

CIBERCULTURA: ARTEFATOS TECNOLÓGICOS COMO INTERFACES MEDIADORAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS



<https://doi.org/10.22533/at.ed.132142522044>

Data de aceite: 02/05/2025

Oswaldo Valença da Silva Filho

Mestrando em Educação de Jovens e Adultos pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB) com dissertação intitulada: *Persistência nos Estudos em Contexto de Privação de Liberdade: Percepções de Professores e Estudantes de uma Instituição Escolar do Estado da Bahia*. Especialista em Gestão do Sistema Prisional.

Especialista em Gestão e Coordenação Escolar. Especialista em Currículo e Prática Docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, realizado pelo Centro de Educação Aberta e a Distância (CEAD), da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Policial Penal/Ba - Diretor Adjunto da Colônia Penal de Simões Filho. Historiador e professor de Geografia pela Universidade Tiradentes – UNIT. Bacharel em Serviço Social pela Universidade Pitágoras Unopar.

Membro do Grupo de pesquisa: GRUPO EM EDUCAÇÃO, DIREITOS HUMANOS E INTERCULTURALIDADE-GREDHI, Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador-Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-8526-6101>
<https://lattes.cnpq.br/7298988157581776>

Patricia Teixeira dos Santos Castro

Mestranda em Educação de Jovens e Adultos, Especialista em Metodologias de Ensino de Língua Inglesa, Professora de Inglês na Rede Privada de Ensino, Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador-Brasil

<https://orcid.org/0009-0006-3028-4755>

Jocimar Moreira dos Santos

Mestranda em Educação de Jovens e Adultos, Especialista Supervisão Educacional, Vice-Diretora e Professora na Rede Municipal de Educação de São Sebastião do Passé e Coordenadora na Rede Municipal de Educação de Camaçari
<https://orcid.org/0009-0008-0374-2612>

Amilton Alves de Souza

Doutor em Difusão do Conhecimento; Coordenador Pedagógico da Rede Estadual de Ensino; Gestão, Coordenação e Práticas Educomunicativa em Educação de Jovens e Adultos
<https://orcid.org/0000-0003-4511-1161>

RESUMO: Este artigo investiga como as interfaces tecnológicas influenciam o ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA) no cotidiano escolar. O objetivo geral é examinar o uso desses artefatos e suas interfaces na EJA, enquanto os objetivos específicos incluem compreender seu papel nos processos de ensino e aprendizagem, identificar suas práticas com os alunos e analisar os resultados de sua inclusão. A pesquisa, realizada em São Sebastião do Passé - BA, adotou uma abordagem qualitativa de pesquisa de campo, considerada a mais apropriada para interpretar informações junto aos docentes.

Além de contribuir academicamente, o estudo busca promover o respeito à diversidade na EJA, reconhecendo que, embora os alunos frequentemente se sintam desfavorecidos, seu retorno à escola geralmente é motivado pela busca por melhorias nas condições de vida.

PALAVRAS-CHAVE: Educação de Jovens e Adultos; Artefatos; Interfaces Mediadoras; Tecnologia.

CYBERCULTURE: TECHNOLOGICAL ARTIFACTS AS MEDIATING INTERFACES FOR TEACHING AND LEARNING IN YOUNG ADULT AND ADULT EDUCATION

ABSTRACT: This article investigates how technological interfaces influence teaching and learning in Youth and Adult Education (YAE) in the school routine. The general objective is to examine the use of these artifacts and their interfaces in YAE, while the specific objectives include understanding their role in teaching and learning processes, identifying their practices with students, and analyzing the results of their inclusion. The research, conducted in São Sebastião do Passé - BA, adopted a qualitative field research approach, considered the most appropriate for interpreting information with teachers. In addition to academic contribution, the study aims to promote respect for diversity in YAE, recognizing that, although students often feel disadvantaged, their return to school is usually motivated by the pursuit of improvements in living conditions.

KEYWORDS: Youth and Adult Education; Artifacts; Mediating Interfaces; Technology.

