

A CONTRIBUIÇÃO DO USO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA UM CURRÍCULO VOLTADO A UMA EDUCAÇÃO TRANSFORMADORA NA EJA

Daniele dos Santos Ferreira Dias¹

Milene Maria Machado de Deus²

Timothy Denis Ireland³

RESUMO

O presente texto tem por objetivo apresentar reflexões a cerca do uso das tecnologias de informação e comunicação nos processos de ensino e aprendizagem de Jovens e Adultos, reconhecendo a importância de um currículo que possibilite abertura para a construção de uma educação transformadora. A discussão ressalta a importância da utilização de dispositivos móveis, em especial do smartphone, enquanto facilitador da aprendizagem da leitura, e ainda enquanto recurso propiciador de inclusão digital. Apresenta uma experiência em andamento, da Pesquisa financiada pelo Ministério da Educação, denominada Uso de telefones celulares como parte de uma estratégia pedagógica complementar em programas de alfabetização: um estudo de caso da implementação do PALMA no Programa Escola Zé Peão, com vínculo ao Grupo de Estudos sobre Aprendizagem e Educação ao Longo da Vida no contexto inter/nacional - CNPQ. E ainda, como proposta de ampliação curricular traz o Projeto Aprendizagem Móvel no Canteiro de Obra – AMCO (Projeto de Extensão do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba). Os resultados esperados remetem para um sujeito participativo socialmente, que compreenda a tecnologia não apenas como aliada às realizações de atividades cotidianas, mas como instrumento capaz de expandir olhares à realidade sócio-cultural que o envolve, possibilitando a aquisição de saberes.

Palavras-chave: Alfabetização, Educação de Jovens e Adultos, dispositivos móveis.

INTRODUÇÃO

A leitura e a escrita têm sido, ainda no ano de 2013, emergência para quase 15% da população adulta paraibana. As políticas públicas de educação nacional, em consonância com diretrizes internacionais de crescimento, apresentam como uma das principais metas no campo da Educação a redução do analfabetismo, a qual tem no Nordeste brasileiro os seus mais elevados índices, conforme PNAD - IBGE 2011. Além disto, são também preocupantes as

¹ Possui graduação em Pedagogia e Mestrado em Educação pela Universidade Federal da Paraíba. Professora Assistente da mesma universidade, vinculada ao Departamento de Mídias Integradas na Educação. Membro do Grupo de Estudos sobre Aprendizagem e Educação ao Longo da Vida no contexto inter/nacional.

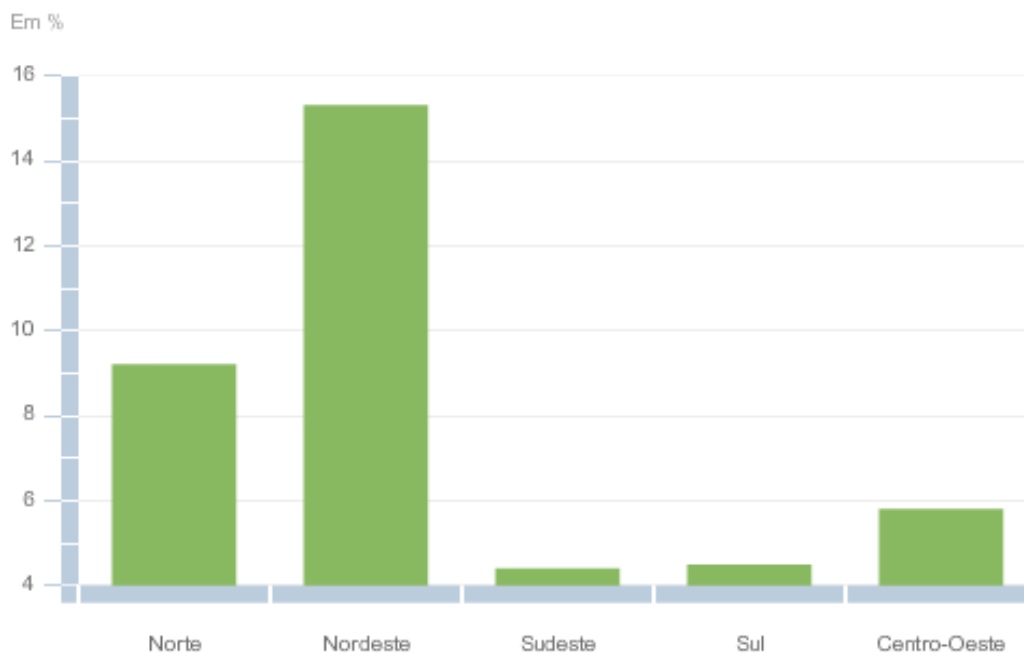
² Mestre em Educação pela Universidade Federal da Paraíba e membro do Grupo de Estudos sobre Aprendizagem e Educação ao Longo da Vida no contexto inter/nacional.

