



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Educação UAB/UnB/MEC/SECAD
**Curso de Especialização em Educação na Diversidade e
Cidadania, com Ênfase em EJA**

FRANCISCO COLOMBO BARROSO BASTOS

INFORMÁTICA EDUCATIVA NA EJA
O uso das tecnologias na aprendizagem

Brasília, Distrito Federal
JULHO/2010

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Educação UAB/UnB/MEC/SECAD
Curso de Especialização em Educação na Diversidade e
Cidadania, com Ênfase em EJA

INFORMÁTICA EDUCATIVA NA EJA
O uso das tecnologias na aprendizagem

Francisco Colombo Barroso Bastos

Professor orientador: Dr. Renato Hilário dos Reis
Tutora orientadora: Me. Leila Maria de Jesus Oliveira

Projeto de Intervenção Local

Brasília, DF, julho / 2010

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Educação UAB/UnB/MEC/SECAD
Curso de Especialização em Educação na Diversidade e
Cidadania, com Ênfase em EJA

Francisco Colombo Barroso Bastos

INFORMÁTICA EDUCATIVA NA EJA
O uso das tecnologias na aprendizagem

Projeto de Intervenção Local (PIL) apresentado ao programa de Pós-graduação Lato Sensu em Educação na Diversidade e Cidadania, com ênfase em EJA, da Universidade de Brasília (UnB), no âmbito da Universidade Aberta do Brasil (UAB) como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Especialista na Educação de Jovens e Adultos.

Dr. Renato Hilário dos Reis
Professor Orientador

Me. Leila Maria de Jesus Oliveira
Tutora Orientadora

Professora Márcia Castilho de Sá
Avaliadora Externa

Brasília, DF, Julho / 2010

Dedico este trabalho a todos aqueles que de uma forma ou de outra contribuíram para que a minha formação se concretizasse, o meu muito obrigado; sei também que este momento vai passar, consumir-se em si mesmo, como a própria chama que o fez existir.

RESUMO

Este projeto tem como proposta o uso do Laboratório de Informática por alunos e professores da Educação de Jovens e Adultos do 3º Segmento – ensino noturno do Centro Educacional 07 do Gama, e será desenvolvido no primeiro semestre letivo de 2011. Esta proposta tem a intenção de tornar as tecnologias da informação e comunicação uma excelente aliada aos professores (as), bem como potencializar competências e habilidades para desenvolvimento da autonomia no público da EJA; neste contexto o estudante inicialmente terá aulas no Laboratório de Informática, começando as atividades com o componente curricular de Língua Portuguesa, que através de uma proposta de trabalho o estudante terá os contatos iniciais com computadores para assim conhecer e descobrir novos mundos possibilitados pelo uso das tecnologias da informação e comunicação, aprenderá ainda na aula inicial, dentro desse ambiente, conceitos de informática e descobrirá o computador como instrumento de trabalho, lazer e aprendizagem e que como máquina não tem inteligência própria, estes conceitos servirão para auxiliar a aprendizagem do estudante durante toda sua vida e o seu percurso escolar.

Palavras chave: Tecnologias, aprendizagem, Informática, Educação de Jovens e Adultos, Autonomia.

AGRADECIMENTOS

À Deus como fonte de luz e inspiração para as constantes lutas.

A minha família que sempre esteve ao meu lado nas adversidades da vida.

A todos os pesquisadores deste país e uma menção especial deve ser feita ao professor Renato Hilário dos Reis e a professora Leila Maria de Jesus Oliveira, incentivadores e estudiosos incansáveis da Educação de Jovens e Adultos.

Um último agradecimento à Universidade de Brasília que acolheu nossos sonhos da eterna aprendizagem

SUMÁRIO

1 – Dados de Identificação do proponente _____	8
2 – Dados de Identificação do projeto _____	8
3 – Ambiente institucional _____	9
4 – Justificativa e caracterização do projeto _____	9
5 – Objetivos: _____	11
6 – Atividades / Responsabilidades _____	12
7 – Cronograma _____	16
8 – Parceiros _____	16
9 – Orçamento _____	17
10 – Acompanhamento e avaliação _____	17
11 – Referências _____	19

1 – Dados de identificação do proponente

1.1 – Francisco Colombo Barroso Bastos

1.2 – EJA (Educação de Jovens e Adultos) - 3º segmento – 3º Etapa.