INTRODUÇÃO

O artigo científico, que apresenta como título “Cibercultura: Artefatos tecnológicos como interfaces mediadoras de ensino e aprendizagem na educação de jovens e adultos”. A cibercultura é um termo que se refere à cultura emergente em decorrência do uso generalizado da tecnologia digital e da internet. Ela engloba uma série de práticas e comportamentos que são influenciados pelas tecnologias digitais, como o uso de redes sociais, jogos online e acesso a informações e conteúdos disponíveis na internet. Nesse contexto, os artefatos tecnológicos desempenham um papel fundamental como interfaces mediadoras de ensino e aprendizagem na educação de jovens e adultos no cotidiano escolar. As tecnologias podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e acessível.

As interfaces mediadoras tecnológicas, como computadores, tablets, smartphones e plataformas digitais, têm o poder de tornar o ensino mais atrativo, engajador e adaptável às necessidades individuais dos alunos. Por meio dessas tecnologias, é possível oferecer conteúdo interativos, simulações, jogos educativos e recursos audiovisuais, que podem auxiliar na assimilação de conhecimentos e estimular o interesse dos alunos. Além disso, a cibercultura possibilita a criação de comunidades virtuais de aprendizagem, onde os estudantes podem compartilhar informações, debater sobre temas relevantes e se conectar com pessoas que possuem interesses em comum. Essas interações virtuais favorecem a construção coletiva do conhecimento, estimula a colaboração e promove a troca de experiências entre os participantes.

Vale ressaltar que a cibercultura não substitui o papel do professor, mas amplia suas possibilidades de atuação. O docente passa a ser um facilitador do conhecimento, orientando e mediando a utilização das tecnologias digitais como ferramentas educacionais. Cabe ao professor acompanhar de perto o processo de aprendizagem dos alunos, fornecer feedback, propor desafios e estimular a participação ativa dos estudantes. No entanto, é importante considerar que a inserção das tecnologias digitais na educação deve ser realizada de forma crítica e responsável. É necessário garantir o acesso equitativo às tecnologias e capacitar os educadores para a utilização adequada e efetiva desses recursos. Além disso, é importante pensar na inclusão digital, de modo a garantir que todos os alunos tenham acesso às mesmas oportunidades de aprendizagem.

A cibercultura e seus artefatos tecnológicos oferecem uma série de possibilidades para a educação de jovens e adultos no cotidiano escolar. Ao utilizar de forma consciente e crítica às tecnologias digitais, é possível proporcionar uma educação mais dinâmica, interativa e adaptada às necessidades individuais dos sujeitos.

A cibercultura, aliada ao trabalho do professor, pode contribuir para a construção de uma educação mais inclusiva, colaborativa e em sintonia com os desafios do mundo contemporâneo. **Deste modo, o texto apresenta a seguinte como problemática:** De que forma as interfaces tecnológicas auxiliam no ensino-aprendizagem na educação de jovens e adultos no cotidiano escolar? No intuito de ajudar a responder ao problema de pesquisa temos como **objetivo geral:** Investigar o uso dos artefatos tecnológicos e suas interfaces educacionais na Educação de Jovens e Adultos no cotidiano escolar. E **Objetivos Específicos:** I - Compreender o uso das interfaces nos processos de ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos; II - Identificar as práticas das interfaces tecnológicas com os alunos da Educação de Jovens e Adultos; III - Analisar os resultados da inclusão dos artefatos nos alunos Educação de Jovens e Adultos.

Como metodologia utilizamos a modalidade de prática da pesquisa de campo, numa abordagem qualitativa, por compreendê-la como a classificação mais adequada ao tema investigado, visto que não se considerou apenas a quantificação, mas a interpretação das informações levantadas junto aos docentes, através de um roteiro de questionário desenvolvido em uma instituição pública no município de São Sebastião do Passé – BA.

O texto está organizado da seguinte forma: O primeiro tópico deste texto é esta introdução, que apresenta a temática, o problema é o objetivo central do estudo; o segundo analisa a questão da EJA, da cibercultura e dos artefatos tecnológicos. Já o terceiro apresenta o percurso metodológico da pesquisa; o quarto apresenta os resultados e discussões, e pôr fim à conclusão com as referências.

