

Utilização do Visual Class Como Recurso Didático-Tecnológico na Educação de Jovens e Adultos (EJA)

Sloan Pereira do Nascimento, Almir de Oliveira Costa Junior

¹Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Av. Darcy Vargas, 1200 – Manaus – Amazonas

sloan.nascimento@gmail.com, adjunior@uea.edu.br

Abstract. *This paper presents the case study of the development of Learning Objects (LOs) through teachers from the Youth and Adult Education (YAE) elementary school, 4th and 5th stage of a municipal school in Manaus, using the authoring software Visual Class FX Single user (Demo). This project aims to first arouse the interest of teachers to develop LOs according to their needs and, from that, improve student learning in the most difficult content, providing better performance in studies.*

Resumo. *Este trabalho apresenta o estudo de caso do desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem (OAs) por meio dos professores da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do ensino fundamental, 4ª e 5ª fase, de uma escola municipal de Manaus, utilizando o software de autoria Visual Class FX Monousuário (Demo). Este projeto visa primeiramente despertar o interesse dos professores para o desenvolvimento de OAs de acordo com suas necessidades e, a partir disso, melhorar o aprendizado dos alunos nos conteúdos de maior dificuldade, proporcionando um melhor desempenho nos estudos.*

1. Introdução

Inicialmente a informática, mais especificamente o computador, passou a existir para o simples propósito de fazer cálculos enormes em um tempo pequeno para auxiliar na criação de materiais de guerra, como a bomba atômica, por exemplo. Mas com o passar dos anos observou-se que essa ferramenta poderia ser incorporada também à sociedade para ajudar nas mais diferentes tarefas.

Se pararmos para analisar, há alguns poucos anos tudo era muito diferente, os meios de transportes serviam apenas para levar pessoas de um lugar a outro, as informações eram limitadas a palavras passadas de uma geração a outra, ou a um jornal impresso de pouca circulação, onde os mais conhecidos não chegavam a romper as fronteiras mais longínquas.

Entretanto, hoje, os meios de condução não só transportam, mas guiam pessoas; a informação é transmitida em tempo real, não importando o lugar onde as pessoas estejam. Mas o que possibilitou essa transformação tão acelerada na sociedade e em tão pouco tempo? Como diz Gimenes (2013), a evolução tecnológica tem sido ligeira e

altera a forma de como a sociedade estava acostumada a viver, isso faz com que mude o modo de trabalho, ensino e o aprendizado.

Segundo Libâneo (2011), com a chegada da informática na educação, surgiu a necessidade de se fazer algumas mudanças tanto no currículo escolar, como na perspectiva de trabalho dos professores. Com essa nova ferramenta [o computador] aumentaram as possibilidades do que pode ser feito para melhorar/dinamizar o processo de ensino/aprendizagem, mas para isso acontecer é necessário que surjam novos métodos de como unir a informática com as disciplinas já existentes, permitindo assim a interdisciplinaridade.

Segundo Silva (2009) o que falta para haver uma boa qualidade no ensino é um “caráter educativo que dialogue com o currículo. [Pois] o que se tem são atividades isoladas dos conteúdos trabalhados em sala de aula, sem direcionamento programado”. Ou seja, o que acontece, na maioria das vezes, é que os computadores estão inseridos nas escolas, mas não há um planejamento de como usufruir devidamente das funcionalidades que ele proporciona trazendo benefícios à aula.

Quando falamos em usar o computador na educação para melhorar o aprendizado devemos criar um ambiente em que o aluno possa investigar, levantar hipóteses, pesquisar, criar, desenvolver o seu conhecimento como afirma Mattei (2003). Partindo desses requisitos podemos imaginar muitas possibilidades, como a utilização de vídeos, a criação de projetos, o uso de espaços na web como blogs e sites para que os alunos exponham suas opiniões. Enfim, há uma variedade de opções para o aproveitamento do computador na educação e uma que merece destaque é o emprego ou desenvolvimento de OAs.

