

USO DE SOFTWARES LIVRES COMO SUBSÍDIO PARA A INCLUSÃO DIGITAL DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

USE OF FREE SOFTWARE AS A SUBSIDY FOR THE DIGITAL INCLUSION OF STUDENTS OF THE YOUTH AND ADULT EDUCATION (EJA).

Francisco Ivam Castro do Nascimento^{1*}, Derlangela Lira da Silva²

1. Universidade Federal de Rondônia/Departamento de Geografia

2. Instituto São José

* Autor correspondente: e-mail ivam.nc@gmail.com

RESUMO

Este artigo teve como objetivo verificar a situação dos alunos da modalidade de ensino de jovens e adultos – EJA do Centro de Ensino de Jovens e Adultos localizado em Rio Branco Acre, quanto ao uso de dois editores do sistema Linux: Open write e Impress. Foi utilizado o método de análise de conteúdo e pesquisa de campo com a aplicação de questionários. Os resultados demonstram que há uma grande deficiência por parte dos alunos em relação ao uso das tecnologias e uma necessidade de haver políticas educacionais voltadas para o público adulto no sentido de integra-los às novas tecnologias utilizadas no campo educacional.

Palavras Chave: Inclusão Digital; EJA; Tecnologia.

ABSTRACT

This article aimed to verify the situation of students in the youth and adult education modality - EJA of the Youth and Adult Education Center located in Rio Branco Acre, regarding the use of two editors of the Linux system: Open write and Impress. The method of content analysis and field research was used with the application of questionnaires. The results demonstrate that there is a great deficiency on the part of the students in relation to the use of technologies and a need for educational policies aimed at the adult public in order to integrate them with the new technologies used in the educational field.

Keywords: Digital Inclusion; EJA; Technology.

1. INTRODUÇÃO

O domínio tecnológico determinará a posição dos países frente a competitividade industrial e educacional. Além de propiciar uma vantagem competitiva, as tecnologias podem propiciar melhores formas de ensino e aprendizagem, principalmente para as populações mais carentes de países em desenvolvimento como o Brasil.

Em regiões mais pobres torna-se importante a implementação de políticas de inclusão digital nas escolas públicas pelo fato de concentrarem o público mais carente das grandes cidades. Destacar-se que a concepção de inclusão digital deve ser desvinculada do simples acesso às tecnologias da informação, tais como: celular, computador, *tablet* e aplicativos. É importante destacar que o acesso aos meios digitais só se torna eficaz a partir do momento em que a sociedade adquire informações advindas destes, ou seja, quando há o acesso e recuperação de informação de modo que possa ser disseminada.

Pesquisar sobre a educação digital ou letramento digital no âmbito da Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma necessidade crescente, pois está em curso uma rápida transição para uma economia cada vez mais digital, onde as pessoas deverão saber o básico sobre o uso do computador para a realização de suas tarefas diárias como: fazer transações financeiras, realizar atividades educacionais em ambiente digital, fazer pesquisas, se comunicar, operar máquinas e equipamentos, entre outros.

Neste sentido, este artigo teve como proposta a averiguação do uso de editores do sistema operacional Linux: *Open write e Impress*, por parte dos alunos da modalidade de Educação de Jovens e Adultos – EJA do Centro de Ensino de Jovens e Adultos de Rio Branco - Acre, a partir da aplicação de uma avaliação do conhecimento dos alunos com o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), para a realização de tarefas do cotidiano escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO E PERCURSO METODOLOGICO

As práticas ciberculturais tem sido responsáveis por associar as experiências sociais do sujeito, contribuindo para que os espaços digitais e físicos se tornem cada vez mais indissociáveis [1] [2]. No caso da EJA, as tecnologias relacionadas aos computadores e a internet não tem contribuindo para que adultos e idosos usufruem das experiências proporcionadas pelo mundo digital [3].

O termo Inclusão Digital vem se expandindo cada vez mais no meio da sociedade, tendo vista que esse tema constitui pauta de políticas públicas e está sendo a preocupação de instituições públicas de todo o país. Porém, quando tratamos do tema *inclusão*, somos orientados a observar o seu termo antagônico, a exclusão.

