"Design de Interação para a inclusão e o desenvolvimento social"

Atuando na Educação de Jovens e Adultos: nove princípios para guiar a prática

Júlia S. B. Ortiz, Dda.
Roberto Pereira, Dr.

WAlgProg 2019
Workshop de Ensino em Pensamento Computacional, Algoritmos e Programação

Contextualização

Por que ensinar Pensamento Computacional para a EJA?
Pois contribui para a Inclusão Digital
(Ortiz et al. 2019)

Iniciativas envolvendo a EJA são raras
(Ortiz, Oliveira e Pereira 2018)

Estar afastado da tecnologia → Impedimento para o exercício da cidadania, excluindo as pessoas da vida que lhes é de direito em uma sociedade cuja constituição determina ser para todos.

11,5 milhões de pessoas acima de 15 anos que não sabem ler/escrever
(INEP 2019)

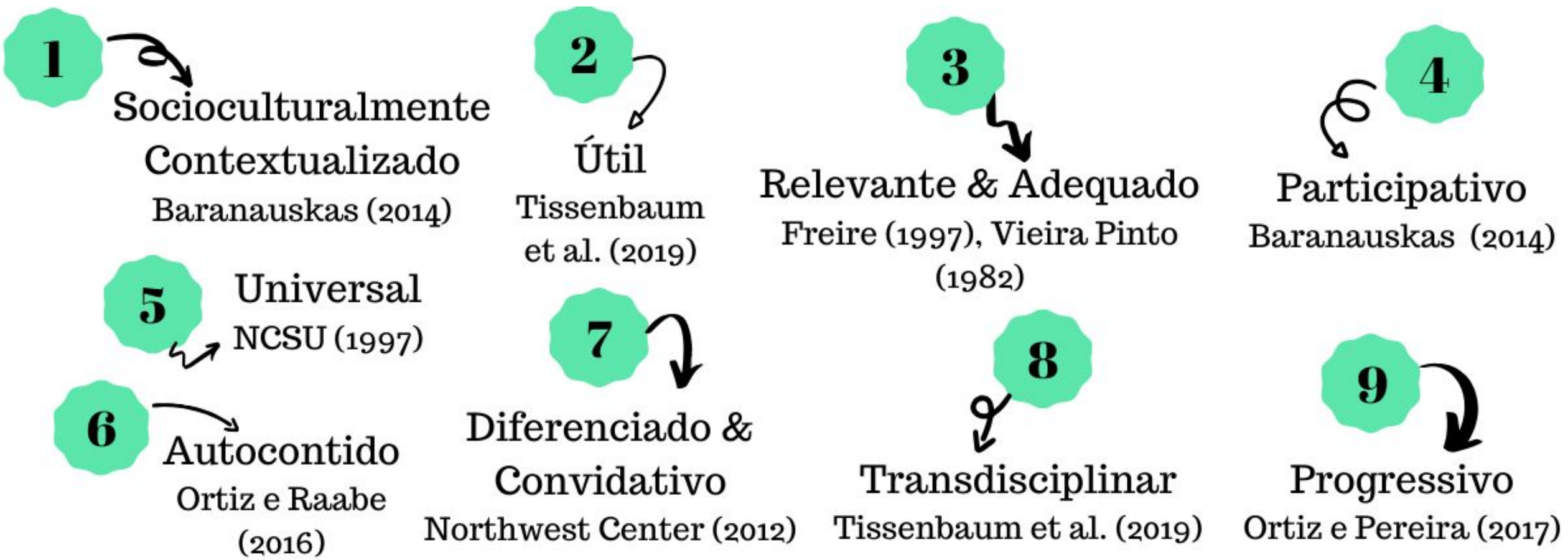
Como utilizar dispositivos tecnológicos sem saber ler?

É proveitoso usar com adultos recursos originalmente concebidos para o ensino de crianças?