Segundo Tarouco *et al* (2003) os OAs tem uma estrutura sequencial e são definidos como recursos digitais que tem uma padronização, garantindo a sua recuperação, podendo ser usado para inúmeros fins em diversas disciplinas, tendo a capacidade de ser executado nos mais diversos sistemas. Estes ficam armazenados em repositórios digitais que podem ser locais (em uma instituição) ou globais (em várias instituições). E são ferramentas eficientes quando utilizadas na construção do processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos das disciplinas, como afirma Bardy *et al* (2013).

Para organizar as atividades e aplicar Objetos de Aprendizagem de acordo com o que se ensina seria interessante o professor passar a ser o produtor de seus OAs e não apenas “consumidor” dos que já estão prontos, pois na grande maioria das vezes ele não encontra um objeto que complete 100% o conteúdo que está ministrando, principalmente em se tratando da educação de jovens e adultos, que demanda uma metodologia diferente dos demais, pois são idades, histórias e aprendizados diferentes. Sendo assim o professor pode muito bem aprender a criar OAs de acordo com as necessidades de sua disciplina.

Os professores, em sua grande maioria, desconhecem trabalhar com linguagens de programação, não dispõem de muito tempo para planejarem suas aulas e conhecem apenas informática básica. Essas características são perfeitas para se trabalhar no

desenvolvimento de objetos educacionais utilizando *softwares* de autoria, pois, como afirma Guelpli *et al* (2005) estes *softwares* possibilitam autonomia e facilidade no seu uso, pois, para utilizá-los, não requer que a pessoa tenha “grande conhecimento de informática nem muito tempo de capacitação”. E, além do mais, eles são equipados com inúmeras ferramentas que possibilitam criar projetos que envolvam muitas mídias, onde os próprios usuários são os desenvolvedores. Sendo assim, seus utilizadores não são apenas espectadores/consumidores, mas construtores do saber.

Neste sentido esta proposta visa implementar a utilização do *software* de autoria *Visual Class* como suporte às aulas dos professores da 4ª e 5ª fase da Educação de Jovens e Adultos (EJA), da Escola Municipal de Ensino Fundamental Governador Danilo de Mattos Areosa, onde eles mesmos criem OAs voltados aos seus conteúdos de uma forma mais interativa.

Neste trabalho entenderemos o que é e como funciona a Educação de Jovens e Adultos, bem como informações sobre o *software* utilizado para a produção dos OAs, a metodologia empregada e os resultados.

2. Educação de Jovens e Adultos e o Computador

Mesmo sendo um termo recente, a Educação de Jovens e Adultos – EJA surgiu há muito tempo, como é mostrada na colonização do Brasil, quando os portugueses, por meio dos jesuítas buscaram alfabetizar e converter os índios que aqui moravam. Em meados de 1947 foi aprovado o Plano de Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos, tendo a UNESCO como solicitante. Dois anos depois aconteceu a I Conferência Internacional de Educação de Adultos, na Dinamarca; e, no Brasil, em 1963, o Ministério da Educação finalizou a Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos e deixou Paulo Freire responsável por elaborar um programa nacional de alfabetização, Basanelli (2012).

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 - Seção V, artigo 37, parágrafos 1 e 2 a Educação de Jovens e Adultos (EJA) tem por finalidade proporcionar a oportunidade de estudo àqueles que por algum motivo não puderam estudar na idade apropriada e isso deve acontecer de três formas: reparadora (ter na escola uma educação de qualidade); equalizadora (restabelecer a trajetória escolar) e; qualificadora (propiciar a atualização de conhecimentos por toda a vida).