A Inclusão Digital está intimamente ligada a Inclusão Social, e ambas as formas estão voltadas a ações que buscam soluções para quase todos os obstáculos da sociedade atual: pobreza, desigualdade social, carências educacionais, desemprego, violência, entre outros [4]. Assim, como a inclusão social trata do ato de incluir o cidadão que está à margem da sociedade, incluir digitalmente remete a oferecer a esse cidadão o acesso ao uso das TICs. De acordo com [4, p.34],

Possibilitar a apropriação da tecnologia e o desenvolvimento das pessoas nos mais diferentes aspectos; estimular a geração de emprego e renda; promover a melhoria da

qualidade de vida das famílias; proporcionar maior liberdade social; incentivar a construção e manutenção de uma sociedade ativa, culta e empreendedora.

A tecnologia está presente na sociedade contemporânea. Na educação tem um papel excepcional, por isso há a precaução por parte das instituições educacionais em promover a inclusão digital. No entanto, deve haver também a preocupação em melhorar a educação para promover a inclusão, pois, um indivíduo que não é alfabetizado, provavelmente será um excluído social e digital. A partir do momento em que a sociedade adquire estas informações ela passa a ser incluída socialmente, conectado, integrada ao mundo, a chamada “sociedade da informação”.

A adoção de softwares livres por parte das instituições públicas se constitui como parte do processo de inclusão digital, além de representar uma economia de gastos para o poder público. O BrOffice e o LibreOffice, por exemplo, são iniciativas sem fins lucrativos, que procuram fornecer soluções digitais para todas as pessoas. Entre os diversos recursos oferecidos pelo BrOffice estão os programas Open write, um processor de textos semelhantes ao programa Word da Microsoft, e o Impress, editor gráfico voltado para a elaboração de apresentações por meio de slides, similar ao Powerpoint. Estes programas podem ser utilizados nos seguintes sistemas operacionais: Mac OS, Solaris, Unix e Windows.

Já existem inúmeras iniciativas que buscam ampliar os financiamentos para obtenção de computadores e uso de softwares livres. Entretanto, existe uma necessidade ainda maior que é a capacitação para que os usuários possam manusear de forma adequada estas ferramentas. Segundo [5, p.78],

O espaço, que marca a separação da comunicação entre o ser humano e a máquina tem a sua maior parte percorrida pelo homem, devido a sua maior capacidade para a adaptação. Ele conquista este espaço por meio da capacitação, ficando com a maior parte do peso da interação entre o ser humano e a máquina sobre seus ombros. Uma alternativa é fazer com que a máquina percorra o espaço em direção ao ser humano.

As perspectivas futuras indicam para um aumento da demanda de conhecimentos necessários para o manuseio de meios tecnológicos diversos, pois, atualmente em qualquer área profissional, utilizam-se computadores e softwares. O mercado de trabalho tem se tornado mais competitivo e exigente, incentivando o aprendizado das TICs para a otimização de processos e aumento da produtividade. De acordo com [6] pensar no uso das novas tecnologias no campo

educacional se configura uma tarefa difícil e complexa, porém de extrema necessidade nos dias atuais.

A inclusão digital tem sido fomentada pelos governos tendo como um dos objetivos fazer com que as pessoas se integrem a uma nova forma de participar da realidade contemporânea. Atendimentos bancários via celular, agendamento de consultas via internet, emissão de documentos pela internet, são alguns dos exemplos de que a cada dia tem-se exigidos das pessoas um conhecimento básico das TICs. A necessidade de inclusão digital de acordo com [7, p.28] converge em um novo *ethos* ético e sociopolítico, onde temos a chamada sociedade da informação ou sociedade do conhecimento. Esta sociedade, que é baseada nas redes digitais, privilegia o saber perante o fazer. [7, p.32] também aponta que

[...] é importante salientar que, a inclusão digital também traz resultados positivos como a contribuição para formação de uma sociedade mais igualitária a partir da conquista da chama “cidadania digital”. A cidadania digital tornar-se visível quando a sociedade passa a ter mais acesso as tecnologias, criando assim uma identidade própria nesta nova sociedade.