Ensinar adultos é mais desafiador do que ensinar crianças. Adultos tem trabalho, família, saberes, preferências, etc.
(Vieira Pinto 1982)

9 princípios ao envolver a EJA

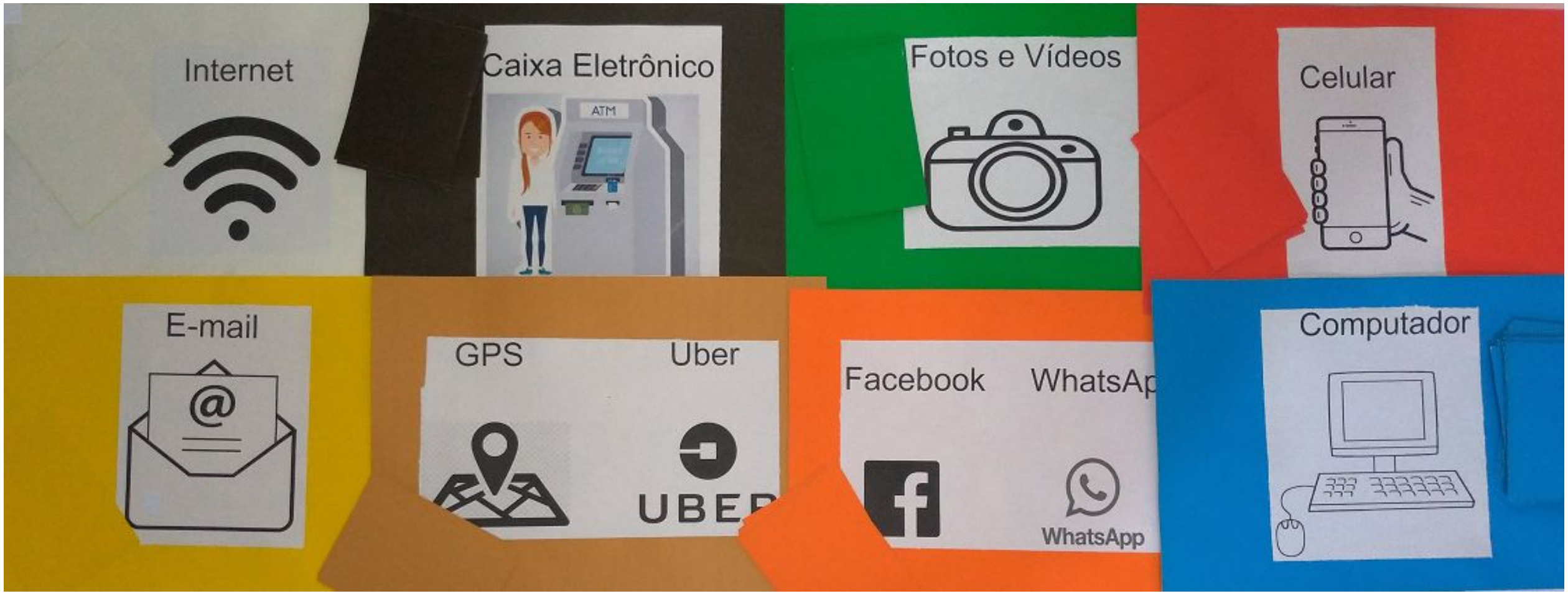
Origem dos princípios: referencial teórico + experiência em estudos de caso reais



1

Socioculturalmente Contextualizado

Envolver conteúdos associados ao contexto sociocultural dos alunos e o mais próximo desse contexto possível



Parte do material utilizado para conhecer o contexto dos alunos na perspectiva de tecnologia