UM OLHAR SOBRE CIBERCULTURA, ARTEFATOS TECNOLÓGICOS, EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

De acordo com o pensamento de Freire (1995), o estudo maneja a hipótese de que, dependendo dos usos e finalidades, as tecnologias têm o potencial de expandir a capacidade crítica e criativa dos indivíduos. Seus princípios pedagógicos são fundamentais para a educação inclusiva e crítica, e podem ser aplicados também na comunicação na cibercultura. Alguns elementos positivos incluem o diálogo e a horizontalidade nas relações estabelecidas, podendo ser mais democrática e menos hierárquica, permitindo que os participantes se expressem, compartilhem opiniões e ideias de forma transversal. O diálogo é estimulado, valorizando a participação ativa de todos.

A cibercultura proporciona um espaço para a formação de comunidades online onde pessoas com interesses comuns podem se reunir e compartilhar informações, ideias e experiências. Isso cria um sentido de formação identitária e pertencimento de um coletivo que pode ser socialmente relevante em grupos virtuais com práticas políticas, mobilizações, e ações que auxiliam no processo também individual, validando sua existência. “No jogo constante de suas respostas, muda seu modo de responder. Organiza-se, escolhe a melhor resposta. Atua nas relações do homem com o mundo; existe uma pluralidade na própria singularidade.” (Freire, 1979 p. 36).

A construção de identidades digitais pode fazer parte do processo formativo de aprendizado dos sujeitos no ambiente educacional. Isso envolve a criação de perfis em redes sociais, a participação em fóruns online e a curadoria de conteúdo que reflete sua personalidade e interesses e auxilia no acesso às informações do cotidiano auxiliando também na autonomia de cada indivíduo, impactando diretamente na sua autoestima e, conseqüentemente, na permanência na escola uma vez que, quão maior for a aplicabilidade do conteúdo aprendido e desenvolvido, maior o interesse de continuidade.

A educação desempenha um papel multifacetado na sociedade, podendo ser tanto um instrumento de compartilhamento e democratização de conhecimento, ideias e crenças, como um meio de controle exercido por estruturas centralizadas de poder, que utilizam o conhecimento como uma ferramenta para perpetuar a desigualdade em termos de recursos, oportunidades e símbolos. Brandão pontua que:

A educação é, como outras, uma fração do modo de vida dos grupos sociais que a criam e recriam, entre tantas outras invenções de sua cultura, em sua sociedade. Formas de educação que produzem e praticam, para que elas reproduzam, entre todos os que ensinam e aprendem, o saber que atravessa as palavras da tribo, os códigos sociais e conduta, as regras do trabalho, os segredos da arte ou da religião, do artesanato ou da tecnologia que qualquer povo precisa para reinventar, todos os dias, a vida do grupo e a de cada um de seus sujeitos, através e trocas sem fim com a natureza e entre os homens, trocas que existem dentro do mundo social onde a própria educação habita, e desde onde ajuda a explicar — às vezes a ocultar, às vezes a inculcar — de geração em geração, a necessidade da existência de sua ordem. (Brandão, 1981 p. 4).

A comunicação na cibercultura deve ser adaptada ao contexto e interesses dos estudantes. Ainda de acordo com os princípios freirianos, valorizar a construção do conhecimento a partir da realidade e experiências dos estudantes é essencial, tornando a aprendizagem mais significativa e engajadora. Incentivando a reflexão crítica, encorajando os estudantes a questionarem informações, debaterem e analisarem diferentes perspectivas. Isso permite o desenvolvimento do pensamento crítico e a construção de conhecimento de forma mais autônoma e consciente. Estabelecendo um diálogo baseado no respeito mútuo, ouvindo atentamente as opiniões e perspectivas dos outros. Isso promove um ambiente de troca de ideias e aprendizado conjunto.

A formação dos professores também precisa ser continuamente incentivada para incorporar as novas tecnologias e métodos de ensino que validam não só práticas docentes enquanto mediadores de conhecimentos, mas também sua formação pessoal enquanto ser ativo na sociedade. Isso pode incluir treinamento em ferramentas digitais e estratégias de ensino à distância a fim de desenvolver a competência digital. É um dos grandes desafios da educação contemporânea: a formação de didáticas que possibilitem o engajamento e consequentemente aprendizado dos sujeitos em sala de aula.