Mediante ao que diz a Política e Organização da Educação de Jovens e Adultos, é um dos objetivos da EJA, desde a Constituição de 1988, assegurar o direito à educação escolar a jovens e adultos que, pelas razões mais diversas, não tiveram a oportunidade de frequentar ou de concluir a educação básica.

Como ponto de partida para o início da pesquisa, foi realizado uma visita ao Centro de Ensino de Jovens e Adultos (CEJA), onde foi apresentado o projeto de pesquisa para a coordenação do Centro que mostrou grande interesse de que a pesquisa fosse aplicada aos seus alunos, tendo em vista que seria uma grande oportunidade para os educandos conhecerem suas limitações quanto ao uso do computador e dos softwares instalados.

O método de pesquisa utilizado foi baseado na abordagem quali-quantitativa, no qual buscou-se evidenciar as problemáticas enfrentadas e as necessidades dos alunos do CEJA, referentes ao uso das tecnologias, dando enfoque aos conhecimentos dos editores *Linux Open Write e Impress* e aos conhecimentos sobre a utilização das tecnologias para a realização de trabalhos escolares.

Esta pesquisa também se caracteriza como bibliográfica e experimental, pois, foi embasada em artigos com temáticas já publicadas, dos quais foram extraídas as fundamentações teóricas. Partindo da problemática observada, que é o uso das tecnologias pelos alunos da EJA,

foi realizada a verificação do uso dessas tecnologias, mais precisamente, o uso das ferramentas propostas: os editores do *Linux Open Write e Impress*. O estudo de campo foi realizado por meio da aplicação do questionário inicial com algumas perguntas pertinentes ao tema proposto, permitindo detectar as necessidades dos alunos ao uso das TICs.

Diante disto, o trabalho percorreu várias etapas, tais como: **1º etapa:** leituras e análises de textos, **2º etapa:** conhecimento de campo e parte prática do trabalho, desenvolvida no Centro de Ensino de Jovens e Adultos - CEJA. **3º etapa:** realização da pesquisa com 27 alunos por meio da aplicação de um questionário contendo 8 perguntas relacionadas ao conhecimento e uso dos editores Open write e Impress, além do uso de tecnologias digitais.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando os dados, foi observado que as TIC's têm sido pouco utilizadas pelos alunos. Segundo relato dos mesmos, nunca tinham entrado no Laboratório de Informática para realizar nenhum tipo de atividade. Apesar de ter sido percebido que todos ficaram envolvidos com a possibilidade de aprenderem a manusearem as ferramentas propostas pela oficina, e, que isso contribuiria imensamente para seus desenvolvimentos pessoais, educacionais e profissionais.

Quando perguntados se tinham computador em casa num total de 27 alunos, 16 respondem que possuíam computador totalizando um percentual de 59% e 11 desses disseram que não possuíam, perfazendo um percentual de 41%. Diante de um percentual tão expressivo de alunos que não possuem computador verifica-se a importância do funcionamento do laboratório de informática no cotidiano escolar dos alunos.

Quando perguntados sobre como utilizavam o computador verificou-se que de um total de 27 alunos 11 deles disseram utilizar o computador para acessar as redes sociais num percentual de 41%, 10 desses utilizava para fazer pesquisas gerando um percentual de 37% e 3 desses utilizam para jogos num percentual de 11%, e também foi observado que somente 2 desses num percentual de 7% relata utilizá-lo para digitar trabalhos, e que apenas 1 desses num percentual de 4% faz uso do mesmo para realizar outras atividades do cotidiano (Figura 1).

