mais resistentes, que dizia não saber segurar o mouse e não conseguir teclar apenas uma tecla, por ter mãos tão endurecidas pelo árduo trabalho diário de carregar tijolos e virar massa, disse numa das últimas aulas: “Professora, tô pensando em comprar um computador prá mim, um usado mesmo! Assim eu pratico em casa também!” A partir dessas falas, fica evidente o quanto o computador começou a tornar-se uma ferramenta significativa na vivência desses alunos. Brasileiro (s.d., p.11) acredita que a utilização de novas tecnologias passa a ser imprescindível no ambiente escolar, pois representam ferramentas fundamentais para a democratização do conhecimento, particularmente na atualidade, em que os diferentes meios de comunicação tem um peso significativo na estruturação das formas de pensamento.

E numa mistura de realização e prazer, a auto-estima desses alunos estava, visivelmente, elevada. Sentiam-se importantes por saber utilizar o computador, mesmo que não dominassem muitos programas, ou não tivessem a rapidez de digitar, pesquisar, etc., mas tinham a certeza de que o computador era um equipamento interessante, que possibilitava novas aprendizagens.

Desta forma, as aulas no laboratório de informática passaram a ser esperadas durante a semana e o laboratório tornou-se um espaço de muitas descobertas. Neste sentido, Lopes (2005) aponta que cabe ao professor proporcionar novos ambientes de aprendizagem, e para que a escola se transforme num espaço prazeroso, é necessário que tanto os educandos quanto os professores estejam envolvidos em sua plenitude.

O computador pode contribuir não apenas para a inclusão digital desses indivíduos, mas também, no que se refere a uma classe de EJA, como recurso para apropriação de leitura e escrita, uma motivação à aprendizagem, podendo tornar-se, segundo Mortari (2001, p.114) “uma oportunidade de investigar diferentes aspectos do processo de aprendizagem na educação de adultos... a motivação encoraja e traz o desejo de explorar e de conhecer algo novo, mesmo que não seja fácil assumir a responsabilidade de enfrentar e de superar as dificuldades”.

CAPÍTULO 2

METODOLOGIA

2.1 Quais contribuições as aulas de informática tem propiciado para você?

Propus esta questão com o intuito de que os sujeitos pudessem manifestar os diferentes modos como tem se apropriado do trabalho desenvolvido no laboratório de informática, sem as delimitações que, muitas vezes, marcam a utilização de questionários com questões fechadas.

Optei pela questão aberta na tentativa de evitar a indução das respostas dos sujeitos e possibilitar uma participação ativa dos mesmos. É importante ressaltar a minha posição como professora pesquisadora, estando inserida neste contexto de ensino, isto é, pesquisar no movimento, viver o espaço da sala de aula como investigadora.

Nesta proposta o pesquisador deixa de ser apenas um observador, ele torna-se participante da pesquisa, interage com o outro. Mas esta é uma tarefa um tanto quanto difícil. Para Fontana (2000), esta é uma relação marcada por uma rede de intersubjetividades, constitutiva do processo de produção das falas. Os sentidos do que falamos podem ser compreendidos a partir do contexto imediato em que os enunciados foram produzidos, mas também a partir de contextos mais amplos que conformam nossos modos de agir e de dizer. Assim, os sentidos que o professor pesquisador encontra podem não corresponder aos sentidos dos sujeitos, porque os lugares que ocupam não são os mesmos, embora haja uma relação de reciprocidade, em que um não se realiza sem o outro. E ainda afirma:

Enquanto fala e quando cala seus alunos, o professor consegue impedir que essas compreensões sejam manifestadas oralmente, mas não tem como impedir, como cercear sua produção, porque o outro a quem suas aulas se dirigem não é "um ser privado de palavras", de significados, de vivências e de experiências e a compreensão é sempre uma réplica à palavra do outro.(p.4)

O professor pesquisador vive ao mesmo tempo a relação de aprendizado e conhecimento, vivendo experimentalmente as situações da realidade, com a finalidade de conhecê-la, isto é, aquilo que é realmente vivenciado no ambiente pesquisado.

Assim, esta proposta metodológica aproxima-se de uma atuação sobre a realidade para conhecê-la, articulando a atividade de pesquisa, à vida, à prática, rompendo inclusive com as barreiras tradicionais entre os estudos de laboratório e os de campo.

2.2. Procedimento para a produção coleta de dados

Além da entrevista com os alunos, o Diário de Campo foi um importante instrumento que possibilitou registrar dados observados nas aulas de informática: gestos, questões, posicionamentos, dúvidas, olhares, palavras, inseguranças, conquistas, etc. Também possibilitou registrar as condições em que as entrevistas foram realizadas.