1.3 – Informações para contato:

Telefones: 33854318 (R) 98031504 (C)

e-mail : colombobastos@superiq.com.br

2 – Dados de identificação do projeto

2.1 – Informática na EJA

O uso das tecnologias na aprendizagem

2.2 – Área de abrangência:

CENTRO EDUCACIONAL 07 DO GAMA.

2.3 – Instituição:

CENTRO EDUCACIONAL 07 DO GAMA

End.: EQ. 15/17 Praça 01 Lote 03 - Setor Central – Gama, DF.

Instância institucional de decisão:

SEEDF (Secretaria de Estado de Educação do DF)

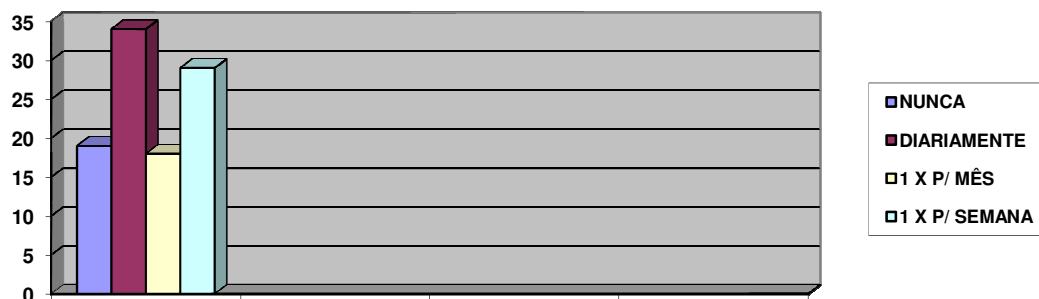
DIRETORIA REGIONAL DE ENSINO DO GAMA

CENTRO EDUCACIONAL 07 DO GAMA

2.4 – Público ao qual se destina:

Sujeitos da EJA, professores e estudantes do turno noturno, do 3º segmento – 3º Etapa. Público composto por jovens, adultos, idosos aos quais por motivos diversos interromperam seu percurso escolar formativo, ou seja, sua trajetória escolar. Grande maioria composta por trabalhadores de baixa renda, que possuem excesso de horas trabalhadas e que gastam muito tempo com condução/transporte público. É também composta por aposentados, donas de casa, jovens desempregados, estagiários, servidores públicos civis e militares. Há ainda alunos portadores de necessidades educacionais especiais.

Foi realizado um diagnóstico com uma turma da 3ª etapa de Língua Portuguesa, onde se questionou: Você acessa a rede mundial de computadores (Internet) com qual frequência e tivemos o resultado, conforme o gráfico abaixo.



FONTE: DRE – GAMA – Centro Educacional 07 do Gama

Alunos da EJA – 3ª Etapa – Noturno – matriculados em Língua Portuguesa

2.5 – Período de execução:

março/2011 a julho/2011

3 – Ambiente institucional:

A Unidade Pública de Ensino onde será realizado o projeto será o Centro Educacional 07 do Gama, escola que foi inaugurada em 1977 como Escola Classe 27, no endereço EQ 16/18 AE – Setor Central Gama, DF; depois passou-se a denominar-se Centro de Ensino de 1º Grau nº 13 do Gama e no ano de 2005, a escola foi transferida para um novo prédio, no endereço EQ 15/17 Praça 01 Lote 03 Setor Central Gama DF, com a nova denominação Centro Educacional 07 do Gama, por mesclar as modalidades de ensino regular diurno (5ª a 8ª séries) e ensino médio noturno (EJA – 3º segmento).

No turno diurno a escola vem realizando alguns projetos interdisciplinares, contemplando educando do ensino fundamental, como por exemplo: Projeto interdisciplinar Superação Jovem, Projeto Veredas (Correção de fluxo), Projeto Ciência em foco. No turno noturno estão sendo realizados alguns projetos semestrais, como: Mostra cultural a partir de um tema gerador, Sarau Cultural da EJA, além de algumas palestras agendadas com temas de saúde, orientação vocacional, motivação e ética.