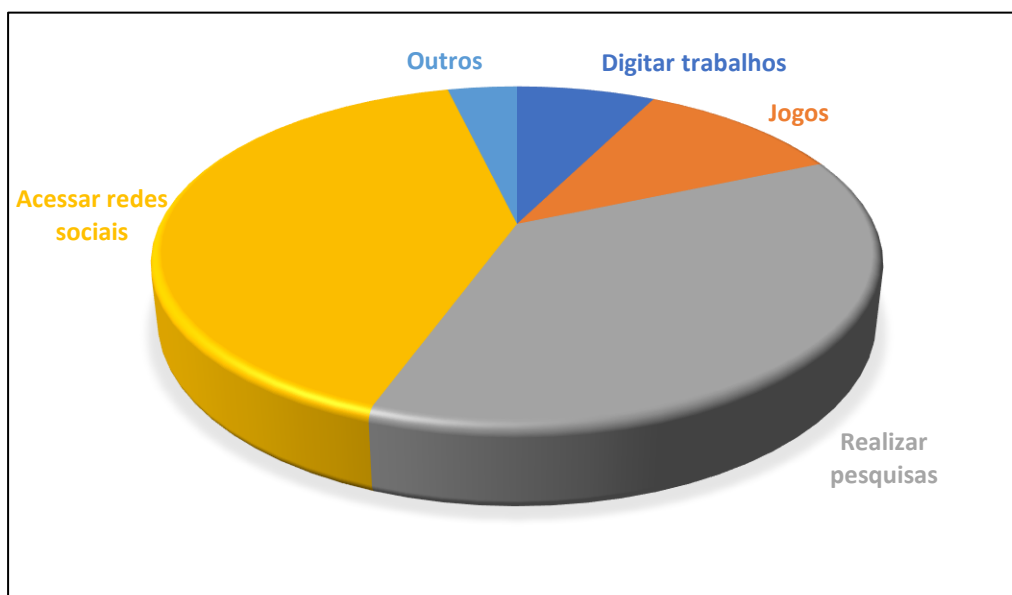


Figura 1. Porcentagem sobre como utilizavam o computador. Elaborado pelo autor, 2021.

As informações apresentadas na figura 1 demonstram que mesmo da posse do computador os alunos ainda desconhecem e/ou não fazem o uso adequado desta ferramenta como forma de melhorar os seus estudos. Isso demonstra a necessidade de atividades voltadas para que os alunos compreendam melhor os benefícios de um uso adequado da tecnologia para o seu próprio aprendizado.

Perguntados com que frequência realizam trabalhos no computador foi verificado que 12 deles, num percentual de 44%, fazem atividades escolares uma vez por semana, cinco disseram fazer duas vezes por semana o que corresponde a 19%, e dez desses, num percentual de 37%, relatam não fazem trabalho no computador. A baixa frequência com que realizam atividades escolares no computador demonstra que as ferramentas tecnológicas existentes não estão contribuindo de forma efetiva para que os alunos expandam seus conhecimentos por meio de pesquisas na internet, entre outros. A internet é uma ferramenta que contribui não só para que os alunos possam pesquisar e aprender como também se constitui como uma possibilidade de melhorar o trabalho docente [8].

Em relação ao conhecimento dos alunos sobre principais editores de texto do Linux, o Open Office Impress e o Open Office Writer foram detectados que a ampla maioria não havia ouvido falar nestes editores de texto.

Verificou-se que 25 alunos, totalizando um percentual de 93% disseram desconhecer o editor do Linux *Open Office.Impress* e somente 2 desses relataram já ter manuseado o *Open Office.Writer* o que corresponde a 7%. Este resultado demonstra o desconhecimento dos alunos da existência de softwares e ferramentas livres e de código aberto. Destaca-se que os softwares livres representam um grande passo para as pessoas e para a educação, na medida em que proporciona liberdade e acesso a todos os recursos tecnológicos produzidos pela humanidade [9].

Na figura 2 é apresentado os resultados referentes a análise sobre os alunos tinham conhecimento das Normas Técnicas para elaboração de trabalhos escolares, onde 17 desses alunos num percentual de 63% disseram não saber ou nunca tinham ouvido falar, mais que gostariam de aprender já que os professores sempre passavam trabalhos escolares. Já 5 alunos disseram não terem certeza se conheciam, o que corresponde um percentual de 18,5%, outros 5 alunos num percentual de 18,5% disseram já conhecer.