O recurso da entrevista possibilitou adquirir as informações desejadas, em que os entrevistados demonstraram-se estar à vontade com a questão proposta. E este sentir-se “à vontade” não somente com a questão proposta, mas também comigo, a professora-pesquisadora, que talvez, pelo fato desses alunos já me conhecerem, conseguiram responder à questão com bastante naturalidade. E, assim, o processo foi se construindo na própria condução do trabalho.

No total, foram realizadas onze entrevistas, de acordo com o número de alunos que freqüentam as aulas no laboratório de informática.

As entrevistas foram realizadas no horário pós-aula dos alunos, os quais ficavam aproximadamente 10 minutos após o horário de aula para responderem à questão proposta. Com um aluno de cada vez, as entrevistas foram realizadas numa sala de aula vazia, disponível para a realização desta etapa.

Os dados produzidos foram registrados por meio de gravação, o que possibilitou um registro fiel das respostas dos entrevistados. Após a gravação das entrevistas, foi realizada a transcrição, e a partir dessas, alguns recortes foram feitos para a análise das respostas. O critério para realização dos recortes foi feito a partir das categorias estabelecidas para a análise dos dados, são elas:

- * do auxílio à inserção social e cultural;
- * da qualificação para o mundo do trabalho;
- * do favorecimento da aquisição da leitura e da escrita.

CAPÍTULO 3

APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS PRODUZIDOS

Farei, inicialmente, uma apresentação do trabalho empírico realizado no laboratório de informática da escola em questão, o espaço físico, o trabalho do professor-pesquisador com seus alunos, e a maneira como os dados foram produzidos. Em seguida, procurei articular trechos do diário de campo e das entrevistas feitas com os alunos de modo a compreender os diferentes modos como os alunos estão se apropriando do trabalho desenvolvido no laboratório de informática e quais significados estão atribuindo a esta experiência.

O laboratório de informática fica localizado no prédio principal da escola, onde também está situada a diretoria, secretaria, sala de professores e algumas salas de aula. É um espaço que normalmente está trancado e há necessidade de pedir a chave na sala da vice-diretora. Contém 19 computadores, mas alguns não estão disponíveis, por motivos diversos: falta teclado, mouse, alguns não estão ligando, etc. Então, apenas alguns computadores estão disponíveis para a realização de alguma atividade. Algumas vezes ocorreu do laboratório ser utilizado para outras finalidades, como armazenar livros didáticos recebidos pelo MEC ou uniforme escolar distribuído pela prefeitura, impedindo, desta maneira, a utilização do espaço até que o mesmo fosse desocupado.

Como já explicitiei anteriormente, penso que a utilização das novas tecnologias digitais pode favorecer os processos de aprendizagens, sejam elas da leitura e escrita, como também na habilidade da utilização da máquina, ampliando os recursos e os estímulos na produção de conhecimento.

Delcin (2005, p.68), a respeito da produção de saber com o uso da tecnologia, afirma:

Os alunos constroem o conhecimento a cada nova experiência de investigação e desenvolvem seus próprios estilos de recuperação e organização das informações. Exploram novos ambientes virtuais, constroem novos ambientes cognitivos e adquirem novas linguagens e metáforas. A investigação deste mundo hipertextual favorece a curiosidade, a criatividade, a descoberta de si mesmo e dos outros, a colaboração e a produção de conhecimento, em vez de recebê-los passivamente

E como eu estava fazendo o curso de informática na educação pelo NTE, toda vez que surgiam dúvidas em relação aos programas utilizados, eram levadas para o curso na tentativa de solucioná-las e retornar junto aos alunos mais segura e confiante do meu trabalho.

Um fato importante ocorrido diversas vezes quando utilizávamos a sala de informática, era o pedido insistente dos demais alunos da escola (EJA 2) para utilizarem os computadores, uma vez que seus professores não haviam estabelecido a rotina de os levarem ao laboratório. Destaco aqui a importância deste uso, de tal importância, porque para a maioria dos nossos alunos a única oportunidade de estarem em contato com a informática, é na escola. Para explicitar esta idéia, Brasileiro (s.d., p.9) aponta o quanto à exclusão educacional e social está interligada à exclusão digital e afirma:

Hoje a maior parte da população está excluída dos equipamentos, da linguagem e das ferramentas do computador. Milhões de brasileiros estão ficando fora da internet – um dos principais meios de comunicação, fonte de informação e pivôs da nova economia. A exclusão educacional e social está sendo reforçada pela *exclusão digital*. Com o avanço das novas tecnologias, as grandes proporções da população mundial não tiveram condições de acesso sequer ao sistema escolar tradicional, muito menos aos sistemas modernos de comunicação e informação eletrônica. A marca do avanço para uns, se torna o estigma da exclusão para outros. Embora a sociedade tenha mudado muito nos últimos 30 anos, a escola pouco mudou.