³ Possui graduação em Letras e Língua Inglesas (English Language and Literature) pela Universidade de Edimburgo, mestrado em Educação de Adultos - Universidade de Manchester e doutorado em Educação de Adultos - Universidade de Manchester (1988). Professor Associado da Universidade Federal da Paraíba e Coordenador da Cátedra da UNESCO em Educação de Jovens e Adultos. Líder do Grupo de Estudos sobre Aprendizagem e Educação ao Longo da Vida no contexto inter/nacional.

taxas nacionais de abandono escolar precoce entre 18 e 24 anos, apresentando valores alarmantes no país (37,9% para os homens e 26,6% para mulheres).

ANALFABETISMO

População com 10 anos ou mais, em 2011



Fonte: Pnad - IBGE

A Pesquisa Nacional de Amostragem por Domicílio (PENAD), em 2011, apontou que 509 mil pessoas acima dos 15 anos na Paraíba ainda não sabem ler e escrever. O percentual corresponde a 14,22% da população nesta faixa etária.

A emergência educacional do Estado estimula o desenvolvimento de projetos que têm como foco o atendimento às necessidades locais, minimizando a assustadora taxa de analfabetismo, o abandono escolar assim como ampliando o acesso à educação. A utilização dos dispositivos móveis como aparatos facilitadores da construção de saberes surgem neste contexto alertando para o fato da exploração da mobilidade possibilitar que os processos educativos possam ocorrer em espaços e tempos diversos, focando a autonomia e a independência na aquisição de informações de interesses variados para a vida cotidiana.

Diante de estudos realizados durante esta década, e principalmente dos relatórios sobre experiências de implementação do Mobile Learning, como os emitidos em projetos piloto desenvolvidos em países da Ásia, pode-se considerar que duas são as perspectivas de uso de dispositivos móveis na educação. A primeira volta-se a realidade inclusiva, incorporando a facilidade de acesso ao uso de um recurso de baixo custo, como o celular; e do outro lado, tem-se a necessidade do desenvolvimento de novas aprendizagens.

Tratando-se do acesso, a presença e uso dos dispositivos móveis no Estado é uma realidade incontestável, conforme dados emitidos pela Anatel – Agência Nacional de Telecomunicações:

| Quantidade de Acessos/Plano de Serviço/Unidade da Federação - Março/2013 | | | | | |
|--|-----------|----------------|----------|----------------|-----------|
| BRASIL | Pré-Pago | Percentual (%) | Pós-Pago | Percentual (%) | Total |
| PARAIBA | 4.194.843 | 89,00 | 518.531 | 11,00 | 4.713.374 |

Fonte: <<http://sistemas.anatel.gov.br>>

Por meio do processamento de Microdados da PNAD, a Fundação Getúlio Vargas, apresenta um percentual entre 36% e 49% da população paraibana urbana masculina, da classe E, entre 15 e 50 anos, sem escolaridade, tem telefone móvel para uso pessoal.

Por meio dos dados ora apresentados, fica claro o potencial que o celular apresenta enquanto dispositivo facilitador do processo de alfabetização da população em questão, no entanto, é necessário pensar estratégias de inserir no currículo a dimensão de uso das tecnologias com foco da construção da cidadania.

1.1 O PALMA NO PROGRAMA ESCOLA ZÉ PEÃO

O Programa de Alfabetização em Língua Materna – PALMA é um software proprietário que tem por proposta auxiliar o processo de aprendizagem da leitura por meio de atividades interativas disponibilizadas em smartphone. A prática de utilização de dispositivos móveis enquanto recursos pedagógicos baseia-se na compreensão de mobilidade enquanto cultura. Conforme Lemos (2009) em suas dimensões física e informacional, a mobilidade cria uma dinâmica tensa entre o espaço privado e o público, entre o próximo e o distante, entre a curiosidade e apatia. É nesse movimento que se produz a política, a cultura, a sociabilidade e a subjetividade. Pelo caráter pessoal e portátil, os dispositivos móveis foram rapidamente adotados pelo ser humano, numa diversidade de utilizações que ultrapassam a sua função principal enquanto meio de comunicação. Assim, atualmente pensar em mobilidade sugere reflexões a cerca das possibilidades pedagógicas desta tendência enquanto recurso propulsor de interações e dinamizador da construção de aprendizagens na vida cotidiana. Segundo Castells et al. (2009, p. 83):

A vida cotidiana representa o campo das práticas sociais recorrentes e rotineiras nas experiências dos indivíduos. Essas práticas sociais quotidianas incluem o trabalho, a sociabilidade, o consumo, a saúde, os serviços sociais, a segurança, o entretenimento, e a construção de sentido através das percepções do meio sociocultural.