4 – Justificativa e caracterização do projeto

O problema observado que necessita de uma intervenção diz sobre a não utilização do recurso didático disponível na escola, que é o Laboratório de Informática, por parte de alunos e professores. Por outro lado temos alunos desinteressados e cansados de aulas expositivas tradicionais que poderiam ser amenizadas com uma utilização criativa, dinâmica e atrativa dos recursos disponibilizados no Laboratório de Informática. Para Mercado:

Pensar a informática como um recurso pedagógico que propicia um aumento na eficiência e na qualidade do ensino é, antes de mais nada, pensá-la vinculada a realidade da educação de seus professores e alunos, é pensá-la voltada para a busca da superação dos problemas de ensino é, enfim, procurar identificar formas de seu uso que constituam respostas para os problemas de nossa Educação.

A idéia predominante para a realização deste projeto foi a necessidade de buscar soluções que instrumentalizassem meios facilitadores para incluir sujeitos da EJA em contatos iniciais com as tecnologias da comunicação e informação de maneira direta e democrática, a partir de informações recebidas dentro do ambiente escolar, utilizando os computadores do Laboratório de Informática.

Outro ponto que permeia a necessidade desta intervenção é transformar o processo de passagem para a autonomia do educando, ou seja, após as tarefas propostas pelos professores e executadas pelos estudantes da EJA, estes serão capazes de se apropriarem tanto de conteúdos explorados em sala de aula, como de linguagens digitais que naturalmente se incorporarão à sua vida, por isso é tão importante este contato direto com computadores, periféricos e linguagens digitais; assim gradativamente o estudante será desafiado com novas propostas e a partir de seus erros, dificuldades e acertos, conseguirão resolver problemas, sendo positivo tanto para a aprendizagem como para seu auto-conhecimento, mudando seu estilo de perceber e enxergar o mundo de forma individual e autônoma, como nos ensina Freire, (1996, p. 15)

Formar é muito mais do que puramente treinar o educando no desempenho de destrezas.

Assim, o projeto será um suporte aos professores e alunos, dando-lhes oportunidade para a exploração das tecnologias da comunicação e informação, trazendo para o Laboratório conteúdos estudados em sala de aula e novos conteúdos a serem pesquisados e trabalhados, tornando os momentos de aprendizagem mais prazerosos e menos enfadonhos.

Recentemente equacionou-se um problema na escola que foi a expansão do número de máquinas (computadores) no Laboratório de Informática, bem como a colocação de banda larga com sistema wireless (internet sem fio) para que todos pudessem ter acesso a rede mundial de computadores. Busca-se solução ao problema apontado que vislumbro na exploração da informática educativa que poderão ser dosados com conteúdos de aulas expositivas, criando-se assim novos caminhos a serem explorados em bibliografias afins, sempre orientados por professores e coordenadores. Assim sendo, segundo LESOURE (1988)

Para que a Informática penetre na escola, uma condição local essencial deve ser cumprida: a existência de uma equipe de professores motivados, capazes de dedicar tempo a um projeto pedagógico preciso, e dispondo de meios que lhes permitam adquirir ou adaptar os programas, garantir a manutenção e estocagem do material e organizar os locais necessários. (p.21)

O presente projeto vem de encontro ainda às exigências do mundo atual e do mundo do trabalho que solicitam a todo momento conhecimentos básicos e informática aos atores envolvidos, alunos e professores. Assim, esta intervenção se fará presente de modo a possibilitar e facilitar a vida escolar do aluno durante seu percurso no ensino médio na EJA – 3º segmento, bem como inserindo-o nas linguagens digitais, possibilitando conhecimentos

em uma educação transdisciplinar, abrindo novos campos para o mundo do trabalho e consolidação de conhecimentos que lhe traga cultura, pensamentos novos e segurança para que o mesmo tenha uma leitura crítica do mundo.

Quanto aos professores, terá como linha facilitar e diversificar os conteúdos ministrados, criando novas possibilidades para o saber e projetando em sua didática todo o potencial que possa ser explorado para trazer conhecimento a si e aos seus educandos de uma forma atualizada e criativa, transcendendo no campo do conhecimento em face do que a tecnologia oferece, abrindo com estas ferramentas portas no processo da construção do saber, para Papert (1986, apud Oliveira 1997, p.123)

A presença do computador nos permitirá mudar o ambiente fora das salas de aula de tal forma que todo programa que todas as escolas tentam atualmente ensinar com grandes dificuldades, despesas e limitado sucesso, será aprendido como a criança que aprende a falar, menos dolorosamente, com êxito e sem instrução organizada.