É importante salientar também, algumas dificuldades físicas, no laboratório de informática, encontradas no decorrer do ano, impossibilitando a realização da aula naquele espaço. Cito a seguir, alguns exemplos destes imprevistos: falta de energia, sala ocupada com livros ou uniformes a serem distribuídos para os alunos, problema com a chave geral dos computadores, sem contar que a conexão com a internet raramente estava disponível.

As aulas de informática ocorrem toda sexta-feira, desde que não haja algum imprevisto que impossibilite a utilização do laboratório. Sexta-feira foi o dia escolhido para tal finalidade na tentativa de atrair maior número de alunos para a escola, uma vez que, em todas as turmas, há baixa frequência às sextas-feiras.

Tentei fazer com que as aulas no laboratório não fossem momentos isolados da sala de aula. Assim, os conteúdos trabalhados em classe eram abordados na informática: digitando um texto que havia sido trabalhado na semana, uma produção de texto a partir de um tema, pesquisa na internet de um determinado assunto discutido em classe anteriormente, jogos educativos (de gramática ou matemática) e, até mesmo, algumas vezes, jogos livres para treinar habilidade no teclado e no mouse.

3.1 Análise dos dados produzidos

Após a transcrição dos depoimentos, os quais foram lidos um a um, atenciosamente, com o intuito de apreender como aspectos pontuais das falas se articulavam com o todo de cada enunciado, como as falas de diferentes alunos traziam elementos que poderiam ser postos em diálogo, e quais relações poderiam ser estabelecidas com contextos mais amplos. Desse modo ensaiei algumas possibilidades de compreensão dos sentidos produzidos procurando analisar as falas a partir do contexto imediato em que elas foram produzidas e de contextos mais amplos.

Tendo em vista o objetivo de aproximar-nos às formas como os alunos estavam se apropriando do trabalho desenvolvido no laboratório de informática e aos significados que estavam elaborando para esta experiência, uma leitura inicial das falas dos alunos fez-nos vislumbrar três categorias que nos orientou na apresentação e análise dos dados. As categorias referem-se às contribuições do trabalho desenvolvido no que diz respeito:

- a) do auxílio à inserção social e cultural;
- b) da qualificação para o mundo do trabalho;
- c) do favorecimento da aquisição da leitura e da escrita.

Estas categorias, depois de terem sido classificadas, passaram por um processo de ensaio de interpretação. A seguir, destacarei as categorias com seus respectivos ensaios:

a) do auxílio à inserção social e cultural

“Tem que treinar a mexer, falar com as pessoas do outro lado, na internet” (C.2.)

“É bom aprender pra ficar mais ativo nas coisas, usar em casa, pesquisar coisas na internet.” (A.1.)

“É bom saber usar o computador porque aprende um monte de coisa... jogar joguinhos... procura um monte de coisa na internet.” (E.)

“A informática é bom pra tudo, qualquer coisa, até pra você fazer alguma coisa na sua casa, pode usar o computador. Pode até pesquisar receitas na internet, pesquisar um montão de coisas.” (M.L.)

“Se você vai no banco, no caixa eletrônico, se você sabe mexer, não precisa ficar pedindo pros outros te ajudar, porque até sua senha você precisa

passar pro homem do banco. Eu já sei fazer isso: coloco o cartão, tem que ler o nome e clica o que pede... a senha, a letrinha da senha e pronto.” (M.S.)

“Hoje qualquer documento que você vai tirar no Poupa Tempo tem que digitar o nome e o número do documento. Eu fui tirar a 2ª. Via do RG e eu mesmo que tive que digitar meu nome lá no computador.” (A.2)

“Saber usar o computador é importante porque se quer fazer um curso, aí o aluno já sabe usar.” (M.)

“Pra mim é muito bom, porque se aprende a mexer no computador. Se chegar um dia a fazer um curso pago, eu já sei um pouco.” (C.1)

“É bom pra quando for fazer um curso de informática, aí eu já sei fazer um monte de coisa.” (R.)

“Aprende bastante coisa, saber usar o computador é importante porque se quer fazer um curso, aí o aluno já sabe usar”. (M.)

“Mando direto cartinhas prá minha namorada, e tenho um e-mail só pra mim!” (diário campo)

Ensaio de interpretação

No que se refere a categoria “Do auxílio à inserção social e cultural”, os sujeitos apontam a importância de se utilizar a internet, para realização de pesquisas e como meio de comunicação entre pessoas. Os jogos no computador também são citados, uma maneira de entretenimento, que neste caso, acaba sendo instrutivo para manuseio do mouse e teclado.