2

Útil

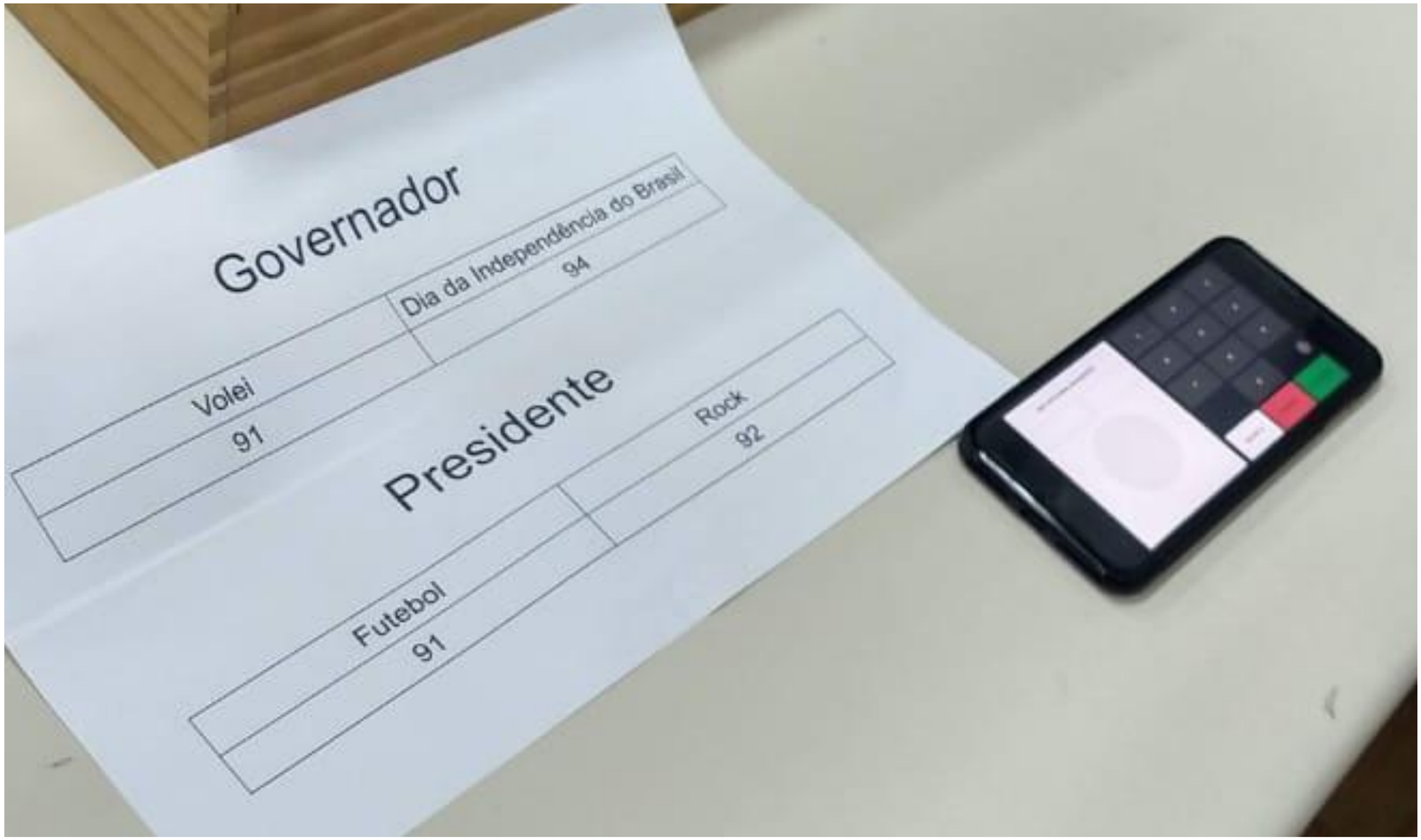
Envolver coisas úteis para os alunos; que eles possam utilizar para alguma finalidade em seu dia a dia, de preferência, imediatamente

Foto tirada por aluna em aula

Contemplar assuntos importantes para a sociedade; respeitar saberes prévios e aspectos pessoais, como religião e política