O termo competência digital refere-se a um conjunto de estratégias, atitudes, conhecimentos, habilidades e capacidades específicas para a utilização de tecnologias de informação e comunicação (TIC) - e mais especificamente as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) -, seja nas práticas cotidianas, seja nas atividades no contexto profissional (Neves, 2018, p. 107).

Estabelecer a importância do desenvolvimento docente sobre competência digital é também entender a essencialidade para formação do ser pensante crítico que tem a habilidade de reconhecer além dos conhecimentos técnicos, as limitações sociais que estão postas em sua sala de aula. No Brasil, a desigualdade nas mais diversas condições é um fator determinante e limitante em muitas turmas onde os sujeitos muitas vezes sequer têm acesso às condições básicas de saúde, segurança, habitação, mobilidade, etc fazendo com que muitos alunos e professores sintam-se desmotivados. Deve-se mencionar, ainda, que essa desmotivação pode ser consequência da pobreza ou também de situações de vulnerabilidade emocional, seja ela situacional, urbana, relativa, absoluta ou geracional (Jensen, 2009).

Considerar dimensões sociais faz-se essencial para que na prática educacional os profissionais não reproduzam os comportamentos postos em uma estrutura que tende a fomentar a “naturalização da pobreza” (Santos, 2006 p.36) transformando os pobres em nossa sociedade como indivíduos que são totalmente excluídos das práticas e planejamentos para investimento e desenvolvimento do estado, considerando estes como os que não sejam marginalizados que, de certa forma, acabam sendo excluídos também. Segundo Freire é importante não instrumentalizar a humanidade do sujeito enfatizando sua relevância enquanto ser pensante e ativo no mundo principalmente como um integrante legítimo, validando assim a sua identidade. O autor pontua que:

Numa era cada vez mais tecnológica como a nossa, será menos instrumental uma educação que despreze a preparação técnica do homem, como a que, dominada pela ansiedade de especialização, esqueça-se de sua humanização. (Freire, 1979 p. 35)

Nos chama atenção atualmente o constante uso da informática na vida cotidiana, em educação podemos observar o uso do computador para digitar um texto, enviar um arquivo, enviar um e-mail ou partilhar ideias em ambientes virtuais. Nessa perspectiva são inúmeras as ações no ambiente virtual que favorecem a comunicação entre as pessoas, tudo isso graças ao meio virtual. O termo tecnologia aqui apresentado, origina-se na palavra grega *tecknè* que significa: fazer, e logos que significa: pensar, nesse sentido, entendemos a tecnologia como um processo imaterial e/ou material, no qual homens e mulheres utilizam-se da natureza para sua sobrevivência, pensando sobre as suas ações, produzindo conhecimento (Lima Junior, 2003). 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 distante professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (p. 28)

Os artefatos tecnológicos como mediação na educação, cabe ressaltar a desigualdade social que pode ser alimentada se seu uso não atingir pessoas de todas as classes sociais. Segundo o sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira (2001), a não-apropriação das novas tecnologias tende a ampliar o distanciamento entre ricos e pobres:

A exclusão digital impede que se reduza a exclusão social, uma vez que as principais atividades econômicas, governamentais e boa parte da produção cultural da sociedade vão migrando para a rede, sendo praticadas e divulgadas por meio da comunicação informacional. Estar fora da rede é ficar fora dos principais fluxos de informação. Desconhecer seus procedimentos básicos é amargar a nova ignorância (p.18).

Amadeu (2001) destaca que, embora as tecnologias digitais possam trazer benefícios para a educação de jovens e adultos, é fundamental considerar os desafios e desigualdades que podem surgir nesse processo. Ele ressalta a importância de políticas públicas que promovam a inclusão digital, capacitando os estudantes e garantindo que todos tenham acesso às ferramentas e recursos necessários.