É importante nos determos por um instante neste aspecto. Podemos entrever através das falas dos alunos que o uso da tecnologia evidenciou a possibilidade de conceber a aprendizagem também como pesquisa. Os alunos parecem que começam a vislumbrar a internet como ferramenta para saber mais sobre um “monte de coisas”. “Coisas” que precisam ser “procuradas”. “Coisas” assim (in)definidas ou indicadas de modo breve: receitas, joguinhos. Indícios do que, sobretudo para os adultos, representa uma experiência de iniciação num modo novo de conhecer, de relacionar-se com a realidade. “Treinar”, “mexer”, “usar” o computador, aprendizagem vivenciada na escola, aprendizagem que ajuda a “ficar mais ativo nas coisas”. Elaboração da vivência da possibilidade de não ocupar um lugar passivo, dependente, numa sociedade cujos traços materiais e imateriais se refazem constantemente em função da presença da tecnologia e de suas transformações.

Outro item apontado foi a utilização da informática em ambientes que prestam serviços, como banco e poupa-tempo, locais em que o usuário pode facilitar o atendimento acessando serviço digital. Desse modo, o “saber usar” o computador é concebido como senha para ocupar os espaços públicos sem ser identificado como alguém que “não sabe” (“se você não sabe mexer, não precisa ficar pedindo pros outros”, “eu mesmo tive que digitar meu nome lá no computador”). Mas o “usar em casa” também é mencionado, dando a entender que os usos do computador, particularmente da internet, também podem trazer mudanças nos modos de viver o espaço privado. A referência à “falar com as pessoas do outro lado”, mandar “direto cartinhas pra namorada”, indica o modo como os alunos compreendem a amplitude da presença da tecnologia e de suas potencialidades em diferentes esferas das relações humanas, inclusive no plano afetivo.

Parte significativa dos alunos citou a importância de aprender a utilizar o computador na escola como meio de favorecer um possível curso de computação, no futuro. “Já saber usar um pouco” evita o constrangimento de procurar um curso de informática e ser identificado como alguém que desconhece totalmente os usos do computador. O leque de conhecimentos socialmente cobrados dos sujeitos cresce, na atualidade, não proporcionalmente às possibilidades de acesso e apropriação. Esta situação coloca grandes desafios para traçarmos os horizontes formativos da escola pública.

Desta forma, o aprender a “saber usar” o computador no ambiente escolar, pode representar um meio que favorece a comunicação, a autonomia dos sujeitos na utilização dos serviços digitais, a ampliação das possibilidades de conhecer, enfim, a inserção numa sociedade cujo funcionamento está fortemente marcado pela presença da tecnologia e, em especial, das tecnologias de informação e comunicação.

b) da qualificação para o mundo do trabalho

“Também pra arrumar emprego, hoje em dia tem que saber mexer no computador.” (C.2.)

“Pra conseguir trabalho... até pra trabalhar no supermercado tem que saber usar o computador.” (R.)

“Saber usar o computador é importante prá tudo hoje, porque se você for procurar emprego, não consegue se não sabe mexer no computador. Vai fazer um currículo e não tem informática, eles nem pegam.” (M.L.)

“Se você sabe usar o computador, não sofre tanto pra arrumar um serviço.” (M.S.)

“Lá no meu serviço, quem já tem muita prática, já faz o serviço no computador. Logo, logo eu que vou escrever no computador do meu trabalho. Ai não vou mais precisar escrever no livro.” (C.1.)

“No meu trabalho eu faço os lançamentos do que entra e sai, tudo no computador, cada vez eu ganho mais prática. Todas as empresas exigem saber mexer no computador, e quem não sabe, a empresa manda embora.” (J.)

“Para emprego, se você não tem informática, você tá perdido. Tem lugar que se você não sabe mexer no computador, é dispensado.” (A.1)

“Até os caminhoneiros tem que digitar a carga que leva, o nome da empresa que trabalha, lá na Bosch, por exemplo, é assim.” (A.2.)

“Se o patrão coloca você pra fazer alguma coisa no computador, você já sabe clicar, aí não precisa pedir pros outros fazer pra gente.” (M.S.)

“Agora que meu chefe tá sabendo que eu uso o computador, vai pedir pra eu fazer os relatórios do meu setor no computador!” (diário campo)

Ensaio de interpretação

As falas dos alunos evidenciam a necessidade dos saberes, relacionadas à tecnologia da informação e comunicação para a inserção no mundo do trabalho. Para “arrumar emprego”, “conseguir trabalho” tem que “saber usar o computador”, “ter informática”. Caso contrário “você tá perdido”, “eles nem pegam”, “quem não sabe, eles mandam embora”. Este conhecimento mostra-se imprescindível não só para se conseguir uma vaga no mercado de trabalho como também para se desenvolver e conquistar espaços na função que desempenham dentro da empresa em que trabalham.

