

## USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN YOUTH AND ADULT EDUCATION

- **Luciane Karla Pereira** (UFSC- [professoralucianebio@gmail.com](mailto:professoralucianebio@gmail.com))
- **Graziela München** (UNEATLANTICO – [grazi.munchen@gmail.com](mailto:grazi.munchen@gmail.com))

### Resumo:

*Este artigo visa refletir sobre a educação de jovens e adultos no contexto atual e avaliar o papel das tecnologias como ferramentas de inclusão social e formação para o mercado de trabalho, a partir da análise do uso da ferramenta Google sala de aula na disciplina de Ciências Naturais e suas tecnologias. A metodologia utilizada é aprendizagem baseada em projetos. Este método visa desenvolver habilidades e competências relacionadas à área das Ciências Naturais e suas tecnologias. Tem-se como base quatro competências a serem desenvolvidas através de projetos desempenhados pelos estudantes. Ainda são altos os índices de analfabetismo no Brasil, considerando o analfabetismo digital, temos uma grande lacuna a ser preenchida no processo educacional. Na educação de jovens e adultos se observa um número crescente de jovens, resultado do alto índice de evasão na educação básica. Há necessidade de uma educação mais voltada à necessidade dos jovens nos dias de hoje. Neste cenário o uso da tecnologia na educação tem se tornado necessário e frequente a fim de possibilitar mais personalização do ensino, melhorar a interação entre aluno e professor e possibilitar um protagonismo maior dos jovens. Os estudos relacionados à educação de jovens e adultos permitem um avanço nas metodologias utilizadas em sala de aula além da reflexão e discussão sobre políticas públicas educacionais.*

**Palavras-chave:** educação de jovens e adultos, tecnologia na educação, colaboração

### Abstract:

*This article aims to reflect on the education of young people and adults in the current context and to evaluate the role of technologies as a tool of social inclusion and training for the labor market, from the analysis of the use of the Google classroom tool in the Natural Sciences discipline and their technologies. The methodology used is Project-Based Learning. This method aims to develop skills and competences related to the area of Natural Sciences and its technologies. It is based on four competences to be developed through projects carried out by the students. The illiteracy rates in Brazil are still high, considering digital illiteracy, we have a great gap to be filled in the educational process. Among young people and adults, there is a growing number of young digital illiterates, a result of the high dropout rate in basic education. There is a need for education more geared to the needs of young people nowadays. In this scenario, the use of technology in education has become necessary and frequent in order to allow more personalized teaching methods, to improve the interaction between student and teacher and to enable a greater role of the young people. The studies related to the education of young people and adults allow an advance in the methodologies used in the classroom and also the reflection and discussion on public educational policies.*

**Keywords:** youth and adult education, technology in education, collaboration.

## 1. Educação de jovens e adultos

Nos dias atuais, parte da população brasileira ainda não tem usufruído o direito à educação. De acordo com o censo de 2010 realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o percentual de pessoas sem instrução ou com o fundamental incompleto era de 50,2% (IBGE, 2010).

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2014 apontou que 13 milhões de brasileiros são analfabetos. A taxa de analfabetismo mostrou-se maior entre jovens, adultos e idosos em todas as regiões do país. Entre aqueles de 20 a 59 anos de idade, a taxa de analfabetismo foi de 14% e entre os idosos (60 anos ou mais de idade) foi de 23,9% (IBGE, 2014).

As novas tecnologias digitais têm provocado mudanças no mercado de trabalho e nas relações sociais. Nos dias de hoje as novas tecnologias também criam uma nova categoria de analfabetos, os analfabetos digitais. Considerando que os jovens e adultos necessitam de uma educação que permita a inserção social e no mercado de trabalho, faz-se necessário que a educação também acompanhe as tecnologias atuais. De acordo com Buzato (2003) em Silva (2011), o letramento eletrônico define-se como “o conjunto de conhecimentos que permite às pessoas participarem nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos no mundo contemporâneo”. Para a plena conquista da cidadania na sociedade contemporânea, o indivíduo deve ter acesso às ferramentas digitais (SILVA, 2011).

São imensos os desafios na educação de jovens e adultos. O uso das tecnologias em sala de aula, bem como metodologias ativas perpassa a necessidade de formação e capacitação dos professores. O desenvolvimento de habilidades e competências do trabalhador para o século XXI esta vinculado ao uso das ferramentas tecnológicas em sala de aula.

## 2. Tecnologia na educação

A sociedade mudou e no contexto atual a educação deve vir ao encontro das mudanças nas formas de aprender, na maneira de ser, de trabalhar e de ensinar. O conceito de educação apresentado por Brandão (2007) o pela origem etimológica da palavra que vem do latim “educere”, que significa extrair, tirar, desenvolver. Assim, nesta concepção, educação é apropriar-se do conhecimento para se emancipar sendo guiado em busca da aprendizagem. O educador passa a exercer um papel significativo de mestre conduzindo o aprendiz a um processo de vida, de construção, de experimentação devendo introduzir elementos mediadores para superar as limitações do paradigma processo-produto.

