ASCHENBACH, Maria Helena Costa Valente. As Dobraduras de Papelino. São Paulo. Nobel. 1993

AXLINE, V. M. Ludoterapia: A Dinâmica Interior da Criança. Belo Horizonte: Interlivros. (1984).

BARBOSA, A.M. A imagem no ensino de arte. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL.MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: SEF/MEC, 1997.

DELORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. 2ed. São Paulo: Cortez.

Brasília, DF: MEC/UNESCO, 2003.

FRITZEN, Celdon e MOREIRA, Janine. Educação e Arte: As linguagens artísticas na formação humana. Campinas. Papirus. 2008

FERRAZ, Maria Heloisa C. de e FUSARI, Maria F. de Resende e. Arte na Educação Escolar. São Paulo. Editora Cortez. 4ª edição. 2010

GÊNOVA, Carlos. Origami Escolar - Dobraduras Fatos Históricos. São Paulo. Ed Rideel. 1995

_____. Origami Escolar: Dobraduras. 1ª edição. São Paulo. Ed Global. 2001.

SANS, Paulo de Tarso Cheida. A criança e o artista: fundamentos para o ensino de artes plásticas. Campinas, SP. Papirus. 1994

STORI, Norberto (org). O despertar da sensibilidade na educação. São Paulo: Instituto Presbiteriano Mackenzie. Cultura Acadêmica. Editora. 2003.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 5ª. Edição, 1995

INCLUSÃO DIGITAL NO ENSINO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

ROSELI CREPALDI

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo buscar a reflexão sobre o uso das tecnologias digitais na Educação de Jovens e Adultos (EJA), e em especial compreender o processo de ensino aprendizagem voltados para o público adulto e da terceira idade. A metodologia se baseou em pesquisa bibliográfica, especialmente autores que contemplam as tecnologias digitais dentro desse contexto. Dessa forma, busca-se a defesa de novas estratégias para esse público e que os mesmos possam usufruir dessas experiências sociais, ampliando seu poder de percepção do mundo e promovendo também a transformação social desses estudantes.

Palavras Chave: Inclusão digital, Educação de Jovens e Adultos, transformação.

INTRODUÇÃO

Segundo Neri (2004) há uma preocupação crescente com o público da terceira idade, caracterizado pelo mesmo de

"gerontologia educacional", já que existem poucas práticas pedagógicas que atinjam essa faixa etária, em especial. Assim, uma das possibilidades está na tecnologia digital, pois a mesma segundo Pretto (2010) vai muito além do simples acesso ao mundo digital e sim das experiências sociais e colaborativas que podem envolver esse grupo. Nesse viés, Lollini (1991, p. 65) pontua:

A utilização de tecnologia digital em sala de aula pode ser uma estratégia pedagógica importante para beneficiar o público da terceira idade na EJA, visto que estimula os alunos a desenvolver habilidades intelectuais, explora a busca de informações e promove maior cooperação entre os educandos, entre diversos outros aspectos.

Pensando no viés democrático e amparado pelo Parecer da Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação (Parecer CEB nº 11/00) traz em seu bojo a orientação para a Educação de Jovens e Adultos no tocante a sua função reparadora, equalizadora e qualificadora, sendo respectivamente resgate do direito negado, igualdade de acesso e permanência na escola, e por fim, alcance das competências intelectuais e laborais tanto para a questão social, como o mundo do trabalho.

Analisando esse parecer compreendemos que essa educação perpassa pelas tecnologias digitais, e nesse contexto a escola precisa dialogar com as práticas sociais mediadas na atualidade pelo mundo digital em rede. Dessa forma, não podemos ignorar a relevância da inclusão digital na promoção de processos de ensino-aprendizagem de forma mais colaborativa e crítica desses estudantes da EJA. Todavia, na prática vemos a difícil missão de articular as ações dos corpos docentes com o uso dessas tecnologias digitais, pensando como e através de uma estratégia pedagógica.

Assim, os educadores precisam articular tanto o uso dessas tecnologias, quanto o próprio exercício da cidadania desses alunos, levando em consideração o contexto histórico e sociocultural para que de fato ocorram mudanças sociais.

2. OBJETIVO

O objetivo geral do artigo é buscar a reflexão sobre o uso das tecnologias digitais na Educação de Jovens e Adultos (EJA), através do processo de ensino aprendizagem.

3. METODOLOGIA

O presente estudo realizou ampla revisão bibliográfica em ramos da inclusão digital, tecnologias na EJA e terceira idade. A seleção seguiu a seguinte ordem: leitura dos títulos, dos resumos e então leitura dos textos completos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Contexto histórico da educação dos jovens e adultos no Brasil

Salgado e Barbosa (2014) discorrendo sobre o aspecto histórico da educação, comentam que muito se falava sobre educação para todos e gratuita, porém a Educação de Jovens e Adultos não era mencionada, sendo somente em 1937, chamado de Estado Novo, na era de Getúlio Vargas,

mesmo em estado ditatorial, iniciou uma abertura para algumas medidas pensando nesse público devido especialmente a pressão dos setores produtivos para a formação dessa mão de obra específica, com a criação do Fundo Nacional do Ensino Primário, possibilitando o oferecimento e engajamento dos jovens e adultos no mercado de trabalho.