As vivências e as imagens dos alunos sobre o mundo do trabalho estão profundamente marcadas pela presença do computador e dos conhecimentos a ele associados. Quando iniciados nestes conhecimentos o “sofrimento” envolvido na busca “pra arrumar um serviço” pode ser atenuado. E esta relevância já é destacada desde os bastidores da busca pelo trabalho, na preparação do currículo, documento que anuncia e antecipa as capacidades do candidato: “Vai fazer um currículo e não tem informática, eles nem pegam”. Através dos enunciados dos

alunos podemos percorrer espaços de trabalho nos quais a informática faz-se presente e conhecer alguns de seus usos: “até pra trabalhar no supermercado tem que saber usar”, “eu faço o lançamento do que entra e sai, tudo no computador”, “até os caminhoneiros tem que digitar a carga que leva, o nome da empresa que trabalha”, “agora meu chefe ta sabendo que eu uso o computador, vai pedir pra eu fazer os relatórios do meu setor no computador”.

Esta última fala traz pistas sobre desdobramentos possíveis das aprendizagens adquiridas no projeto com informática desenvolvido na escola. À medida em que se familiariza com o computador, o aluno reconhece-se como alguém que “sabe usar”, apresenta-se como alguém que “usa” e aguarda o reconhecimento do patrão: o pedido para fazer os relatórios digitados traz o tom da qualificação profissional. Saber usar as tecnologias presentes no espaço profissional reveste-se de significados que hoje definem traços fundamentais das identidades profissionais. Como vimos, pode determinar o ter ou não trabalho, estar ou não empregado. O aprendizado escolar também pode ser o facilitador da passagem do uso da escrita tipográfica para o uso da escrita digital: “Lá no meu serviço, quem já tem muita prática, já faz o serviço no computador. Logo, logo eu vou escrever no computador do meu trabalho. Aí não vou mais precisar escrever no livro.” A escassez e a fragilidade dos projetos que envolvem o uso da informática no trabalho com educação de jovens e adultos, lido à luz das falas dos alunos, faz-nos pensar na inadequação dos currículos de EJA que tão pouco dialogam com as demandas relacionadas ao mundo do trabalho.

Podemos concluir que estar inserido no mundo digital torna-se uma exigência nos dias atuais, fator que facilita e melhora o desempenho dos indivíduos nos ambientes de trabalho, assim como representa uma chance maior para a inserção no mercado de trabalho.

c) Do favorecimento da aquisição da leitura e da escrita.

“Você aprende um estudo a mais, pra leitura, pras letras, escreve... essas coisas.” (S.)

“É bom saber usar o computador porque aprende um monte de coisa, escrever texto... aprende a ler e escrever melhor” (E.)
“Eu acho ótimo aprender usar o computador, aprende as letras nas teclas”.
(J.)

“Ih, professora, a letra não tá igual do papel não! Tem problema?” (diário campo)

“Será que esta palavra cabe neste espaço? O que faço se não couber?” – ao chegar no final da linha, o aluno ainda não tinha conhecimento de que o computador organiza a palavras nos espaços. (diário de campo)

Ensaio de interpretação

Nesta categoria, embora poucos alunos evidenciem o favorecimento do computador para a questão da leitura e escrita, há o reconhecimento de tal importância, “aprende um monte de coisa, escrever texto” e a relevância de que “você aprende um estudo a mais”, e que “aprende as letras nas teclas”, a partir da relação do teclado com a tela, onde existe a preocupação se estão digitando a letra certa, ao digitar as letras maiúsculas do teclado com a minúscula que aparece na tela. As práticas de leitura e escrita digitais aparecem em contraposição da prática de leitura e escrita tradicional, favorecendo um espaço diferenciado que é a tela do computador. Este novo espaço, mesmo causando alguns estranhamentos comparando-se ao esquema tradicional de leitura e escrita, “Será que esta palavra cabe neste espaço? O que faço se não couber?”, propõe um novo tipo de relação entre o escritor e o texto: novas maneiras de ler, novas relações com a escrita e novas técnicas intelectuais, o que pode favorecer um incentivo a mais para a produção de textos. A atenção dispensada pelo aluno em associar tela e teclado, um olhar atento sobre aquilo que escreve, faz com que novas formas de conhecimento sejam exploradas. A percepção de que o texto do papel acaba sendo transportado para a tela de modo diferenciado “Ih, professora, a letra não tá igual do papel não!” e que a letra na tela não necessariamente precisa ser a mesma que a do papel, promove novas formas de informações, uma maneira diferenciada de escrever: de errar e apagar, de voltar onde errou e acrescentar letras, palavras e frases. O computador permite maior autonomia, o texto deixa de ser algo estável e possibilita maior liberdade para construir. Sem contar que as pesquisas realizadas na internet impulsionam a curiosidade e a necessidade da leitura, “aprende a ler” aquilo que se é desejável pesquisar, procurar, mesmo sobre os assuntos de interesses particular, em respeito à cultura do aluno, aquilo que é de interesse próprio. Este tipo diferenciado de letramento impulsiona diferentes efeitos cognitivos, culturais e sociais. Escrever na tela do computador faz com que, este aluno, muitas vezes se sinta apto a novas aprendizagens, acreditando na sua potencialidade, mexendo com sua auto-estima e que é capaz de aprender sim a ler e a escrever, e melhor ainda, num computador. Estar inserido socialmente no mundo digital proporciona uma nova possibilidade de aprendizado da leitura e da escrita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados obtidos nas entrevistas e juntamente com as observações feitas no trabalho prático com os alunos no laboratório de informática, levanto aqui algumas conclusões do trabalho investigado. Estas conclusões têm a relevância de elucidar aspectos positivos e negativos desta prática, que atualmente é um tema em discussão no ensino brasileiro.