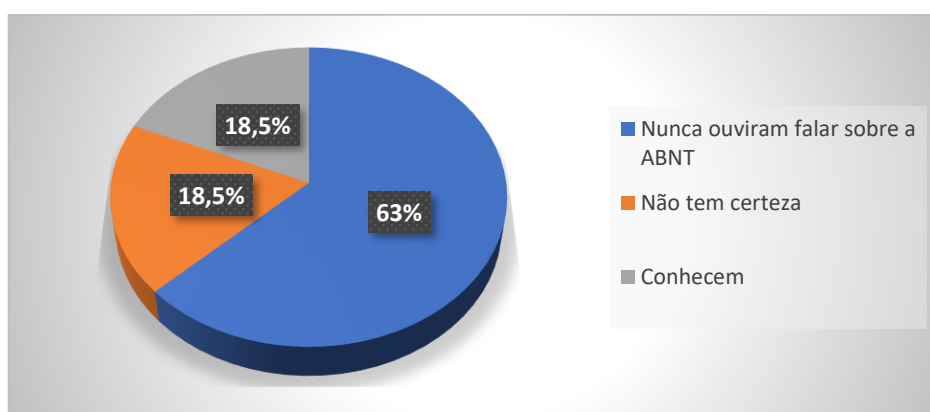


Figura 2. Porcentagem dos que conheciam as Norma Técnicas de trabalhos escolares.
Elaborado pelo autor, 2021.

Durante a oficina os alunos se mostraram entusiasmados com o novo aprendizado e relataram que passarão a utilizar as normas para fazerem seus trabalhos pois, eles almejam com isso uma melhoria nas avaliações escolares.

Também foi avaliado se os alunos consideravam importante o uso da TIC para seu aprendizado, onde, num universo de 27 alunos, 23 disseram que a tecnologia é importante na vida das pessoas e se faz necessário dentro do cotidiano escolar de qualquer aluno, pois, através dela é possível fazer pesquisas e trabalhos escolares. E 3 desses alunos, o que corresponde a 11%, acreditam que talvez a tecnologia seja importante. Somente um aluno, totalizando um percentual de 4%, acredita que a mesma não tem importância.

Estes resultados demonstram que mesmo não possuindo conhecimentos adequados sobre as tecnologias que podem contribuir na área educacional, os alunos já entendem que sem elas o ensino se torna mais difícil, principalmente em uma sociedade onde a automação de algumas tarefas tem se tornado irreversível. Diante disso, saber usar a tecnologia é primordial para garantir resultados satisfatórios tanto no ensino quanto na aprendizagem.

Em relação ao mercado de trabalho foi perguntado aos alunos se eles se consideravam aptos para o mercado de trabalho. Verificou-se através dos dados coletados que dos 27 alunos entrevistados, 13 num percentual de 48% disseram não estarem aptos para adentrarem no mercado de trabalho, 7 desses, num percentual 26% se consideravam aptos, e outros 7 alunos, o que corresponde 26% acreditam que talvez estariam preparados (Figura 3).

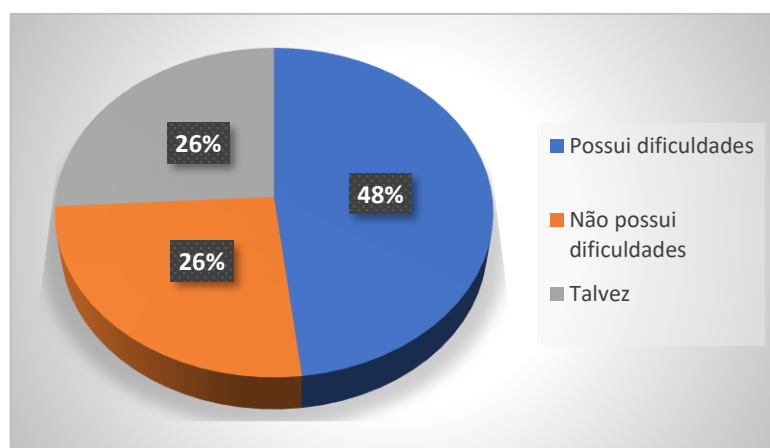


Figura 3. Porcentagem dos alunos que se consideram aptos para o mercado de trabalho. Elaborado pelo autor, 2021.