Neste contexto escolar, vale salientar algumas dificuldades encontradas na aplicação do projeto, como o número reduzido de máquinas, apesar da expansão, e um elevado número de alunos da EJA, além da insegurança de alguns professores e alunos, que demonstram-se incomodados quanto ao uso do laboratório, desta forma esta intervenção faz-se necessária para que este espaço se torne um ambiente acessível e agradável preparando e contribuindo para uma educação efetiva, para que assim se produza aprendizagens significativas.

5 – Objetivos

Geral:

- Possibilitar aos professores e estudantes da EJA a utilização do Laboratório de Informática como ambiente aliado às práticas pedagógicas, despertando autonomia pessoal e profissional, fortalecendo conceitos de cidadania e diversidade.

Específico:

- Proporcionar aos alunos domínio e conhecimentos do computador e suas ferramentas de trabalho;

_ Compreender-se como sujeitos da diversidade do ser enquanto agente capaz e transformador de sua história;

- Capacitar o educando quanto à vida pessoal autônoma, proporcionando mudança de percepção em seus saberes, enquanto cidadão crítico e como partícipe do mundo do trabalho;

- Proporcionar aos professores aquisição de novos conhecimentos e convicções quanto as vantagens e riscos das metodologias utilizadas com o uso das tecnologias da informação e comunicação, familiarizando-os com as mesmas.

- Integrar e socializar o uso das tecnologias da informação e comunicação na escola ao maior número de professores e alunos possíveis;

6 – Atividades / Responsabilidades

Antes de iniciar as atividades propostas a serem desenvolvidas no Laboratório de Informática, será necessário participar das coordenações pedagógicas na área de Códigos e Linguagens, onde se discutirá a viabilidade de iniciar o projeto de intervenção com a disciplina Língua Portuguesa; havendo interesse por parte do professor regente e a ciência da coordenação, terá início um plano de ação com as propostas apresentadas, será feita a dosagem dos conteúdos a serem abordados e juntos traçarão as linhas iniciais a serem exploradas no ambiente virtual.

A chegada do computador exige do professor um novo estilo de comportamento em sala de aula. Para Libâneo (2000, p.29), diante das realidades do mundo contemporâneo, o professor precisa adotar outra postura:

Assumir o ensino como mediação: as mudanças de ensino verbalista, a transmissão de informações, a acumulação de conhecimentos, são deixados para trás; em que se dá lugar para a aprendizagem ativa do aluno com ajuda pedagógica do professor. O aluno passa a ser o foco central, em que o professor é apenas um mediador e há uma relação ativa do aluno com a matéria

A finalidade que se pretende e almeja será desenvolver nos alunos competências e habilidades da disciplina em foco e que também, reconheçam de forma mais clara e técnica as possibilidades do uso das tecnologias em um trabalho integrado e orientado pela escola, bem como transformando as atividades desenvolvidas pelos professores em sala de aula. De acordo com Fleishmann (2001, p.12):

A linguagem do computador facilita e amplia as possibilidades de comunicação entre as pessoas, não estabelecendo apenas um código, um desenho de letras. Pretende uma linguagem universal, que domine o entendimento de crianças, em diferentes tipos de sociedades, linguagens e culturas.

Por outro lado tem a intenção de despertar no professor maneiras novas de explorar conteúdos ministrados em sala de aula, assim estas atividades oportunizarão aos professores acesso a novas tecnologias e como trabalhar com estas em sala de aula e no Laboratório de Informática, bem como refletirem sobre sua formação inicial e continuada bem como dando condições de atualização e aprofundamento de conhecimentos teórico-práticos, possibilitando mudanças em seu modo de iniciar assuntos diversos do currículo a serem abordados durante o semestre letivo.