3

Relevante & Adequado



Envolvimento de votação sem julgar ou influenciar decisões

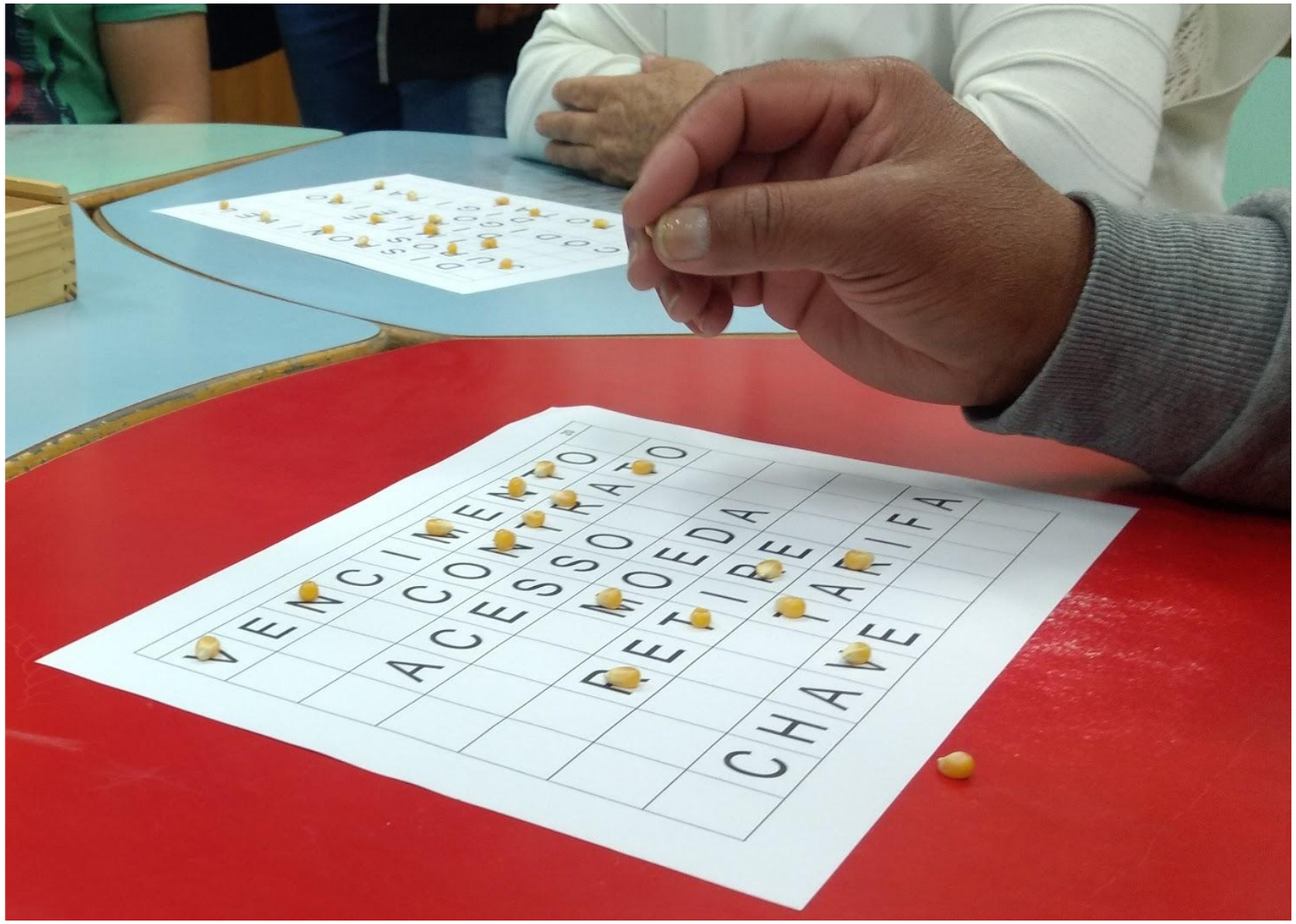
Alunos participam de todas as etapas da criação de conhecimento, sendo eles os atores principais neste processo

4

Participativo

Alunos participando de levantamento de ideias para resolver um problema

5 Universal
NCSU (1997)



Alunos utilizando um marcador muito pequeno em atividade

Projetar práticas considerando as mais diversas características encontradas no grupo de alunos, de forma que todos consigam realizar as práticas propostas

6 Autocontido

Planejar atividades com início e fim na mesma aula, sem dependência entre elas. Assim, alunos novos podem participar e alunos que tenham faltado não serão penalizados.

	1º encontro	2º encontro	3º encontro	4º encontro	5º encontro	6º encontro	7º encontro	8º encontro
Aluno 1	X	X	X	X	X	X	X	X
Aluno 2	X	X	X	X	X	X	X	X
Aluno 3	X	X				X		
Aluno 4			X		X			
Aluno 5		X				X		
Aluno 6	X					X		X
Aluno 7	X	X	X	X	X	X	X	X
Aluno 8	X		X		X	X	X	X
Aluno 9	X			X	X		X	X
Aluno 10	X	X		X	X	X	X	X
Aluno 11	X	X	X	X	X	X	X	X
Aluno 12				X	X			