Isso mostra o quanto os mesmos se acham despreparados para o mercado de trabalho, principalmente quando os empregos pleiteados envolvem o uso de tecnologias baseadas no manuseio de softwares, programas, etc. Esses alunos disseram não ter habilidade para manusearem o computador e que isso dificulta muito na hora de buscar um emprego pois, as empresas buscam profissionais capacitados e aptos a desenvolverem atividades ao qual eles não estão habilitados a fazerem. Ainda relataram não possuir um bom currículo profissional para competir de igualdade com seus concorrentes.

A falta de habilidades no campo tecnológico dificulta até no momento de fazer uma simples inscrição online conforme mostra a figura 4, onde a maioria dos alunos sentem dificuldades em utilizar a internet para se inscrever em programas e cursos online.

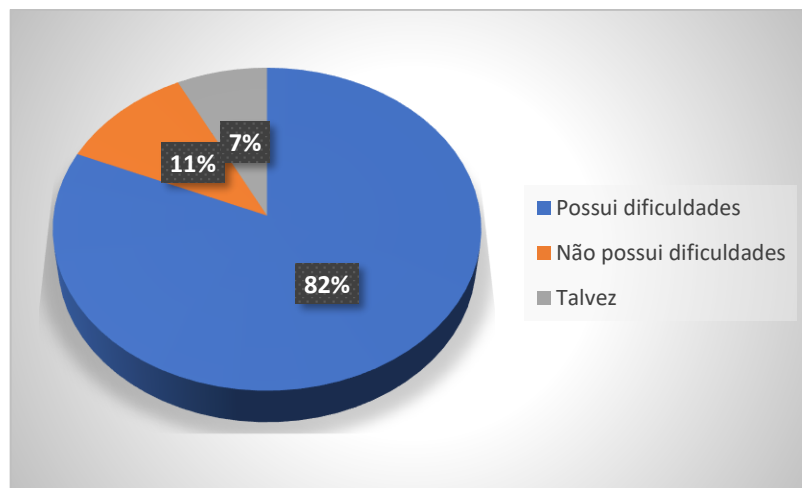


Figura 4. Porcentagem dos alunos que tem dificuldade para fazer inscrição online. Elaborado pelo autor, 2021.

Com base na figura 4, é possível verificar que dos 27 alunos participantes da pesquisa, 22 deles, diz ter dificuldade em fazer algum tipo de inscrição online sendo um percentual de 82%, enquanto 3 deles o que corresponde a 11% diz não ter nenhuma dificuldade e 2 disseram que talvez teria o que corresponde um percentual de 7%. As dificuldades apontadas pelos alunos demonstram a importância da capacitação no campo tecnológico, tendo como objetivo integrá-los ao processo de globalização [10], contribuindo para que consigam avançar no seu próprio desenvolvimento pessoal.

A dificuldade ou o não conhecimento das normas para a elaboração de trabalhos escolares refletiu na dificuldade de elaboração de trabalhos acadêmicos em ambiente digital, onde 78% afirmam ter dificuldades para fazer trabalhos escolares digitais, seja por falta de computador ou simplesmente desconhecimento das normas de elaboração e formatação de trabalhos. 22% disseram não ter dificuldades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão digital tem sido um grande desafio para os Jovens e Adultos, pois, muitas são as dificuldades que estes encontram em meio a um mundo globalizado e celetista, onde as tecnologias crescem e ganham espaço de uma forma acelerada, causando grandes impactos na sociedade como um todo.

O presente trabalho buscou investigar a inclusão digital dos alunos da modalidade EJA, quanto a utilização de ferramentas de edição de texto Open Office Write e Open Office Impress visando subsidiar as políticas de aperfeiçoamento escolar e profissional no âmbito da escolar.