Para cumprir esses três objetivos da EJA, um recurso a ser usado é o computador. Bovo (2002) fala de algumas vantagens em relação ao uso dessa ferramenta no processo de ensino/aprendizagem, porque [o computador] permite que o aluno dite o ritmo do ensino e possa repetir as atividades quantas vezes forem necessárias. Além disso, o computador como ferramenta se adapta aos diferentes níveis de capacidade e interesse intelectual, fazendo com que o estudo seja mais proveitoso, portanto o aluno ficará mais motivado a seguir em suas disciplinas conforme for aprendendo os conteúdos.

Há problemas na Educação de Jovens e Adultos? O computador irá resolver todos? Como diz Silva (2009) “[...] a simples utilização de computadores na educação não garante a aprendizagem e não é [...] capaz de resolver todos os problemas educacionais.” Entretanto seu uso de forma correta, alinhado ao empenho do professor, pode melhorar de forma significativa o aprendizado dos alunos.

Tendo em vista esses desafios, propomos neste trabalho a utilização do *software Visual Class*, onde o professor irá criar projetos de acordo com suas disciplinas visando um melhor aprendizado para seus alunos. Essa forma de trabalho e utilização do computador pode fazer com que os alunos sintam-se mais motivados a participar das aulas.

Segundo a Caltech Informática (2009), empresa que criou o *Visual Class*, “este é um *software* voltado ao desenvolvimento de materiais educacionais, e já possui mais de 500.000 usuários no Brasil e em outros países”. Seu surgimento se deu no ano de 1995, quando a Faculdade de Engenharia de Mias da Escola Politécnica, da USP, precisou de uma ferramenta em que fosse possível fazer aulas multimídia. Com essa necessidade em vista, foi então desenvolvido o *Visual Class*.

O *Visual Class* está na classe dos *softwares* de autoria. Neste os seus usuários podem tornar-se produtores de materiais. Ele destina-se a produção de apresentações multimídia e torna-se interessante, pois em seus projetos podem ser inseridos vídeos, imagens, jogos (em *flash* ou os pré-definidos no *Visual Class*) e *links*. Além disso podem ser usadas atividades como teste vestibular, preenchimento de lacunas, liga-associa, arrastar-soltar textos, arrastar-soltar imagens, gira-figuras, seleção de texto, seleção de imagem, seleção de animação e quebra-cabeças.

A versão do software utilizada para o desenvolvimento deste projeto foi *Visual Class FX SE Monousuário (DEMO)*. Este permite que o *software* seja trabalhado somente em um computador, mas há também outros softwares pertencentes à família *Visual Class*, como, por exemplo, o *Visual Class FX SE versão Rede Local*, que permite uma integração aos computadores em uma rede local, há também o *GeraHTML FX SE* que permite publicar o projeto na internet. A lista completa dessa família pode ser conferida no site www.class.com.br.

2.1. Alunos da EJA

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB 9.394/96, artigo 38, a idade mínima para frequentar a EJA no ensino fundamental é 15 (quinze) anos, e para o Ensino Médio 18 (dezoito) anos.

Cada aluno tem uma história e diversas decisões fazem parte da mesma. Aqueles que hoje estudam na modalidade de ensino EJA, em sua grande maioria, tiveram que, por alguma razão, tomar a decisão de abandonar a sala de aula em alguma fase de seus estudos (ensino fundamental ou médio), ou mesmo nunca tiveram a oportunidade estudar.

Os motivos de abandono escolar mais comuns relatados por Basanelli (2012) são a falta de interesse nos estudos, trabalhar para ajudar à família, gravidez precoce, falta

de condições especiais para qualquer deficiência, falta, ou pouco, incentivo da família aos estudos, falta de compreensão da importância dos estudos e outros.

Os alunos da EMEF Governador Danilo de Mattos Areosa foram convidados a falar, por meio de um questionário, sobre alguns aspectos de sua vida pessoal e escolar, tendo em vista o conhecimento de suas principais dificuldades. Na figura 1 são apresentados alguns itens deste questionário e a porcentagem dos alunos que responderam “não” e na figura 2 é mostrada a porcentagem dos que responderam “sim” às mesmas perguntas. Quando instigados a dizer por que escolheram estudar na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, em sua grande maioria afirmaram que era por conta de terem o desejo de conseguir um futuro melhor, ser esse o único horário disponível para estudar ou por escolha pessoal.