Lista de chamada da iniciativa

7

Diferenciado & Convidativo

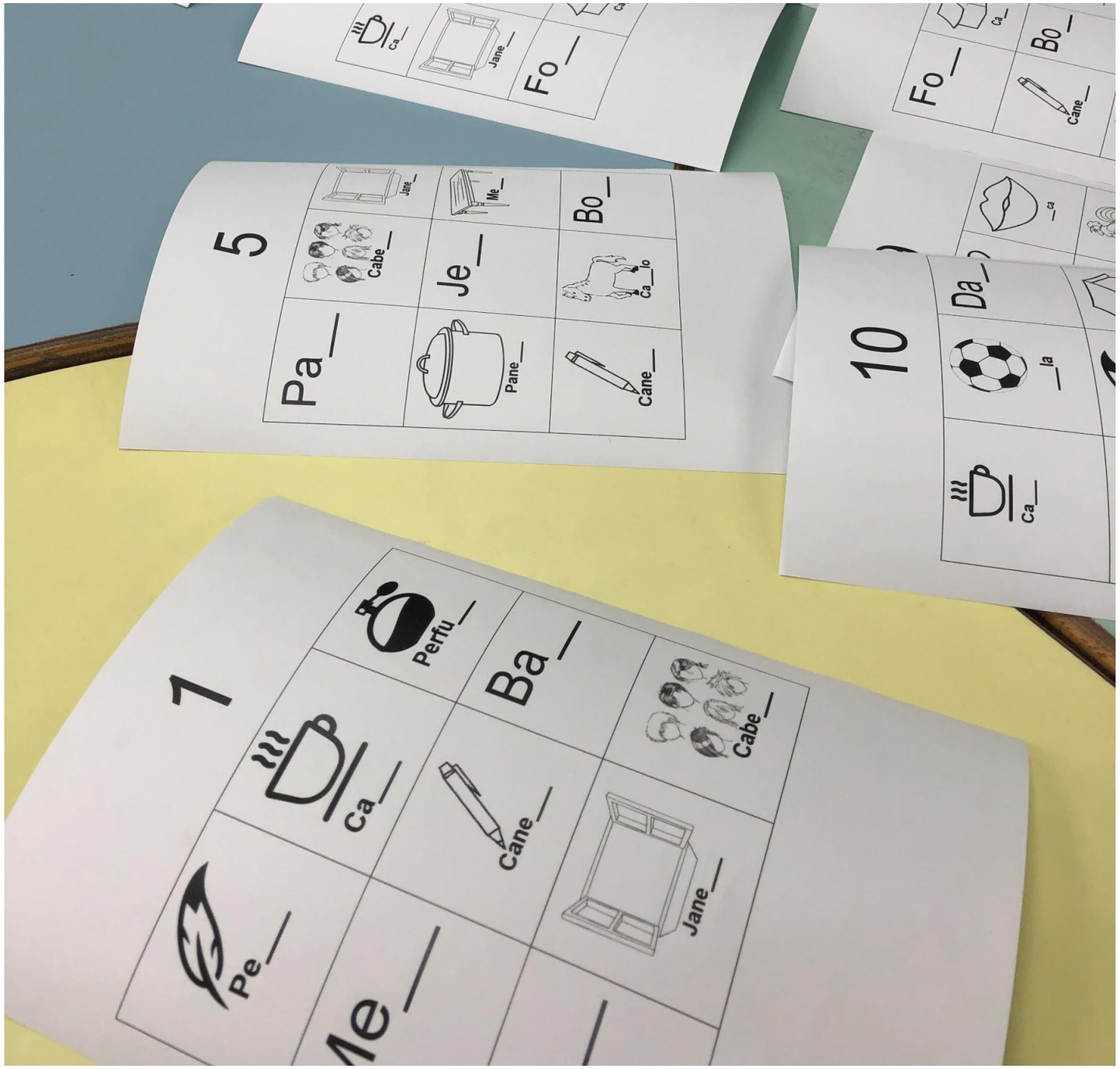
Atividade em que ao invés de dinheiro, os alunos sacaram chocolates