Através deste trabalho foi possível verificar as limitações dos alunos no que tange o uso de ferramentas tecnológicas dentro do cotidiano escolar. Sabe-se que para mudar esse quadro se torna necessário a aplicabilidade das tecnologias no processo de ensino/aprendizagem do aluno, visando prepará-los para o mundo tecnológico. E para isso, o professor deve estar ciente da importância de introduzir estas ferramentas no âmbito do ensino.

Mesmo havendo laboratório de informática com capacidade para receber 30 alunos simultaneamente foi observado que cerca de 93% dos alunos pesquisados não conheciam os editores de texto do Linux e que 63% nunca haviam ouvido falar sobre as normas da ABNT. Foi notado também que os alunos tinham dificuldades até em ligar os computadores, ou seja, tinham um déficit de conhecimento em relação ao uso das tecnologias. Foi possível notar um interesse dos alunos por aprender um pouco mais sobre os editores.

De maneira geral, muitos alunos estão conectados à internet e fazem uso de redes sociais e aplicativos diversos. Entretanto, na EJA, devido às questões geracionais, não raramente encontramos justamente o oposto nas salas de aula: adultos e idosos que não usufruem das experiências mediadas pelas ferramentas digitais, embora reconheçam a necessidade dessas tecnologias para potencializar a participação social em suas práticas cotidianas.

REFERÊNCIAS

[1] SANTOS, Edméa; COLACIQUE, Raquel; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte de. A autoria visual na internet: o que dizem os memes? Quaestio, Sorocaba, v. 18, n. 1, p. 135-157, maio 2016. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/quaestio/article/view/2570/2168>. Acesso em: 14 dez. 2020.

[2] FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro. Juventudes, educação e cidade: a mediação dos dispositivos móveis de comunicação nos processos de aprender-ensinar. Textura, Canoas, v. 20, n. 44, p. 108-129, set/dez. 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/4529/3211>. Acesso em: 6 dez. 2020.

- [3] SILVA, Renata Borges Leal da; JUNIOR, Dilton Ribeiro Couto. Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA): pensando a formação de pessoas da terceira idade. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 4, n. 1, p. 24-40, 2020.
- [4] BONILLA, Maria Helena; PRETTO, Nelson., orgs. *Inclusão digital: polêmica contemporânea* [online]. Salvador: EDUFBA, 2011, pp. 23-48. ISBN 978-85-232-1206-3. Disponível em: SciELO Books <http://books.scielo.org> Acesso em 10 jan. 2021.
- [5] CARVALHO, JOF.; NETO, CS. **O programa de inclusão digital do governo brasileiro: Análise sob a perspectiva da interseção entre ciência da informação e interação humano computador.** In: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, v.5, n. 2, p. 25-52, jan. /Jun. 2008– ISSN: 1678-765X.
- [6] NASCIMENTO, Francisco Ivam Castro do. SILVA, Derlangela Lira da. **Tecnologias Educacionais no Ensino Básico: Exemplos de aplicações na área de Geografia.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 01, pp. 93-108. Novembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/geografia/area-de-geografia> Acesso em: 19 jan. 2020.
- [7] SILVA, Helena et al. **Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania e cidadania.** **Ci. Inf**, v. 34, n. 1, p. 28-36, 2005. Acesso em: 19 de julho de 2019.
- [8] SANTOS, Gilberto Lacerda. A internet na escola fundamental: sondagem de modos de uso por professores. **Educação e Pesquisa**, v. 29, n. 2, p. 303-312, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a08v29n2.pdf> Acesso em: 17 jan. 2021.
- [9] BONILLA, Maria Helena; PRETTO, Nelson. Movimentos colaborativos, tecnologias digitais e educação. **Em Aberto**, v. 28, n. 94, 2015.
- [10] FARIA, Andreliza et al. A educação e as novas tecnologias para o ensino EAD: dificuldades de aprendizagem em alunos da EJA. 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/182237> Acesso em: 22 jan. 2021.