O crescimento do uso do smartphone no Brasil tem sido inquestionável e o potencial destes aparelhos em meio educativo não pode ser subestimado. Trabalhar com smartphone em sala de aula, no processo alfabetizador, é uma proposta de inovação que agrega valores sociais a valores pessoais, ampliando saberes significativos em exploração de múltiplas inteligências (Gardner, 1995).

O PEZP constitui uma parceria entre a UFPB e o Sindicato dos Trabalhadores nas Indústrias da Construção e do Mobiliário (SINTRICOM) e vem desenvolvendo atividades de alfabetização com operários da construção civil durante os últimos vinte anos na cidade de João Pessoa/PB. Foi fundado em 1990 por professores da Universidade e diretores do Sindicato. Os principais objetivos da Escola são:

- i. Contribuir para a educação e, especialmente, a educação inicial de trabalhadores empregados na indústria da construção civil em João Pessoa;
- ii. Formar professores/educadores para o trabalho específico de alfabetização e educação básica com trabalhadores jovens e adultos;
- iii. Contribuir para o desenvolvimento de metodologias específicas e materiais didáticos adequados para a educação de jovens e adultos trabalhadores;
- iv. Incentivar o desenvolvimento de pesquisa nas diversas dimensões do processo educativo com estudantes da classe trabalhadora;
- v. Contribuir para a formação de um conjunto forte e informado de sindicalistas e de líderes para o movimento sindical.

A sua proposta de alfabetização perpassa pela atividade reflexiva e contextualizada, no atendimento de exigências de inclusão social de trabalhadores da construção civil. Entende-se incluir, pelo oferecimento de possibilidades para se vivenciar experiências valorosas, que permitam a concretização futura de ações práticas facilitadoras de atividades cotidianas. Assim, ao tratar principalmente de tecnologias, incluir não se resume a dar acesso, não traz garantias de acesso aos procedimentos de interação nem melhor compreensão da realidade. É essencial o movimento reflexivo. Conforme defende Lemos (2009) a mobilidade, no entanto, deve ser politizada.

1.2 - A PESQUISA

A pesquisa intitulada Uso de telefones celulares como parte de uma estratégia pedagógica complementar em programas de alfabetização: um estudo de caso da implementação do PALMA no Programa Escola Zé Peão, teve início em maio de 2013.

Uma das preocupações centrais de programas de alfabetização é a avaliação da sua eficiência interna e a identificação de práticas que possam contribuir para melhorar a sua eficiência e a satisfação dos participantes de tais programas. A utilização de modernas tecnologias de informação e comunicação (TICs) é geralmente considerada como um suporte produtivo para melhorar e facilitar processos de aprendizagem dentro e fora da sala de aula. O celular, em especial, é considerado como instrumento produtivo e eficiente para o ambiente da aprendizagem móvel (MLearning) (KUKULSKA-HULME E TRAXLER, 2005).

A pesquisa foi motivada pela necessidade de investigar a relevância e eficiência das ferramentas da *MLearning*, pois ainda que o PALMA tenha estudos pilotos iniciais em seis municípios no Estado de São Paulo (Campinas, Itatiba, Pirassununga, Araras, Franca e Ourinhos), estes estudos são limitados em alcance exigindo pesquisa mais aprofundada sobre a pertinência dos seus resultados. Assim, o objetivo geral do estudo é de avaliar o impacto do uso de celulares como ferramenta pedagógica complementar ao processo de aprendizagem da leitura, tendo em vista que o aplicativo não foi concebido para substituir as atividades de sala de aula visando incentivar os alunos a continuarem e ampliarem as atividades de alfabetização fora dos horários normais de aula. Os objetivos específicos da pesquisa são relacionados à geração de informação sobre os seguintes tópicos levando em conta diferenças sócio-demográficas no grupo alvo:

- ✓ Impacto do uso de tarefas desenvolvidas com o celular sobre competências de alfabetização;
- ✓ Impacto do uso de celulares sobre competências digitais;
- ✓ Impacto do uso de celulares sobre a satisfação na aprendizagem dos alunos;
- ✓ Impacto do uso de celulares sobre os índices de evasão;
- ✓ Um objetivo complementar é de fortalecer o processo de inclusão digital dos alunos e de desenvolver a capacidade dos professores no uso de ferramentas de *MLearning*.