Realizar um trabalho voltado para a inclusão digital dos alunos de EJA proporcionou-me um olhar bastante singular para esta prática, em que muitas vezes, não nos damos conta da sutileza das dificuldades desses indivíduos, pois para muitos de nós, usuários contínuos da tecnologia, não percebemos detalhes que para alguns se tornam grandes dificuldades.

Somente realizando este trabalho na escola, é que pude perceber algumas desconsiderações em relação ao ensino de informática: falta de preparo dos professores, laboratório sendo ocupado para outros fins, limitação do uso de máquinas disponíveis, lentidão nas operações de manutenção das máquinas, falhas de conexão com a internet.

Mesmo com todos estes inconvenientes, pude presenciar o prazer que as atividades proporcionavam aos alunos, o quanto sentiam-se importantes por estarem em frente ao computador e conseguir sincronizar o teclado com a tela, momento singular de libertar as limitações motoras. Em nenhum momento da parte prática ou das entrevistas, houve queixas em relação às precariedades encontradas no laboratório.

Outro aspecto interessante observado foi a não utilização do laboratório de informática pelos demais professores do período noturno. Mesmo havendo interesse por parte dos alunos, os quais pediam para utilizar os computadores, esses professores recusavam-se a interagir com este recurso. Talvez pelo fato do universo nas tecnologias ainda ser inexplorado para estes professores, que possivelmente não têm nenhum tipo de formação ou capacitação anterior para o desenvolvimento de um trabalho utilizando os recursos tecnológicos.

Infelizmente, devido a insegurança e falta de preparo de alguns professores, muitos alunos deixam de ter contato com esta ferramenta tão significativa nos dias atuais. Importante salientar que para muitos alunos, a escola seria uma das únicas oportunidades de acesso à informática. Esse acesso que lhes é negado promove ainda mais o sentimento de exclusão, não só digital, como também uma exclusão social. É negar a estes jovens e adultos, em seu

retorno ao processo de escolarização, a possibilidade de adquirir novos conhecimentos necessários à sociedade tecnológica. Neste sentido, Brasileiro (s.d., p.10) aponta que

Essa é a nova face da exclusão social. Enquanto um jovem das camadas abastadas da sociedade tem acesso ao ciberespaço e todas as fontes de informação disponíveis, o jovem da camada pauperizada fica privado de interagir com os produtores de conteúdo, de observá-los, questioná-los e até mesmo de copiar seus arquivos. Para a pessoa incluída na rede, a navegação estimula a criatividade, permite realizar pesquisas sobre inúmeros temas e encontrar com maior velocidade o resultado de sua busca. Quem está desconectado desconhece o oceano informacional e não consegue comunicar-se com a velocidade dos incluídos.

Apesar destes inconvenientes observados no trabalho prático, o resultado das entrevistas foi bastante positivo, o que evidencia o quanto a informática é significativa no contexto escolar.

A partir das entrevistas, os alunos apontaram aspectos relevantes propiciados pelas aulas de informática.

Primeiramente, chamo a atenção para o aspecto da inserção social e cultural, isto é, maior autonomia para a comunicação digital, em que vários discursos apontam a importância da utilização do computador para sentirem-se incluídos e participantes em diversos cenários da vida cotidiana, como internet, jogos, a coragem de utilizar o computador em ambientes onde os serviços são facilitados pelo uso da tecnologia e, na perspectiva de um possível curso de informática, já que os primeiros contatos na escola favoreceriam o processo de aprendizado no curso.

Em relação à qualificação para o mundo do trabalho, a informática aparece como aspecto facilitador, tanto para permanecer no emprego quanto para a inserção no mercado de trabalho. Ter conhecimento dos recursos tecnológicos torna-se um item importante exigido, hoje em dia, pelas empresas, até mesmo nos cargos mais simples, como caminhoneiro, apontado pelo entrevistado.