No contexto da EJA, a cibercultura pode ser uma oportunidade de ampliar os horizontes educacionais dos estudantes, incentivando a pesquisa, a troca de conhecimentos e a colaboração. No entanto, é necessário garantir que essa integração das tecnologias seja inclusiva, respeitando as particularidades dos estudantes e fornecendo o suporte necessário para que todos possam aproveitar os benefícios da cibercultura na educação.

Como cita Santos, (2005 p. 61) “todo e qualquer signo pode ser produzido e socializado no e pelo ciberespaço, compondo assim o processo de comunicação em rede próprio do conceito de ambiente virtual de aprendizagem.” Cibercultura é um conceito que diz respeito à cultura e às práticas sociais que emergem com o advento das tecnologias digitais e da internet. Ela engloba um conjunto de comportamentos, valores, hábitos e formas de interação que surgiram ou se modificaram com a popularização das tecnologias digitais.

Para Lévy (1999, p. 157), a tecnologia permite algumas ações práticas, portanto a “cibercultura” não se separa da “cultura”, e só se diferenciam pela parte tecnológica que opera a cibercultura. É a tecnologia que permite uma série de coisas, como compartilhar informações de modo mais rápido e econômico ou manter relações com pessoas distantes, que não são possíveis no mundo real.

Cibercultura, segundo Pierre Lévy (1999, p. 158), “é um fluxo contínuo de ideias, práticas, representações, textos e ações que ocorrem entre pessoas conectadas por computadores”. Ao tratar do espaço virtual, acredita que ele é parte integrante do mundo real, e não um universo oposto.

Desde a década de 1940 o governo oferece escolarização a pessoas adultas. Depois das campanhas de alfabetização nos idos de 1950, do Mobral e da institucionalização do Ensino Supletivo, na década de 1970, o reconhecimento do direito de todos à escolarização se firmou com a Constituição de 1988 (Haddad, Di Pierro, 2000, p. 127), cujo artigo 208 garante:

I - ensino fundamental, obrigatório e gratuito, assegurada, inclusive, sua oferta gratuita para todos os que a ele não tiveram acesso na idade própria;

II - progressiva universalização do ensino médio gratuito;

VI - oferta de ensino noturno regular, adequado às condições do educando;

VII - atendimento ao educando, no ensino fundamental, através de programas suplementares de material didático-escolar, transporte, alimentação e assistência à saúde.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) ratifica o que diz a Constituição, em seu Título III: “Do Direito à Educação e do Dever de Educar, VII - oferta de educação escolar regular para jovens e adultos, com características e modalidades adequadas às suas necessidades e disponibilidades, garantindo-se aos que forem trabalhadores as condições de acesso e permanência na escola” (Brasil, 1996).

Mesmo com este amparo legal, a EJA não tem sido privilegiada como modalidade de ensino, conforme alertam Haddad e Di Pierro (2000):

O ensino fundamental de jovens e adultos perde terreno como atendimento educacional público de caráter universal, e passa a ser compreendido como política compensatória coadjuvante no combate às situações de extrema pobreza, cuja amplitude pode estar condicionada às oscilações dos recursos doados pela sociedade civil, sem que uma política articulada possa atender de modo planejado ao grande desafio de superar o analfabetismo e elevar a escolaridade da maioria da população (p. 128)

O artigo 37 da LDB diz que “A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou oportunidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria” (Brasil, 1996). Assim como na EJA, pode-se averiguar o quanto é importante mencionar o potencial que tem a educação inclusiva e quando ela favorece na modalidade de ensino uma oportunidade para todos.

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

Tal argumentação propõe que seja assegurado o ensino de qualidade, ficando claro que esses indivíduos precisam de uma assistência qualificada, pois como não tiveram oportunidade de se alfabetizar no tempo certo. Diante dos fatos os mesmos também não tiveram oportunidade e acesso ao meio digital, deixando ainda mais frustrados por não fazer parte de uma sociedade tecnológica.