De acordo com o conceito apresentado é possível considerar urgente mudar a forma como os conhecimentos são trabalhados em sala de aula. Faz-se necessário, no entanto, entender como nossos alunos usam a tecnologia. Não basta apenas saber que eles usam o celular e a internet, precisamos saber como se relacionam com os diferentes recursos digitais.

De acordo com Freire & Carneiro (2016, p. 41),

“ Na sociedade moderna em que vivemos a educação não pode responder apenas às necessidades adaptativas, funcionais, de treinamento do trabalhador exigidas pelo mercado de trabalho. Deve-se construir uma educação que tenha preocupação fundamental com o trabalho em sua forma mais ampla, que reflita sobre as contradições da organização deste na sociedade, bem como as possibilidades de superação das condições adversas.”

Até o final do século XX, os recursos didáticos utilizados nas escolas se restringiam a livros didáticos, lousa, aula expositiva e trabalhos em grupo. Hoje, embora recursos multimídia também sejam usados, as aulas ainda mantêm aquela estrutura em que os conhecimentos, habilidades e tarefas são apresentados pelo professor e a atividade dos alunos é receptiva e, em muitos casos, passiva. Embora ainda sejam válidos, esses recursos não evidenciam ligação com a revolução que está acontecendo fora da sala de aula – e que afeta diretamente a vida dos alunos, que já adotaram uma postura bem mais ativa na busca de outros tipos de conhecimento na internet ( e- book geekie, 2015).

No entanto segundo Gadotti ( 2000, P.7).

“A tecnologia não basta. É preciso a participação mais intensa e organizada da sociedade. O acesso à informação não é apenas um direito. É um direito fundamental, um direito primário, o primeiro de todos os direitos, pois sem ele não se tem acesso aos outros direitos.”

A integração das tecnologias digitais na educação precisa ser feita de modo criativo e crítico, buscando desenvolver a autonomia e a reflexão dos seus envolvidos, para que eles não sejam apenas receptores de informações (BACICH, NETO & TREVISAN, 2015). Há necessidade de capacitação profissional, preparo dos ambientes escolares e participação ativa da comunidade escolar para que ocorram as mudanças necessárias para uma educação mais inclusiva e digital.

De acordo com Bacich, Neto e Trevisan (2015), as modificações possibilitadas pelas tecnologias requerem novas metodologias de ensino, as quais necessitam de novos suportes pedagógicos, transformando o papel do professor dos estudantes.

### 3. Desenvolvimento da ideia de pesquisa

A fim de conhecer a turma na qual será realizado o projeto foi disponibilizado aos alunos uma pesquisa sócio educacional e uma pesquisa sobre o uso de tecnologias por meio da ferramenta Google formulários. Assim obtiveram-se os seguintes resultados: a turma é constituída por 86 % de homens e 14% de mulheres, 60 % tem idade entre 19 e 25 anos, 50% considera-se branco, 43% pardo e 7% amarelo. Destes 64% é casado e 36% solteiro. Todos os alunos trabalham na indústria.

Em relação às características ligadas à educação, 72% dos alunos avaliam como necessário a conclusão do ensino médio para que possam crescer profissionalmente. Estão há menos de 3 anos sem estudar 28% da turma e o mesmo percentual esta entre 3 e 5 anos sem estudar. A maioria dos alunos, 50% deixou de estudar devido a necessidade de trabalhar, 21% relatou não gostar de estudar, por esse motivo acabou abandonando o

ensino regular. Todos os alunos tem pretensão de continuar estudando após conclusão do ensino médio.

Referente ao uso de tecnologias, 87% dos alunos utilizam o celular para acessar a internet, 13% acessa a rede através de computador, 93% acessa mais de uma vez ao dia a internet. As principais atividades realizadas pelos alunos são acesso às redes sociais e busca de informações.

Por meio das análises dos dados sócio educacionais e relacionados ao uso de tecnologias pelos alunos, será utilizada uma ferramenta para avaliação do uso e do aproveitamento das tecnologias em sala de aula. A metodologia utilizada é aprendizagem baseada em projetos e a ferramenta é Google sala de aula.

As aulas têm como base o desenvolvimento de habilidades e competências dos estudantes. As competências a serem desenvolvidas na disciplina de Ciências Naturais e suas tecnologias são: compreender as ciências naturais e suas tecnologias como construções humanas associadas à cultura de povos e sua visão de mundo, identificar e relacionar causas e consequências da degradação ou preservação do ambiente, compreender os organismos vivos em geral e o ser humano em especial em integração com o ambiente vivo e sociocultural e descrever características das tecnologias associadas às ciências naturais em diferentes serviços ou contextos produtivos: indústria, manufatura, agricultura, agroindústria, extrativismo.