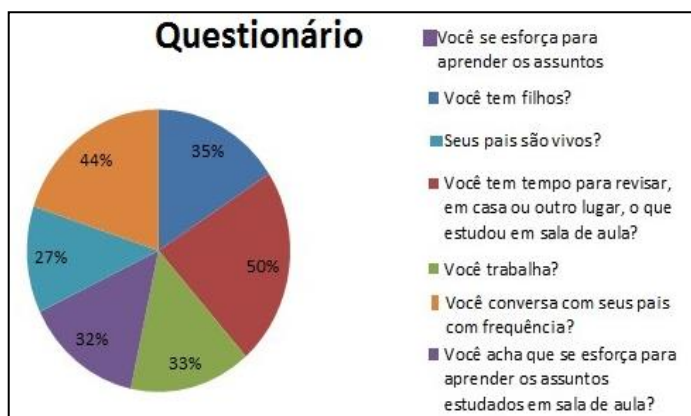


Figura 1 - Respostas – Sim

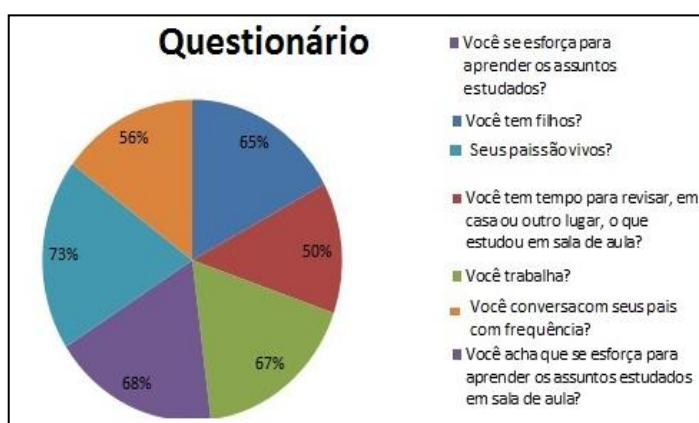


Figura 2 - Respostas – Não

Seja qual for o motivo que tenha feito alguém desistir ou voltar a estudar é importante salientar que estas pessoas tem dificuldades a serem vencidas e que esses alunos são importantes e devem ser entendidos, bem como suas dificuldades, pois eles já sentem-se pressionados até mesmo por seus familiares pelo motivo de estarem estudando já depois de uma certa idade, se não conseguem encontrar apoio na família e

muito menos na escola, de forma alguma permanecerão estudando. Basanelli (2012) diz que o jovem e o adulto aluno da EJA não é como o estudante das outras modalidades de ensino, tem outras responsabilidades, outro pensamento, mas o mesmo objetivo: conseguir sua certificação.

2.2. Disciplinas da EJA

A Educação de Jovens e Adultos está dividida, no ensino fundamental, em duas fases, chamadas de 4ª e 5ª fase. Onde a quarta fase corresponde às séries de 6º e 7º ano (antigas 5ª e 6ª séries). E a quinta fase refere-se às séries do 8º e 9º anos (antigas 7ª e 8ª séries).

No ensino regular são estudadas todas as disciplinas do currículo em paralelo durante todo o ano, mas na EJA as disciplinas são divididas em “blocos” de trimestres, sendo que em cada trimestre são estudadas 4 disciplinas, e após esses, são estudadas outras disciplinas até o fim do ano letivo.