METODOLOGIA

Na fundamentação deste estudo foram realizadas revisões de bibliografia revisando livros da específica área, artigos científicos e acessando a internet. Para refletir, estudar e conhecer a cibercultura e seus artefatos tecnológicos como interfaces mediadoras de ensino e aprendizagem na educação de jovens e adultos no cotidiano escolar, é, de extrema importância no cotidiano escolar por várias razões, desde a inclusão digital oferecendo oportunidades para que jovens e adultos tenham acesso à informação e possam desenvolver habilidades digitais, preparando-os para um mundo cada vez mais conectado e tecnológico. Motivando esse engajamento com o uso de artefatos tecnológicos como tablets, computadores e smartphones, os quais acabam despertando a motivação e o interesse dos alunos, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmicos e atrativos. O acesso a recursos educacionais diversificados disponíveis online, como plataformas de ensino a distância, vídeos educativos, jogos educativos, entre outros. Esses recursos podem enriquecer as aulas e possibilitar um aprendizado mais personalizado.

Para o presente artigo a pesquisa foi de natureza qualitativa realizada através de questionário aplicado através da ferramenta “Google Formulários”. As perguntas inseridas foram formuladas e direcionadas ao propósito de investigar, de maneira objetiva e eficaz, práticas com uso de artefatos tecnológicos em sala de aula e possíveis causas e consequências do uso/não uso dos mesmos. Os professores entrevistados são atuantes na EJA.

De modo mais geral, o objetivo é investigar o uso dos artefatos tecnológicos e suas interfaces educacionais na Educação de Jovens e Adultos, considerando o contexto atual, no qual a cibercultura vem adentrando e se constituindo, as apropriações e sentidos que os professores desenvolvem em seu fazer pedagógico, a partir da interação com as tecnologias digitais. A pesquisa é construída sob uma abordagem qualitativa, sem perder de vista que o processo de construção do conhecimento, na contemporaneidade.

A cibercultura e seus artefatos têm desempenhado um papel significativo nas inserções tecnológicas dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Os avanços tecnológicos e a ampliação do acesso à internet têm transformado a forma como as pessoas se comunicam, aprendem e interagem socialmente. Nesse contexto, os alunos/sujeitos da EJA têm sido impactados positivamente pela cibercultura e seus artefatos. As inserções tecnológicas na EJA permitem aos alunos acesso a uma variedade de recursos educacionais. Eles podem utilizar a internet para pesquisar informações, assistir a vídeo aulas, acessar plataformas de aprendizagem online, participar de fóruns de discussão e interagir com outros estudantes. Essas ferramentas expandem o acesso a conteúdos educativos e proporcionam oportunidades de aprendizado além da sala de aula tradicional.

Além disso, as inserções tecnológicas na EJA promovem a inclusão digital, capacitando os alunos a utilizar os recursos tecnológicos de maneira eficiente e eficaz. Ao aprender a utilizar computadores, smartphones, tablets e outras tecnologias, os alunos da EJA podem ampliar suas habilidades digitais e se tornarem mais preparados para o mundo atual, onde a tecnologia é cada vez mais presente em diversos aspectos da vida pessoal e profissional. A cibercultura e seus artefatos também estimulam a participação dos alunos e sua interação com o conteúdo e com outros estudantes. As plataformas de aprendizagem online, por exemplo, permitem que os alunos tenham um papel mais ativo em seu próprio processo de aprendizagem, podendo escolher os conteúdos que desejam estudar e avançar no seu ritmo. Além disso, as tecnologias permitem a interação em tempo real com outros colegas de curso, facilitando a troca de experiências e o trabalho colaborativo.

O USO DOS ARTEFATOS TECNOLÓGICOS E SUAS INTERFACES EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NO COTIDIANO ESCOLAR

Diante do tema: “De que forma as interfaces tecnológicas auxiliam no ensino-aprendizagem na educação de jovens e adultos no cotidiano escolar?” proposto para o presente artigo e do objetivo geral de investigar o uso dos artefatos tecnológicos e suas interfaces educacionais na Educação de Jovens e Adultos no cotidiano escolar seguido dos objetivos específicos de compreender o uso das interfaces nos processos de ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos; identificar as práticas das interfaces tecnológicas com os alunos da Educação de Jovens e Adultos e analisar os resultados da inclusão dos artefatos nos alunos Educação de Jovens e Adultos, tem-se por finalidade os resultados que possam auxiliar no processo de formação de jovens e adultos na EJA; fomentar práticas e formações continuadas de educandos e educadores com perspectivas de uso de aparatos tecnológicos, a fim de potencializar e evidenciar conhecimentos prévios; e promover autoconhecimento por meio do uso e da interpretação dos conteúdos apresentados, assim como fomentar consciência social acerca da utilização de ferramentas tecnológicas que possam auxiliar no processo de qualificação pessoal, sociocultural e profissional de cada indivíduo.