Quanto ao favorecimento da leitura e escrita, embora poucos alunos apontem a importância para esta categoria, coloco aqui a minha posição de professora-pesquisadora. Nas vivências das aulas propostas no laboratório de informática, pude constatar o quanto os alunos se apropriam de questões referentes à escrita e leitura, uma vez que há necessidade de ler aquilo que está sendo pesquisado, atenção às letras quando na produção de textos, ou no desenvolvimento de alguma atividade proposta.

Deste modo, os benefícios apontados pelos alunos quanto às contribuições que as aulas de informática propiciam, prevalece sobre as falhas encontradas no ambiente da prática do laboratório.

Pode-se concluir que os alunos percebem a importância desta prática para diversos aspectos, o que favorece a sua inclusão no aspecto digital e social. Estar incluído na tecnologia significa poder apresentar um currículo de emprego, acessar informações em sites de interesses diversos, utilizando o computador como forma de lazer e entretenimento, desenvolvendo o senso crítico, a autonomia e a busca de novas informações. Essas dimensões formativas do uso das tecnologias de informação e comunicação presentes nas falas dos alunos, remetem-nos a possibilidades de transformações referentes a um cenário mais amplo, mas que demandam uma busca intencional por parte dos educadores. Nas palavras de Brasileiro (2002, p.10)

Pensar a educação na sociedade da informação exige considerar um leque de aspectos relativos às tecnologias de informação e comunicação, a começar pelo papel que elas desempenham na construção de uma sociedade que tenha a inclusão e a justiça social como uma das prioridades principais. E inclusão social pressupõe formação para a cidadania, o que significa que as tecnologias de informação e comunicação devem ser utilizadas também para a democratização dos processos sociais, para fomentar a transparência de políticas e ações do governo e para incentivar a mobilização dos cidadãos e participação ativa nas instâncias cabíveis.

BIBLIOGRAFIA

ALONSO, Ángel San Martín. O método e as decisões sobre os meios didáticos. In: SANCHO, Juana M.(org.). **Para uma tecnologia Educacional**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

BRAGA, Álvaro José Pereira. **Do móbrel ao computador: a implantação de um projeto de informática educativa na Educação de Jovens e Adultos**. 1996, 152p. Tese (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996.

BRASILEIRO, Sheilla. Juventude e novas tecnologias: implicações para a educação de jovens e adultos. UFMG/ GT 18 – **Educação de Pessoas Jovens e Adultas**. [s.d]. 17p. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/25/sheillaaleessandrabrasileirot18.rtf>. Acesso em 14 out.2009

BUCKINGHAM, David. **Aprendizagem e Cultura Digital**. Revista Pátio, Ano XI, nr. 44, jan.2008. 5 p.

DELCIN, Rosemeire Carvalho do Amaral; LOPES, Rosana Pereira. Metamorfose da sala de aula para o ciberespaço. In: ASSMANN, Hugo (org.). **Redes Digitais e Metamorfose do Aprender**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FONTANA, Roseli A.Cação. **A pesquisa no cotidiano da sala de aula na condição de professor(a) – pesquisador(a)**. UNICAMP/FE. [s.d.]. 12p.

FREIRE, Paulo. **A Educação na Cidade**. Prefácio: Moacir Gadotti e Carlos Alberto Torres. 2.^a ed. – São Paulo: Editora Vozes, 1995.

_____. Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Editora Unesp, 2000. **Desafios da educação de adultos ante a nova reestruturação tecnológica**, p. 87-102.

MARQUES, Mario Osório. **A escola no computador: linguagens rearticuladas, educação outra**. Rio Grande do Sul: Unijuí, 2003.

MORTARI, Magda Inês Moreira. Educação de Adultos e Tecnologia. In: DANYLUK, Ocsana Sônia (org.). **Educação de Adultos: ampliando horizontes de conhecimentos**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

PORTO, Tânia Maria Esperon. As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis... relações construídas. **Revista Brasileira de Educação**, v.11, n.31. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a05v11n31.pdf>. Acesso em 8 set.2009.

SANTOS, Laymert Garcia dos. Et al. **Revolução Tecnológica, internet e socialismo**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2003. (Coleção Socialismo em Discussão)

SIQUES, Mercè Romans; VOEGELI, Guillem Viladot. **La educación de las personas adultas: como optimizar la práctica diária**. Barcelona: Paidós, 1998.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na cibercultura. Educ.Soc., Campinas, vol.23, n.81, p.143-160, dez.2002.

VOLPE, Geruza Cristina Meirelles. **Jovens e Juventude(s)**: questões frutíferas e prementes para educadores e pesquisadores da EJA (mimeo). Unicamp/Gepeja, [s.d].