Ambiente: diferente do convencional, estimulando criatividade e participação

Conteúdo: apresentado de maneira convidativa

8

Transdisciplinar



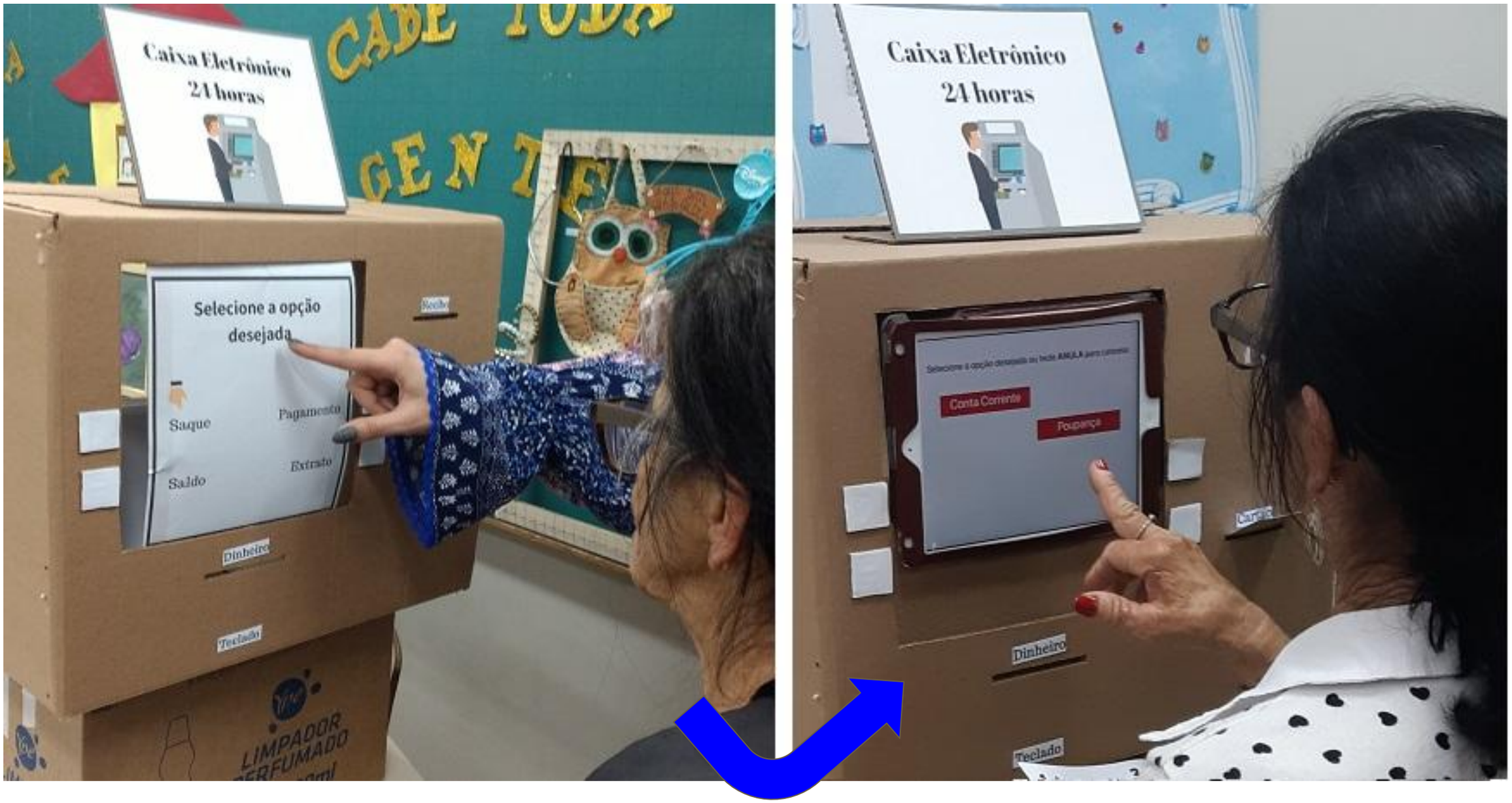
Envolvimento de escrita e tecnologia em atividade

Atividades envolvendo conteúdos de naturezas diversas, enriquecendo a experiência de aprendizagem

Atividades progredindo lentamente, respeitando o tempo dos alunos

9

Progressivo



Protótipo envolvido em atividade de caixa eletrônico progredindo em funcionalidade

Considerações Finais

- Conjunto de princípios não foi testado com outros públicos, não é definitivo nem exaustivo
- Novas pesquisas envolvendo-os são necessárias
- Ponto de partida ao pensar em abordar a EJA em iniciativas responsáveis

Referências

- Ortiz, J. S. B., Oliveira, C. M., e Pereira, R. (2018). Aspectos do contexto sociocultural dos alunos estão presentes nas pesquisas para ensinar pensamento computacional? In Anais dos Workshops do VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (WC-BIE 2018), volume 7, page 520.
- Ortiz, J. S. B., Silva Júnior, D., Oliveira, C. M., e Pereira, R. (2019, **No prelo**). Pensamento computacional e cultura digital: discussões sobre uma prática para o letramento digital. In Anais do XXX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2019).
- INEP (2019). Resumo Técnico Censo Da Educação Básica 2018.
- Vieira Pinto, A. (1982).Sete lições sobre educação de adultos. Edição 2013. Cortez

Obrigada!

Atuando na Educação de Jovens e Adultos: nove princípios para guiar a prática

Apresentação: Júlia S. B. Ortiz
<jubathke@gmail.com>

Escola Rachel Mader Gonçalves e alunos da Educação de Jovens e Adultos