Para desenvolver a primeira competência foi sugerido aos estudantes, através do Google sala de aula, que buscassem informações sobre cientistas famosos, e a partir das informações obtidas transformassem a mesma em um infográfico de modo que pudessem divulgar estas informações nas redes sociais e para os demais estudantes da escola. O objetivo do desenvolvimento deste projeto foi mostrar aos estudantes a importância da divulgação científica e para que esta ocorra, há necessidade de adequação da linguagem. Além objetivou o conhecimento de feitos científicos muitas vezes desconhecidos pelos estudantes. A maioria dos estudantes conseguiu realizar a atividade com sucesso, as maiores dificuldades foram em relação ao uso do site Canva, sugerido e utilizado para construção dos infográficos.

Para desenvolver a segunda competência: identificar e relacionar causas e consequências da degradação ou preservação do ambiente será sugerido aos estudantes que elaborem um projeto de educação ambiental para comunidade escolar e do entorno. Os estudantes deverão fotografar situações de preservação e de degradação que encontrarem ao longo do seu percurso para escola e para o trabalho. Realizarão análises das imagens e pesquisarão quais as principais causas e consequências dos processos de degradação encontrados e partir das discussões, em equipes deverão elaborar projetos para solucionar os principais problemas encontrados, para divulgação deste projeto deverão gravar um vídeo e postar na sala de aula virtual (Google sala de aula). Para ingressar esta atividade será disponibilizado pelo professor um roteiro de estudos com base no ensino híbrido, rotação por estações, o qual objetiva introduzir aos alunos os principais problemas ambientais da atualidade e quais ações vem sendo tomadas ou devem ser tomadas para solucionar os problemas. Os recursos tecnológicos utilizados nesta etapa do projeto serão, Google sala de aula, compartilhamento das fotos em mural no Google fotos e edição de vídeo no site *moviemaker*.

O desenvolvimento da terceira e da quarta competência será realizado de maneira integrada. Nesta fase, pretende-se que os estudantes possuam habilidades para elaborarem projetos relacionados às competências desenvolvidas ao longo do curso. Assim, serão propostos aos estudantes por meio de orientação na ferramenta Google sala de aula que apresentem um projeto no qual contemplem as associações entre os diferentes organismos vivos e o ser humano e as tecnologias associadas às ciências naturais.

#### 4. Considerações finais

A educação de jovens e adultos ganha destaque, uma vez que, ainda são significativos os índices de analfabetismo no Brasil e o número de jovens que não concluíram a educação básica. Também se observa que os estudantes desta modalidade possuem idade cada vez menor, reflexo de uma educação básica que gera pouco interesse e tem grande evasão. Assim, faz-se urgente a busca por novas metodologias e ferramentas capazes de incentivar o jovem à prática do estudo e à busca de sua capacitação profissional e crescimento pessoal. A tecnologia em sala de aula possibilita ao professor maior interação com o estudante, personalização do ensino e práticas educacionais que permitem maior interação entre aluno e professor. Também as metodologias devem permitir ao estudante o desenvolvimento das habilidades de trabalho em equipe, liderança e resolução de problemas. O mercado de trabalho exige cada vez mais que os jovens tenham disposição, atitude, capacidade de solucionar problemas, trabalhar em equipe e conhecimento sobre as novas tecnologias emergentes. A escola, não pode privar o estudante ao seu desenvolvimento pessoal e profissional, possibilitando que este se insira no mercado de trabalho atual. Os estudos e pesquisas sobre educação de jovens e adultos além de viabilizar melhora nas metodologias de ensino, avalia os principais desafios referentes à modalidade bem como possibilita análises e reflexões sobre políticas públicas. Assim, o uso de novas tecnologias no ensino de jovens e adultos torna-se cada vez mais necessária.

5

#### 5. Referências bibliográficas

BACICH, L.; NETO, A. T.; TREVISANI, F. M. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre. Ed. Penso. 2015.

BRANDÃO, C.R. **O que é educação**. Editora Brasiliense, coleção primeiros Passos. São Paulo, 2007.

E-BOO BUZATO, M. **Letramento digital abre portas para o conhecimento**. EducaRede, [S. l., 2003]. Disponível em : [http://www.educarede.org.br/educa/html/index\\_busca.cfm](http://www.educarede.org.br/educa/html/index_busca.cfm) K GEEKIE. **Educação & evolução: entendendo o aluno do século XXI**. 2015.

FREIRE, P.C.M; CARNEIRO, M.E.F. **Reflexões sobre a educação de jovens e adultos: contradições e possibilidades**. Revista brasileira da educação profissional tecnológica. 2016.

- GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação**. São Paulo em perspectiva. 2000.
- IBGE. **Censo Demográfico 2010**. Disponível em: <https://censo2010.ibge.gov.br/> .Acesso em 2017.
- IBGE. **Censo Demográfico 2014**. Disponível em <https://www.ibge.gov.br/>. Acesso em 2017.
- IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) 2014**. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv94935.pdf/>. Acesso em 2017.
- SILVA, A.C. **Educação e tecnologia: entre discurso e prática**. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro. 2011.