ANEXOS

ENTREVISTAS

C.1. (ajudante geral, 34 anos) - *Pra mim é muito bom, porque se aprende a mexer no computador. Se chegar um dia a fazer um curso pago, eu já sei um pouco. Lá no meu serviço, quem já tem muita prática, já faz o serviço no computador. Logo, logo eu que vou escrever no computador do meu trabalho. Aí não vou mais precisar escrever no livro. Vou ver se compro um pra mim.*

J. (assistente, 38 anos) – *Eu acho ótimo aprender usar o computador, aprende as letras nas teclas... tem gente que pensa que é fácil, mas não é não! Lá no meu trabalho eu faço os lançamentos do que entra e sai, tudo no computador, cada vez eu ganho mais prática. Todas as empresas exigem saber mexer no computador, e quem não sabe, a empresa manda embora. Todo lado que você vai, hoje, tem computador.*

S. (do lar, 47 anos) – *Acho importante aprender alguma coisa a mais, na hora que você precisa de informática no trabalho, aí você já sabe mexer no computador. E também você aprende um estudo a mais, pra leitura, pras letras, escreve... essas coisas.*

C.2. (auxiliar pedreiro, 23 anos) – *É importante porque a gente tem que aprender o que não sabe. Tem que treinar a mexer, falar com as pessoas do outro lado, na internet. Também pra arrumar emprego, hoje em dia tem que saber mexer no computador.*

R. (ajudante lava-jato, 19 anos) – *É bom pra quando for fazer um curso de informática, aí eu já sei fazer um monte de coisa. E também, pra conseguir trabalho... até pra trabalhar no supermercado tem que saber usar o computador.*

M. (do lar, 53 anos) – *Aprende bastante coisa, saber usar o computador é importante porque se quer fazer um curso, aí o aluno já sabe usar. Tem um monte de adulto que nem sabe que existe computador, nunca usou. Quando eu entrei aqui na escola, eu tinha computador em casa e nunca tinha usado. Agora eu ligo em casa, mexo sozinha num monte de coisa e tudo porque eu aprendi aqui, na escola. Eu não sabia nem digitar, agora sei um pouco.*

A.1. (ajudante serviços gerais, 42 anos) – *Hoje em dia é muito importante saber informática, porque a tecnologia do mundo tá muito avançada. Para emprego, se você não tem informática, você tá perdido. Tem lugar que se você não sabe mexer no computador, é dispensado. Mas muito serviço não precisa de informática, mas mesmo assim é bom aprender pra ficar mais ativo nas coisas, usar em casa, pesquisar coisas na internet.*

E. (estudante, 17 anos) – *É bom saber usar o computador porque aprende um monte de coisa, escrever texto, jogar joguinhos, aprende a ler e escrever melhor, procura um monte de coisa na internet. Eu gosto de digitar os textos que a professora passa e jogar os jogos, mais o dos peixinhos. Eu queria era ir mais vezes!*

M.L. (auxiliar de costura – 45 anos) – Saber usar o computador é importante prá tudo hoje, porque se você for procurar emprego, não consegue se não sabe mexer no computador. Vai fazer um currículo e não tem informática, eles nem pegam. A informática é bom pra tudo, qualquer coisa, até pra você fazer alguma coisa na sua casa, pode usar o computador. Pode até pesquisar receitas na internet, pesquisar um montão de coisas.

A.2. (ajudante geral, 48 anos) – Hoje qualquer documento que você vai tirar no Poupa Tempo tem que digitar o nome e o número do documento. Eu fui tirar a 2ª. Via do RG e eu mesmo que tive que digitar meu nome lá no computador. Até os caminhoneiros tem que digitar a carga que leva, o nome da empresa que trabalha, lá na Bosch, por exemplo, é assim. Tem que estar informado, saber mexer no computador, pra tá desenrolado e fazer qualquer coisa. Hoje em dia é assim, a maioria das coisas é no computador.

M.S. (auxiliar de limpeza, 52 anos) – É bom saber alguma coisa a mais. Se você sabe usar o computador, não sofre tanto pra arrumar um serviço. Já sabe fazer as coisas, quanto mais aprende, melhor. Hoje se você ta num serviço você tem que saber fazer as coisas, ler, escrever, contar os números e se sabe computador, melhor ainda. Se o patrão coloca você pra fazer alguma coisa no computador, você já sabe clicar, aí não precisa pedir pros outros fazer pra gente. Também, se você vai no banco, no caixa eletrônico, se você sabe mexer, não precisa ficar pedindo pros outros te ajudar, porque até sua senha você precisa passar pro homem do banco. Eu já sei fazer isso: coloco o cartão, tem que ler o nome e clica o que pede... a senha, a letrinha da senha e pronto.