Segundo Souza e Mantorani (2002):

O Computador se tornou um excelente aliado do professor, não apenas o que se refere ao acesso à informação, mas também, no que diz respeito o desenvolvimento da autonomia, da criticidade e da auto-estima do aluno. O aluno deixa de ser um mero receptor de informações e passa a ser responsável pela aquisição de seu conhecimento quando começa a usar o computador para buscar, selecionar e inter-relacionar informações significativas e, também, no momento em que passa a compor suas próprias idéias a partir do resultado de sua busca. (p 47)

Sabemos também que dentro das responsabilidades da escola temos que orientar os agentes da EJA quanto ao sistema capitalista que valoriza o jovem, que tem estereótipo de beleza, saúde e consumo e que, ao que tudo indica no ambiente escolar estes conceitos são relativizados, mas não apagados por completo. O encontro de jovens e adultos no Laboratório de Informática será mais um momento que trará novas e ricas experiências, proporcionando um choque de percepções e cultura popular por meio do conhecimento e descoberta de novos mundos possibilitados pelo uso das tecnologias da informação e comunicação.

Assim aprender-se-á com possibilidades e linguagens que aos poucos, pretende-se provocar mudança de hábito e de comportamento na comunidade escolar. Neste espaço-tempo de fazer-se aprendiz destas novas possibilidades de linguagem digital. Haverá expectativa de troca de saberes antigos com a nova geração, isto poderá influenciar o estudante a mudar o comportamento, a linguagem verbal e do corpo, num caldeirão de diversidade e aprendizagem.

A utilização de métodos e técnicas no tratamento automático da informação, (internet, por exemplo), só é possível com uma ferramenta adequada: o computador eletrônico aliado a um sistema de envio e recebimento de informações.

O estudante compreenderá também que o computador enquanto máquina processa dados, através de um conjunto de instruções, destinada a produzir resultados completos, com um mínimo de intervenção humana previamente treinada, descobrindo que com esta máquina trará grandes benefícios para si e toda a sociedade como:

- * Grande velocidade no processamento;
- * Precisão no fornecimento de informações;
- * Reduzir custos em várias atividades;
- * Agilizar a vida do cidadão comum;
- * Grande aliado nas pesquisas e trabalhos escolares;
- * Capacidade de unir e transmitir mensagens instantâneas entre pessoas.

Aprenderá na aula inicial, no Laboratório de informática que o computador como instrumento não é uma máquina com inteligência própria, que na realidade é uma máquina com capacidade de processamento de dados e informações e que é organizado em três grandes funções ou áreas as quais são entrada de dados, processamento de dados e saída de dados.

ENTRADA	PROCESSAMENTO	SAÍDA
Informação automatizável de DADOS	Operações sobre dados PROCESSAMENTO	Resultado da INFORMAÇÃO

Nesta aula inicial o estudante compreenderá o conceito de computador de acordo com o dicionário de Língua Portuguesa:

Computador é o aparelho eletrônico de comando humano que, com extraordinária rapidez realiza cálculos, problemas difíceis relativos a trabalhos científicos, gestão de empresas de telecomunicações, planejamento de vôos de avião, etc. tratando dados que lhes são introduzidos segundo instruções previamente programados e fornecidos, para utilização imediata ou posterior, os resultados dessa operação.

As discussões acerca de conceitos e aplicações metodológicas tornam-se estéreis, uma vez que a velocidade das transformações e inovações tecnológicas que ocorrem diariamente passam a frente de qualquer conceituação.

O Laboratório de Informática tem a função de qualquer outro recurso pedagógico envolvido na educação como: lápis, o caderno, o retroprojetor, ou seja, o computador é uma ferramenta pedagógica, o que difere o computador das demais ferramentas é o seu caráter integrador e depositários de arquivos profissionais e pessoais, para Moura, (1988):

O computador é mais uma ferramenta pedagógica, mas não é uma ferramenta pedagógica a mais.

Todas as tecnologias agregam-se ao uso do computador, que vai de uma simples digitação de texto à mais complexa construção de sistemas em redes e produções sites, web designer, etc.

Destarte, o Laboratório de Informática entrará para auxiliar a aprendizagem, não somente para privilegiar competências e habilidades de uso das ferramentas (o computador), em detrimento das pesquisas, do raciocínio crítico, mas sim o esforço para ampliar os horizontes da pesquisa, dos trabalhos escolares, das reflexões individuais e coletivas, ações práticas que façam o aluno da EJA se perceberem como cidadãos importantes que fazem parte de um sistema de ensino atualizado com o mundo onde se possa socializar e democratizar informações para a felicidade do ser.