O grupo alvo coberto pelo estudo é composto por dois subgrupos (uma média de 20 alunos em cada subgrupo) de uma coorte total de 14 salas abertas pela Escola em 2013. O PEZP oferece dois níveis distintos: alfabetização básica (Aprendizagem de primeira laje - APL) e educação continuada básica (Tijolo sobre tijolo - TST). As duas salas que compõem o grupo alvo são de APL – alfabetização básica.

O Projeto tem desenvolvido crescentemente uma abordagem interdisciplinar às suas práticas educativas. Assim, temas sociais transversais tendem a unir os campos curriculares tradicionais e tomam como ponto de partida o conhecimento dos alunos sobre aquele assunto. Ao longo do ano letivo um número de temas comuns é investigado tais como: migração, relações sociais de gênero, AIDS e outras doenças sexualmente transmitidas, reforma agrária, globalização e o mercado de trabalho, segurança e saúde no ambiente de trabalho, preservação do meio ambiente e violência relacionada com o uso de drogas e álcool. Há também um interesse crescente em todas as dimensões das tecnologias de informação e comunicação.

Num *desenho experimental clássico* os sujeitos da pesquisa são agrupados de uma forma completamente randômica. O uso da randomização é o método mais confiável para criar grupos homogêneos de tratamento, sem envolver qualquer viés potencial ou juízos de valores. Como o presente estudo vem sendo desenvolvido num ambiente natural, um agrupamento randômico de participantes nos é possível. Conseqüentemente *um desenho com grupo de controle não equivalente* é aplicado, o que exige um pré e pós-teste para o grupo de tratamento e o grupo de comparação.

Considerando que o número de celulares disponibilizados para a pesquisa é limitado a 40 unidades, duas classes com aproximadamente 20 alunos em cada são acessadas. O grupo de comparação é composto de duas classes selecionadas randomicamente. Para controlar o possível impacto de sexo, somente classes com professoras farão parte do universo. Como o

nível de experiência das professoras pode constituir um fator importante interveniente, um grupo experimental tem uma professora experiente (EG_1) e o outro uma professora inexperiente (EG_2). No caso dos grupos de comparação, o mesmo procedimento foi seguido. Em resumo, o desenho pode ser diagramado dessa forma:

| | | | |
|-------------|----------|---------------|----------|
| EG_1/EG_2 | $M(t_1)$ | Celulares | $M(t_2)$ |
| CG_1/CG_2 | $M(t_1)$ | Sem Celulares | $M(t_2)$ |

Em relação ao instrumento da pesquisa, os operários interessados em se matricular no PEZP fizeram um teste utilizando uma ficha de avaliação desenvolvida pela Escola ao longo dos anos para verificar se o aluno se caracteriza com analfabeto absoluto ou funcional. Com base nos resultados desse teste os operários alunos foram divididos por programa – APL e TST. A seguir, e antes do início da implantação do PALMA na escola, os alunos das quatro salas incluídas no projeto (2 experimentais e 2 de controle) fizeram um pré-teste utilizando, por base, o instrumento de avaliação cognitivo desenvolvido para o Programa Brasil Alfabetizado pelo CEALE/ UFMG. Optamos pelo instrumento de avaliação cognitivo do CEALE por ser um instrumento já testado e utilizado em um programa de abrangência nacional. No final do processo os alunos serão submetidos a um pós-teste, o qual utilizará novamente o instrumento do CEALE como base.

Além desses instrumentos, são acrescentados alguns itens a uma ficha de acompanhamento que as professoras do PEZP preenchem a cada semana. A ficha vem sendo utilizada na escola desde vários anos. Com isso é possível monitorar o tempo de sala de aula dedicado às atividades do PALMA e a natureza das atividades.

O acesso ao banco de dados do PALMA tem sido essencial ao monitoramento da frequência com que cada aluno realiza os exercícios. Informações sobre os mesmos também são valiosas para a atividade pedagógica permitindo a professora identificar o tipo de erro mais comumente cometido pelos alunos.

Ocorre observação não-participante na sala de aula periodicamente utilizando roteiro desenvolvido para esse fim. A observação fornece informações sobre o processo de formação e discussão em sala de aula, incluindo educandos e educadores.

Por fim, o próprio planejamento semanal com os professores envolvidos no PALMA permite um retorno constante sobre o andamento do processo.

Devido ao desenho do estudo, somente são considerados alunos matriculados no início do semestre e que concluírem o ano letivo. Alunos que evadam e alunos que se matriculem durante o ano não são incluídos, fato que pode causar um tipo de mortalidade amostral reduzindo o número de respostas.

A análise incluirá estatística descritiva, tabulações cruzadas e correlações. Para analisar a maneira em que o uso dos celulares tenha contribuído para melhorar os resultados educacionais (aprendizagens) uma análise de variância multivariada com repetição incluindo *idade* e *frequência de uso do aparelho*, como co-variáveis será executada. Tratamento e experiência dos professores são definidos como variáveis independentes, resultados de aprendizagem (alfabetização e competência digital) como dependentes.