Segundo Salgado e Barbosa (2014) com o fim da Segunda Guerra Mundial e a deposição de Vargas, ideias progressistas e que reforçavam a questão da educação e inclusive do atendimento aos adultos vinham com força total. Surgiram então movimentos populares, comitês e associações de bairro que organizavam esses cursos de alfabetização de adultos e cursos profissionalizantes.

Em 1947, segundo o autor (2014) o Ministério da Educação criou o SEA (Serviço de Educação a Adultos) com a finalidade de incentivar a alfabetização e o curso primário, garantindo a todos os estados e municípios a criação de estrutura supletiva.

Em 1970 surge o Movimento Brasileiro de Alfabetização (Mobral) visando atender solicitações internacionais para o investimento na Educação de Jovens e Adultos, com a finalidade especial de erradicação do analfabetismo. Todavia, segundo Salgado e Barbosa (2014), em 1985 o Mobral acaba extinto e o governo cria a Fundação Educar, que sobreviveu até a década de 1990.

Durante o período militar e com a LDB nº 5.692/71 voltada especialmente para a profissionalização, há um estímulo para a escolarização dos adolescentes e adultos amparados por um capítulo inteiro da respectiva lei. Com a queda desse regime militar, em 1990 surgem ideias de caráter mais progressista pensando em relação à EJA e suas particularidades.

4.2 Educação de Jovens e Adultos e a Inclusão Digital

Segundo Couto (2017) as maiorias dos alunos se veem conectados à internet, todavia quando mencionamos a EJA isso não acontece, especialmente considerando as questões geracionais, já que os adultos e idosos não usufruem dessas mesmas experiências, embora saibam das necessidades.

Nesse contexto, Pretto (2008) pontua que não é simplesmente inserir as tecnologias nas práticas dos docentes, mas sim, que as mesmas sejam significativas para os alunos adultos e idosos, sempre de uma forma contextualizada com o trabalho e as experiências socioculturais dos mesmos, todavia, nem sempre notamos esse viés na prática pedagógica. Nessa contextualização Bonilla e Souza pontuam:

O modelo pedagógico legado das escolas e universidades, que enfatiza a memorização, a linearidade, a transmissão de conhecimento, também passou a ser evidenciado em iniciativas de inclusão digital, à medida que estas propõem, em sua concepção de trabalho, oferecer cursos e oficinas de informática e consideram que, assim, podem favorecer também a inclusão social. O que se percebe, nesses casos, é que o foco não está na formação dos sujeitos para o exercício da cidadania, e sim no manuseio de máquinas e softwa-

res, numa perspectiva tecnicista, visando um possível acesso ao mercado de trabalho. (2011, p. 92).

Ainda considerando a prática, devemos retomar que a maioria das instituições públicas não possui acesso às questões digitais e mesmo o acesso à internet. Segundo Santos (2002) apenas oferecer ao sujeito a oportunidade de acesso aos computadores não atende às necessidades dos estudantes, precisamos de melhores mediações e não apenas a implementação das tecnologias digitais em rede na sala de aula.

Segundo Couto (2017) as escolas que buscam de fato a articulação entre cultura digital e prática pedagógica contribuem de fato e com maior participação social dos estudantes de fato na vida e sociedade em que os mesmos atuam.

Dessa forma, com a popularização das tecnologias digitais em rede, percebemos o aumento considerável de recursos à disposição dos professores, e todas essas ferramentas podem agregar e enriquecer ainda mais as práticas pedagógicas na Educação de Jovens e Adultos. Então utilizar esses recursos tecnológicos na educação de pessoas adultas e de terceira idade significa contribuir para a formação de sujeitos que almejam participar das transformações sociais.

Assim, na Educação de Jovens e Adultos é essencial que os professores e as escolas sempre se coloquem do ponto de vista da importância desses alunos em nossa sociedade, especialmente do papel da escola pública e o uso das tecnologias digitais disponíveis ao alcance dos mesmos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando a perspectiva dos adultos e idosos pertencentes à EJA muitas vezes os mesmos não tiveram a oportunidade de conhecerem linguagens e ambientes da cultura digital. Assim, um dos maiores desafios que notamos para a EJA está na contextualização das dinâmicas ciberculturais e sua aproximação com experiências vivenciadas por eles.

Ainda podemos mencionar a questão da formação dos professores para alcançar esses requisitos, além das políticas públicas que reconheçam esses requisitos além de ferramentas e sim como artefatos culturais de mudança.

Devemos considerar que os alunos da EJA sejam incluídos de forma digital, e que os mesmos se sintam inseridos dentro de um contexto social, com a finalidade de construção de uma educação em que o indivíduo consiga utilizar as redes com destreza, possibilitando aquisição de novas aprendizagens.

Assim, os desafios das experiências sociais ligados ao mundo digital exigem tanto dos profissionais da educação com a finalidade de contribuir para a sua formação, além do uso dessas tecnologias digitais, e que as mesmas sejam capazes de promover transformações sociais na vida desses adultos e idosos.

Dessa forma, muito ainda temos que fazer para alcançar esse nível de inclusão digital desses alunos, tanto a instituição escola, como os professores que fazem parte dela, dando sentido ao fazer e não apenas o simples toque. Vale lembrar que as políticas públicas devem lembrar-se da EJA e a inclusão digital que