Posto isso, segue as atividades propostas abaixo a serem realizadas no Laboratório de Informática, sempre orientadas pelo professor regente e previamente coordenadas; onde mais uma vez, jovens, adultos e idosos poderão desfrutar do mesmo ambiente escolar num espaço diferenciado, para assim fortalecerem contatos com a turma, e criarem laços de amizades e trocas de experiências que ultrapassem os muros da escola.

ATIVIDADE	META	RECURSOS / MEIOS
<p>* Produzir um parágrafo com o tema: A escola e o trabalho transformam a sociedade. *Utilizar o processador de texto.</p>	<p>* Usar o computador e dispositivos periféricos da informática; * Construir conceitos sociais; * Despertar cidadania; * Desenvolver o uso formal da Língua Portuguesa; * Trabalhar em redação: Coesão e coerência * Aprender a resumir idéias; * Explorar classe de palavras (morfologia).</p>	<p>* Uso livre; * Sites relacionados; * Livros; * Apostilas;</p>
<p>*Desenvolver dois parágrafos, com o tema Cidadania e diversidade no Brasil; • Utilizar o processador de texto.</p>	<p>• Utilizar o computador e dispositivos periféricos; • Despertar criticidade e cidadania; • Refletir sobre a diversidade no Brasil; • Aprimorar o uso da Língua Portuguesa e tópicos de redação.</p>	<p>• Uso livre; • Dicionário interativo</p>
<p>* Realizar uma pesquisa sobre: Narração, descrição e dissertação; * O trabalho deverá ser entregue digitado</p>	<p>• Despertar a curiosidade da pesquisa; • Reconhecer um texto produzido como revisão; • Navegar na internet e em vários sites; • Integrar diferentes periféricos de informática.</p>	<p>• Uso livre; • Sites diversos.</p>

<p>Elaborar um relato reflexivo, com o tema: Informática e minha vida pessoal e profissional - no processador de texto e imprimi-lo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver habilidades cognitivas; • Utilizar e reconhecer o processador de texto; • Desenvolver habilidade na digitação; • Fazer uso da impressora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso livre; • Dicionário interativo; • Papel, impressora
--	--	---

7 – Cronograma

Março / 2011 – O proponente do projeto deverá comunicar aos coordenadores que participará das reuniões pedagógicas, com a equipe de Códigos e Linguagens, onde apresentará o projeto de intervenção que será aplicado no primeiro semestre letivo de 2011 e que terá início com disciplina - Língua Portuguesa da EJA – 3º Segmento – 3º Etapa, com um único professor a princípio. Deverá ter o aval do professor, da coordenação e direção da escola para a implementação do PIL, tendo como foco a exploração do Laboratório de Informática, como elemento facilitador de aprendizagens e saberes.

Abril / 2011 – Inicia-se com aplicação de um diagnóstico emancipador em sala de aula, onde se questionará o grau de conhecimento dos alunos quanto as tecnologias da informação e comunicação e ao mundo da informática (conhecimentos básicos, uso no dia a dia, acesso a rede mundial de computadores – internet), bem como questionando o professor quanto a utilização destes recursos tecnológicos em sua disciplina;

Maior / 2011 – Aula no laboratório de informática, com atividades propostas, conforme cronograma definido antecipadamente e o currículo da SEEDF;

Junho / 2011 – Aula no laboratório de informática, com atividades propostas, conforme cronograma definido antecipadamente e o currículo da SEEDF;

Julho / 2011 – Conclusão dos trabalhos e elaboração no Laboratório de informática de um relato reflexivo abordando tecnologias da informação e o mundo do trabalho.

8 – Parceiros

ETC – Escola Técnica de Ceilândia - DF

SEEDF – Secretaria de Estado de Educação do DF

DRE – Diretoria Regional de Ensino do Gama

Professor de Física e Informática- Gutemberg Mattos
Professora de Língua Portuguesa: Dalma Menezes da Silveira
Coordenadora – Joana Darc Maria da Cruz – História
Coordenadora _ Maria Gorete Alves Pereira _ Arte

9 – Orçamento

Recursos Humanos: Professores da SEEDF

Recursos Materiais:

- a) De consumo: Lápis, caneta, cartucho para impressora, papéis,
Serviços técnicos: R\$ 150,00;
- b) Permanentes: computadores, bancadas, cadeiras, banda larga,
wirelles (internet sem fio).