A testagem de hipótese incluirá:

- ✓ Efeitos entre-sujeitos (grupos)
- ✓ Efeitos intra-sujeitos (tempo)

- ✓ Interações entre os dois tipos de efeito (grupo*tempo)

A análise dos dados quantitativos será desenvolvida utilizando o software SPSS-PC V.18

Adicionalmente as fichas de acompanhamento serão analisadas a fim de identificar as formas típicas de uso dos smartphones.

1.3 REPENSAR O CURRÍCULO EM BUSCA DE UMA APRENDIZAGEM TRANSFORMADORA

Na sociedade contemporânea, em que o fluxo de informações é demasiadamente grande, faz-se necessário a utilização de estratégias que possibilitem que os estudantes reflitam, (des)(re)construam conhecimentos, de forma a aplicar as noções de autonomia e de coletividade, conjuntamente. Além do alto fluxo, pode-se mencionar que a quantidade de informação per capita também é relativamente grande devido à alta disponibilidade proporcionada pelas facilidades de manuseio oferecidas pela tecnologia da informação. Barthes (1996), em sua clássica Aula, lembra que para aprender é necessário desaprender, em uma referência aos processos contínuos de linguagem. Por isso mesmo, a dimensão da cognição não se limita à decodificação de significados, mas refere-se ao deslize de significantes, que re-configuram, a todo tempo, a realidade.

Somente os recursos tecnológicos não bastam para se lançar na profusão de significados que auxiliam na busca de entendimento da realidade, que está sempre diante de nós, cada vez mais próxima. É imprescindível a ação de educadores sensíveis para o aprofundamento de reflexões e o desenvolvimento de novos posicionamentos ou ações diante da realidade. Em resumo, somente novas tecnologias não bastam para se educar sujeitos críticos e capazes de analisar a profusão de informações contemporâneas.

No tocante à Educação de Jovens e Adultos, o processo de aprendizagem tem características peculiares a seus sujeitos. Afinal, as experiências previamente vividas, os objetivos pessoais na busca da formação e construção de saberes, e ainda as necessidades do mundo do trabalho norteiam o percurso educativo, definindo, muitas vezes, a aproximação ou o afastamento do ensino, expondo o lugar de exclusão social ocupado. Aprender, para adultos, tem maior significado quando são focadas habilidades e competências úteis para o seu dia-a-dia. Busca-se uma aprendizagem transformadora; uma aprendizagem que tem como alvo os problemas do mundo real e envolve projetos de relevância e interesse para o estudante. No entanto, é primordial que este atendimento o retire do censo comum, abrindo-lhe portas a um mundo novo.

O uso do dispositivo móvel em EJA deve estar focado no aprendizado personalizado, que tem o estudante como principal interagente do processo, numa perspectiva participativa e de colaboração, possibilitando visita livre às informações de interesse em tempos e espaços variados, conforme necessidade particular e a construção de suas identidades.

Nesse sentido, tem o currículo papel fundamental na abertura de possibilidades que se voltem à construção de novas identidades, que afastem os estudantes de concepções que reproduzam a educação descontextualizada. É necessário compreender-se o currículo como “espaço de lutas entre diferentes significados do indivíduo, do mundo e da sociedade, onde formam-se identidades que dividem a esfera social, ajudando a produzir, entre outras, determinadas identidades raciais, sexuais, nacionais” (MOREIRA, 2011, p.126).

A ausência desta perspectiva de currículo faz com que o uso das tecnologias na educação afaste o comportamento docente das premissas pedagógicas inovadoras,

fortalecendo, por meio dos softwares, comportamentos de não reflexão e obediência. A escola contemporânea não pode perpetuar-se em atravancar a conquista da liberdade do estudante e reduzir esse amplo processo à aprendizagem da técnica, numa perspectiva instrucionista (PAPERT, 1993), como fora feito outrora na “educação bancária” (PAULO FREIRE). Ao mesmo tempo, é urgente uma formação docente que abarque tais peculiaridades. A produção desenfreada de software, numa disputa mercadológica, propõe – muitas vezes - a substituição do professor por agentes mecânicos capazes de responder, em tempo real, as dúvidas imediatas durante a construção de saberes, conduzindo o estudante ao “certo ou errado” quando poder-se-ia vislumbrar o diálogo e a reflexão.

Segundo Perrenoud (2000), o ofício de professor está se transformando, as práticas inovadoras devem ser almejadas e, portanto, as competências emergentes, as que deveriam nortear, desde a formação inicial, e prosseguir com aquelas que contribuem para o término do fracasso escolar e desenvolvem a cidadania, aquelas que voltam-se à pesquisa e à prática reflexiva.