Semelhante medida contribuirá para a construção de uma comunidade escolar mais sólida, consciente e que almeja a emancipação dos seus membros, de maneira que possam reconhecer e enaltecer aquilo que Freire (1996, p. 31) chama de “saberes socialmente construídos na prática comunitária”.

Apresenta-se abaixo uma breve exposição da estrutura da EJA no cenário do sistema de educação atual, descrição do espaço físico correspondente ao produto de pesquisa e percepções diante dos dados coletados após a aplicação do questionário e análise dos resultados.

O percurso da EJA na escola é marcado sempre pelas desigualdades sociais, ausências de políticas e segregações dos espaços e programas, que dependendo dos sistemas de ensino passa por reformulações para garantir o direito à educação e desenvolver ações de reparação social aos coletivos populares.

A EJAI- Educação de Jovens, Adultos e Idosos nomenclatura do município de São Sebastião do Passé, município no qual a escola está inserida, está organizada da seguinte forma:

EJAI I – 1º Segmento da Educação de Jovens e Adultos – é constituída por 2 anos sendo o primeiro que compreende Aceleração I Estágio I(1º, 2º e 3ºano) e Aceleração I Estágio II (4º e 5º ano), funcionando como multisseriada, devido ao quantitativo de estudantes matriculados.

EJAI II – 2º Segmento da Educação de Jovens e Adultos – é constituída por 2 anos sendo o primeiro que compreende Aceleração II Estágio I(6º, 7ºano) e Aceleração II Estágio II (8º e 9º ano);

Nosso foco foi a EJAI I- Aceleração I- Estágio I e II que funciona como classe multisseriada. Nessa escola os sujeitos da EJAI em sua totalidade são negros, pobres/ baixa renda, não possuem renda ou benefício de aposentadoria, residem na zona rural, nenhum é assalariado ou tem emprego fixo, desenvolvem atividades autônomas, são domésticas e trabalham em suas propriedades-agricultores, vendendo o que cultivam. Moram numa localidade considerada zona rural, que apresenta vulnerabilidade social, homens e mulheres numa faixa etária de 25 a 79 anos que apresentam histórias de vida sofridas. No que diz respeito à educação todos já tiveram experiências sem sucesso na escola, repetentes ou abandonaram os estudos por algum motivo e veem a mesma como espaço de melhoria da qualidade de vida.

O segmento dos jovens, adultos e idosos distingue-se dos demais da educação formal, por isso sendo necessária uma reavaliação da modalidade de ensino que supra as necessidades educacionais de que esse grupo carece, através de um trabalho condizente com suas necessidades educacionais. Diante desse quadro, o maior desafio é a compreensão pelos envolvidos no processo que a escola promovida como Educação de Jovens, Adultos e Idosos no diurno é a que está comprometida com a equidade e inclusão, aliados ao compromisso com a aprendizagem.

A escola é pequena, não dispõe de laboratório de informática, os professores receberam um notebook como política pública municipal para suporte nas atividades pedagógicas, e os mesmos são utilizados pelos professores para planejamento e para auxiliar na “explicação dos conteúdos” da docente. Nesse ponto carece uma análise da prática pedagógica docente, fazer o exercício crítico de reflexão das boas práticas educativas na EJA, tão necessárias à operacionalização dos processos de ensino aprendizagem. Ou seja, o uso das interfaces deve estar a serviço da informação, da comunicação da formação integral do sujeito, não apenas dinamizar a aula. Nessa perspectiva, como nos diz Freire (1998) que o ensinar exige consciência de inacabamento. O que nos faz pensar que as práticas educativas com pouca inclusão da cibercultura ainda estão longe de proporcionar uma educação libertadora e que é mister uma mudança nas políticas de formação docente para EJA, a necessidade de criação de espaços de reflexão, e consequentemente uma transformação no currículo, maior investimento para que a política pública saia do papel e a escola promova a integração do estudante ao mundo tecnológico, pois essa integração trará oportunidades que só quem está plenamente integrado tem.