O Laboratório de Informática desta Unidade Pública de Ensino foi montado pelo Centro Educacional 07 do Gama, entidade que tem como mantenedora a Secretaria de Estado de Educação do DF, com recursos provenientes: PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) _ PDAF (Programa de Descentralização Administrativo e Financeiro)- APAM (Associação de Pais, Alunos e Mestres) e MEC (Ministério da Educação).

10 - Acompanhamento e avaliação:

O projeto será avaliado e acompanhado durante todo o seu percurso de forma processual e contínua, assim o PIL deve mensurar e avaliar a eficácia, eficiência e efetividade social e educacional do projeto, considerando a dinâmica e desenvolvimento das atividades exploradas no Laboratório de Informática, tendo como público alvo alunos com realidades diversas para a inclusão digital; para que esta dinâmica seja capaz de disseminar conhecimento e cultura faz-se necessário o empenho de todos os atores envolvidos nesta empreitada para que o aluno atinja o foco do projeto que é potencializar suas competências e habilidades para o desenvolvimento da autonomia individual e coletiva.

O acompanhamento do projeto terá início com questionários aplicados em sala de aula, onde abordará questões que envolvam temas da atualidade como: inclusão digital / inclusão social, conhecimentos básicos de informática em seu cotidiano; a análise deverá

permitir conhecer a realidade dos educandos para assim se estabelecer novos conhecimentos e inferências sobre o futuro do projeto, para sua provável expansão.

Será observado ainda o desempenho, interesse, responsabilidade e maturidade de cada aluno participante do projeto, com seus anseios, dúvidas, avanços e recuos, bem como avaliando o professor quanto a sua participação e suas percepções de suas atividades propostas no Laboratório de Informática, onde a avaliação será um processo contínuo, com todas as atividades realizadas registradas no diário de classe.

As atividades serão avaliadas e supervisionadas pelo professor regente e demais atores envolvidos, propõem aos educandos um novo saber e um novo olhar, com tarefas práticas integradas à teoria orientada em uma única atividade, onde se finaliza com um relato reflexivo em que o aluno produzirá um texto reflexivo que o levará a despertar para a crítica, a ser analisado pelo professor, assim a informática passará a ser um meio de expressar idéias que imprimirá nos estudantes autonomia e liberdade, buscando novas perspectivas e desafios para sua vida pessoal e profissional.

A avaliação será realizada também no final do processo valorizando aspectos qualitativos, referente a participação dos alunos, que será levado em consideração os avanços ocorridos em seus contatos diretos com computadores, periféricos e linguagens digitais, através de um relato já citado envolvendo o tema informática e a vida pessoal e profissional do educando.

11 – Referências

Freire, Paulo, **Pedagogia do Oprimido**. 20ª edição, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

Freire, Paulo, **Pedagogia da autonomia**. 25ª edição, São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Fleischmann, Lezi Jacques (2001). **Crianças no computador: desenvolvendo a expressão gráfica**. Porto Alegre: Mediação.

Lesoure, J Education & Societé: **Lês défis de l'na 2000**. La Decourverter, Paris:1985.

Libâneo, José Carlos- INEP – Adeus professor, adeus professora, São Paulo: Cortez, 2000.

Mercado, L Paulo Leopoldo (1996). **Artigo publicado nas Memórias do III Congresso Iberoamericano de Informática Educativa**. Barranquilla, Colômbia, 1986.

MICHAELIS: moderno dicionário da Língua portuguesa / São Paulo : Companhia Melhoramentos, 1998 – **(Dicionário Michaelis)**

Papert, S (1986) Constructionism: **A new opportunity for elementary science education. A proposal to the National Science Foundation Massachussetts institute of tecnologia media laboratory Epistemology and learning Group**, Cambridge, Massachussetts.

Piletti, Nelson. **Estrutura e Funcionamento do Ensino Médio** – São Paulo, Ática, 2007.

PROJETO Político- pedagógico do Centro Educacional 07 do Gama, escola mantida pela Secretaria de Estado de Educação do DF e Diretoria Regional de Ensino do Gama, Distrito Federal.

UnB – Universidade de Brasília. Faculdade de Educação UAB /UnB. Curso de Especialização em Educação na Diversidade e Cidadania, com ênfase na EJA. **Normas de formatação do trabalho final (PIL)- Apresentação gráfica**. Brasília, DF, maio 2010