Giraffa (2012, p. 23), defende que “o vão existente entre a forma de ensinar do docente e a forma de aprender do estudante é decorrente de terem-se docentes analógicos trabalhando com alunos digitais”. Pensemos, em relação à EJA, além dos “nativos digitais” (PRENSKY, 2001), e compreendamos que é preciso abordar as tecnologias digitais disponíveis para o ensino, em virtude de compartilharmos um mundo digital. Adultos, na Sociedade do Conhecimento, também são digitais! “O espaço cibernético oferece aos cidadãos praticamente tudo e qualquer coisa conhecida ou imaginável, disponível com o apertar de um botão”. (GIRAFFA, 2012, p.24) Portanto, o educador precisa, também de forma urgente, reaprender a aprender a fim de desenhar espaços educativos próprios para essa tal Sociedade. Espaços estes capazes de tornar a aprendizagem realmente transformadora e inclusiva, considerando o fato que uma das necessidades do cidadão na Sociedade do Conhecimento é estar incluído digitalmente. Afinal, “a inclusão digital possibilita superar algumas das lacunas deixadas pela exclusão social, política, econômica, cultural e educacional, gerando oportunidades e minimizando as diferenças” (FERREIRA, 2012, p. 19).

1.4 CONTRIBUIÇÃO CURRICULAR – AMCO

A comunicação dinamiza-se a partir de aparatos que aproximam extremidades territoriais e facilitam a efetivação de ações coletivas voltadas ao crescimento, ao desenvolvimento social e a abertura para a diversidade. Por configurar-se como a tecnologia de informação e comunicação de maior crescimento nos últimos anos, o celular permite reflexões a respeito do seu uso nos mais diversos espaços, sendo um destes o espaço de ensino e aprendizagem – a sala de aula. É fato que a utilização de dispositivos móveis ocupa lugar em todas as esferas sociais, envolvendo desde os mais abastados aos menos favorecidos. No entanto, é urgente a necessidade de estabelecer estratégias que propiciem a inclusão digital reflexiva, por base de ações cooperativas, colaborativas e coletivas.

O adulto, em especial aqueles que interagem enquanto aprendentes no Programa Escola Zé Peão, possui necessidades peculiares às suas atividades profissionais. Enquanto atuantes da área de construção civil podem ter nos dispositivos móveis subsídios para concretização facilitada de atividades cotidianas, como domínio do equipamento para solução de problemas matemáticos (calculadora). O desenvolvimento destas habilidades pode ser favorecido a partir do uso reflexivo do aparelho e pelo desenvolvimento de estratégias pedagógicas capazes de levá-los a construção de saberes significativos, ou seja, construindo

conhecimentos que, sobretudo poderão ser utilizados em outras situações. Atividades que possam levá-los além da leitura por decodificação de símbolos linguísticos.

O Programa de Alfabetização em Língua Materna, voltado para o desenvolvimento da leitura e escrita na alfabetização, por meio do uso de smartphones, fora configurado na perspectiva de apoio ao processo de ensino, disponibilizando atividades interativas fechadas, por meio de uma série de palavras e frases que se configuram com o método silábico.

Os aparatos tecnológicos podem ser fortes agregadores de valor aos processos de ensino e aprendizagens, desde que configurados devidamente e recebam programas que possibilitem ao educador explorá-lo como tal. A reprodução de ações mecanizadas, repetição de conceitos e estímulo às ações individuais, não deve ser fortalecida tendo o currículo papel decisivo na reprodução da estrutura de classes da sociedade capitalista (SILVA, 1999). Afinal, não propiciam desenvolvimento da colaboração, da autonomia e configuram-se como reprodutoras de posturas opressoras, mantenedoras de uma determinada hegemonia. Marcando um currículo não condizente às necessidades da escola. É fundamental levar os estudantes/profissionais a refletirem sobre como podem melhor explorar todo o potencial do aparelho, tendo-o a seu serviço, dentro e fora da sala de aula. A necessidade do projeto em vigor pauta-se, portanto, numa realidade em que a presença dos dispositivos móveis é inegável nos canteiros de obras, assim como a necessidade de seu uso pedagógico reflexivo.