Observamos que existe utilização dos artefatos tecnológicos nas aulas de forma coletiva, entretanto no tange ao trabalho de aprendizagem e interação individual ainda carecem de muitos ajustes, visto que uma parcela ínfima possui aparato tecnológico de uso pessoal para efetivamente oportunizar um trabalho de inclusão digital nesse sentido, podemos observar o quanto a escola pública precisa avançar para assumir o real sentido dessa educação o ensino da tecnologia não só como ferramenta de trabalho, mas como instrumento educacional com potencial de transformar positivamente a vida do indivíduo que faz uso da mesma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão do presente artigo intitulado: “Cibercultura: artefatos tecnológicos como interfaces mediadoras de ensino e aprendizagem na educação de jovens e adultos”, cujo objetivo principal foi o de: investigar o uso dos artefatos tecnológicos e suas interfaces educacionais na Educação de Jovens e Adultos no cotidiano escolar através da compreensão do uso das interfaces nos processos de ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos, identificação das práticas das interfaces tecnológicas com os alunos da Educação de Jovens e Adultos e da análise dos resultados da inclusão dos artefatos nos alunos Educação de Jovens e Adultos obtivemos como resultado uma análise crítica dos dados coletados que possibilitaram e possibilitam práticas cotidianas que em sala de aula através do uso consciente de ferramentas que deem acesso às informações de maneira crítica, inteligível, potencial e simples.

Assim, com o problema: “De que forma as interfaces tecnológicas auxiliam no ensino-aprendizagem na educação de jovens e adultos no cotidiano escolar?” Tivemos respostas que permitiram evidenciar o cenário que já está posto em instrumentos de comunicação, periódicos, e na fala de colegas que possuam práticas ativas no cotidiano da EJA, mostrando que há interesse de parte dos alunos e dos professores no uso dos aparatos, mas que, em muitas vezes, não há recursos disponíveis.

Diante do exposto, que tange o uso de artefatos tecnológicos como interfaces mediadoras de ensino e aprendizagem de jovens e adultos, a presente proposta de pesquisa se mostra relevante, pois traz uma temática de estudo que precisa além de explorar os sujeitos aprendentes, também seus sujeitos docentes, buscando assim fomentar o conhecimento sobre o assunto para intensificar e potencializar as práticas em sala de aula e na formação de pessoas com pensamentos e ações críticas.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Carlos R. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 1981.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996. Brasileira de Educação, São Paulo, 2000. p. 108-130. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. 12.ªed. Trad. de Moacir Gadotti & Lilian. Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1979.

FREIRE, Paulo. **Educação na Cidade**. São Paulo: Editora Vozes, 1995.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HADDAD, S.; DI PIERRO, M. C. **Escolarização de jovens e adultos**. Revista Brasileira de Educação, São Paulo, 2000. p. 108-130.

JENSEN, Eric. **Teaching with poverty in mind: what being poor does to kids' brains and what schools can do about it**. Alexandria, Va. :ASCD, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2 ed. Editora 34: São Paulo, 1999.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2001. In: _____. TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS, E-FACEQ: Revista dos Discentes da Faculdade Eça de Queirós, v. 6, n. 9, maio 2017. ISSN 22388605. p.2 - 3. <http://www.faceq.edu.br/e-faceq>

NEVES, Isa. Competência digital. In: MILL, Daniel. **Dicionário crítico de Educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2018. p. 107-109.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. **Educação Online: Cibercultura e Pesquisa-Formação na Prática Docente**. 2005. 104 f. Dissertação (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização – do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Inclusão digital: a miséria na era da informação**. São Paulo, Fundação Perseu Abramo, 2001.