Em consonância a isto, emerge o Projeto de Extensão **Aprendizagem Móvel no Canteiro de Obra - AMCO** voltado a integração de saberes, numa proposta de contribuição a construção curricular do Programa Escola Zé Peão. Afinal, como usuários da tecnologia de comunicação, os operários, que já exploram o recurso, poderão ter agregadas novas aprendizagens e potencializarão a tecnologia por meio do conhecimento. A prática educacional do PEZP tem como fator principal a construção de saberes que partam do reconhecimento da realidade do aluno-operário da construção civil, em direção ao processo de aprendizagem. Seguindo estas premissas a proposta AMCO considera, portanto, aspectos mais amplos da aprendizagem da leitura, como o conteúdo social, a produção textual (oral ou escrita) e a ludicidade, de forma socializadora e participativa, partindo da compreensão do papel social dos sujeitos e ainda do processo de alfabetização para a EJA.

O PEZP em seu currículo, segue três princípios metodológicos, que norteiam a sua prática: a contextualização, a significação operativa e a especificidade escolar.

O primeiro princípio, o da contextualização, visa à efetivação de um trabalho de acordo com a realidade do aluno, entendendo suas condições de vida e de atuação profissional; o segundo, o da significação operativa, baseia-se em um processo de aprendizagem significativa para o aluno-operário, levando-o a compreender o porquê, o para que e o que é feito em sala de aula. Nesse contexto, procura-se efetuar um trabalho pedagógico articulando o que se deseja com o que é possível, dentro das condições dos processos de ensino e aprendizagem.

O terceiro princípio, o da especificidade escolar, define-se como uma prática escolar relacionada em especial ao ensino da lecto-escrita e da Matemática, feito através do equilíbrio entre a significação para o aluno e a prática mecânica. As atividades propostas possibilitam a aquisição dos conhecimentos específicos da escola, de forma contextualizada, sem perder a dimensão política do processo de alfabetização.

A atual sociedade, marcada pela globalização, competitividade, e pelas rápidas mudanças tecnológicas, exige novas posturas diante da necessidade da construção de uma

educação ao longo da vida; uma educação envolvida pela prática social, trazendo como possibilidade a capacidade de desenvolvimento integral do ser humano.

Baseando-se em Delors (1996), o ensino, tal como o conhecemos, debruça-se essencialmente sobre o domínio do aprender a conhecer e, em menor escala, do aprender a fazer. Estas aprendizagens, direcionadas para a aquisição de instrumentos de compreensão, raciocínio e execução, não podem ser consideradas completas se isoladas dos outros domínios da aprendizagem, muito mais difíceis de explorar, devido ao seu caráter subjetivo. Nesta perspectiva, pensar na ideia de uma educação ao longo da vida para todos, constitui uma visão mais adequada às novas realidades em que o contexto que devemos estabelecer da educação de pessoas jovens e adultas, baseia-se no trabalho de Freire (1997), diferenciando-se da década passada, por ser uma sociedade que vivencia profundos processos de modernização, cujos setores incorporam-se numa dinâmica tecnológica, transmutando a Sociedade da Informação e configurando a Sociedade do Conhecimento.

Os recursos tecnológicos podem ser classificados segundo sua funcionalidade, dentre as quais podem ser destacadas: ferramentas para análise, avaliação e transformação; ferramentas para interação e comunicação interpessoal e ferramentas para o suporte à aprendizagem. As ferramentas tecnológicas utilizadas para analisar, avaliar e transformar a informação em conhecimento; permitem formatar as informações de acordo com o público-alvo. Desta forma, consegue-se melhor entendimento e compreensão da realidade transmitida, além de um auxílio nas tomadas de decisão e ação.

A utilização do aplicativo PALMA possibilita ao educando do Programa Escola Zé Peão um contato com a operacionalização da lecto-escrita através da realização de atividades interativas. É fato que tais atividades proporcionam o crescimento motivacional em aproximação das necessidades de inclusão digital. Contudo, a ampliação curricular proposta por meio do AMCO volta-se, com mais ênfase, aos preceitos de interação, colaboração e cooperação (Piaget, 1983; Vygotsky, 1987) que serão abordados nas diversas atividades elaboradas pelas professoras das salas. Os termos interação, colaboração e cooperação às vezes se confundem sob o ponto de vista de aplicabilidade no âmbito da educação, porém são distintos e complementares na busca de que os alunos possam ser agentes e não simplesmente expectadores passivos nos processos de ensino e aprendizagem.

A existência de recursos tecnológicos permite coletar e fazer uso das informações com maior facilidade e eficiência, ou seja, torna-se possível capturar, armazenar, organizar, pesquisar, recuperar e construir saberes com maior dinamismo. As ferramentas tecnológicas para auxiliar na veiculação da informação e sua possível transformação em conhecimento permitem reproduzir ou re-configurar as informações de uma forma mais rápida, mais rica, facilitando melhor entendimento e compreensão da realidade encontrada, auxiliando nas ações e tomadas de decisão.

O AMCO incentiva o bom uso do tempo dedicado a atividades educativas fora da sala de aula pelos alunos-trabalhadores, atividades essas que propiciam reflexões e diálogo, ampliam os seus conhecimentos ao tempo que aumentam as suas habilidades digitais. Busca ampliar a efetividade do processo educativo com o desenvolvimento de atividades pedagógicas que explorem ao máximo o potencial do smartphone no uso de outras funcionalidades do celular como o envio de pequenos textos na troca de mensagens, uso da calculadora, do gravador, da câmera fotográfica, de jogos (e outros) que sigam para além das atividades de alfabetização desenvolvidas pelo Programa de Alfabetização em Língua Materna (PALMA); num sentido de alfabetização crítica da mídia. Conforme Kellner e Share (2008, p.689) “a alfabetização crítica da mídia é um imperativo para a democracia participativa (...)

aprofunda o potencial da alfabetização para analisar criticamente relações entre a mídia e as audiências, informação e poder”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a pesquisa em foco busca-se contribuir essencialmente com reflexões que possam estimular o uso crítico das mídias no processo formador dos sujeitos. Além disso, a sensibilização dos professores envolvidos para a importância da utilização de tecnologias de informação e comunicação numa perspectiva de produção de conhecimentos e valorização de experiências compartilháveis, que vençam os preceitos de reprodução e obediência apoiados numa pedagogia tradicional e caminhem em direção a autonomia e à inclusão.

Tendo em vista que a produção de aplicativos educacionais para dispositivos móveis é crescente, os estudos que debruçam esforços na investigação das concepções intrínsecas a eles vêm contentar os educadores, numa ação propulsora de reflexões sobre o aluno que desejamos formar, em defesa de um currículo que conceba o sujeito em suas singularidades, valorizando-o como agente social participativo e transformador.

Assim, os resultados esperados remetem para um educador que reconheça o potencial das diversas mídias e que possa usá-lo em favor de um sujeito participativo socialmente, que compreenda a tecnologia, em especial os dispositivos móveis, não apenas como aliada às realizações de atividades cotidianas, mas como instrumento capaz de expandir olhares à realidade sócio-cultural que o envolve, possibilitando a aquisição de novos saberes.

REFERÊNCIAS

Agência Nacional de Telecomunicações. Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br>>

BARTHES, Roland. Aula. São Paulo: Cutrix, 1996.

BEIGUELMAN, G., FERLA, J. L. (orgs.) Nomadismos tecnológicos. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

CASTELLS, M., FERNÁNDEZ-ARDÈVOL, M., et al. (orgs.) Comunicação Móvel e Sociedade: uma perspectiva global. Fundação Calouste Gulbenkian, 2009.

DELORS, Jacques et al. Educação: um tesouro a descobrir - Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 1996.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Centro de Políticas Sociais. Disponível em: <<http://www.cps.fgv.br>>

GARDNER, Howard. Inteligências Múltiplas: a teoria na prática. 1ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GIRAFFA, L. M. M. et al. (Re)invenção pedagógica? Reflexões acerca do uso de tecnologias digitais na educação. Porto Alegre RS: EDIPUCRS, 2012.

KELLNER, D.; SHARE, J. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. *Educação e Sociedade*, 2008. vol.29, n.104, pp. 687-715. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0429104.pdf>>.

KUKULSKA-HULME A.; TRAXLER, J. (Eds). *Mobile Learning: A Handbook for Educators and Trainers*. Londres: Routledge, 2005.

LEMOS, A. *Cultura da mobilidade*. Porto Alegre: FAMECOS, 2009.

MOLES, Abraham. *A imagem, comunicação funcional*. Paris: Casterman, 1981.

MORAN, J.M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, J.M.; MASETTO, M.T.; BEHRENS, M.A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MOREIRA, A. F. B. Currículo e Estudos Culturais: tensões e desafios em torno das identidades. In: SILVEIRA, R.M.H. (Org.). *Cultura, poder e educação: um debate sobre estudos culturais da educação*. Canoas: Editora ULBRA, 2011.

NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PAPERT, Seymour. *A Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática*. Porto Alegre: Artmed Editora, 1993.

PERRENOUD, P. *Novas competências para ensinar*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

PIAGET, Jean. *A epistemologia genética: sabedoria e ilusões da filosofia; problemas de psicologia genética*. 2ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

PRENSKY, M. *Digital Natives Digital Immigrants*. MCB University, 2001. Disponível em <<http://www.marcprensky.com/writing/>>.

SILVA, M. *Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica*. 5ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

SILVA, T. T. *Documentos de identidade; uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SOUZA, B. *Mobile Learning: Educação e Tecnologia na palma da mão*. Cariacica: Mobile Learningpedia, 2012.

VYGOTSKY, L.V. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1987.