Esse modelo tem suas vantagens, pois o aluno pode preocupar-se apenas com as disciplinas daquele trimestre, podendo dedicar-se mais a elas e obter um melhor aprendizado. Em contrapartida esse mesmo modelo também tem pontos negativos, pois o tempo para estudar uma disciplina fica muito reduzido (um trimestre), e fica mais agravado pelo motivo de serem duas séries (6º e 7ª ano ou 8º e 9º ano) transformadas em uma só, 4ª e 5ª fase respectivamente, podendo prejudicar o aprendizado.

Como os alunos também tem idades diferentes e sabendo que cada um aprende de uma forma distinta e a seu tempo, cabe ao professor tentar conciliar todos esses problemas e achar uma metodologia mais acessível a esses grupos de alunos que ele tem em sua sala de aula. É uma tarefa difícil, mas que pode ser auxiliada com os recursos disponíveis na escola, sendo um desses o computador com seus aplicativos.

3. Trabalhos relacionados

Parreira *et al* (2009) diz que os *Softwares* de Autoria, permitem que professor externe mais criatividade, desenvolvendo novas atividades que enriqueçam suas aulas. Estes *softwares* permitem que o professor construa o conhecimento de seus alunos sem ser necessário grandes conhecimentos em informática ou mesmo em programação.

Um trabalho importante a ser referenciado é o de Marczal & Direne (2012), onde utilizaram a ferramenta de autoria web FARMA, incentivando professores a se tornarem produtores de OAs, neste caso para fixar conhecimentos matemáticos nos anos iniciais.

Flôres *et al* (2013) destaca uma metodologia de criação de novos OAs a partir de Objetos de Aprendizagens já existentes, praticando a reutilização e utilizando ferramentas de autoria para realizar esse projeto. Seu objetivo geral é mostrar como combinar esses *softwares* com a criação de OAs reutilizados contextualizando-os/adequando-os às necessidades das disciplinas dos professores.

Embora cada um dos trabalhos citados tenham em comum o desenvolvimento/aproveitamento de OAs por meio dos professores, nenhum deles foi

experimentado na Educação de Jovens e Adultos, em que há uma metodologia diferente, em se tratando de pessoas que, em sua grande maioria, estão há tempos sem estudar.

4. Materiais utilizados

Durante o processo do projeto na EMEF Governador Danilo De Mattos Areosa houveram alguns materiais físicos e digitais utilizados. A seguir veremos como e porque foram usados.

Os materiais físicos utilizados neste projeto foram: o computador, para a produção/edição das vídeo aulas e da apostila e dos projetos que fizeram parte das vídeo aulas. Um microfone para o áudio. *Pen drives* e CDs-R para o compartilhamento das vídeo aulas e de outros arquivos.

Os digitais que integraram este trabalho são mostrados a seguir: Para a confecção das vídeo aulas foi utilizado o *Software Camtasia Studio* (Demo); A apostila (<http://migre.me/p9ZrA>) foi produzida no editor de textos *Microsoft Office Word 2010*; as vídeo aulas estão disponíveis no site *YouTube* (<http://migre.me/p9ZtR>); utilizamos também o navegador *Mozilla Firefox* e dois *plug ins* (*Video DownloadHelper 4.9.24* e *FlashGot Mass Downloader 1.5.6.6*) para fazer *downloads* de arquivos; no *Whatsapp* criamos um grupo por nome *Visual Class*. E o *Visual Class* foi utilizado para criar os OAs.

5. Metodologia e Resultados

Foram distribuídos questionários para os professores e alunos. As perguntas feitas aos alunos visavam entender as dificuldades enfrentadas por eles, além disso, eles apresentariam sua opinião acerca do motivo pelo qual escolheram estudar na modalidade EJA e seus problemas de aprendizado (Figura 1). Por meio deste foi possível identificar suas principais dificuldades e traçar metas de como atingir esses alunos. Dos professores era necessário conhecer o perfil tecnológico, suas expectativas em relação ao uso do computador na educação e especificamente em suas disciplinas, bem como seus conhecimentos técnicos de utilização do computador, visando identificar a melhor forma de ensiná-los mediante os vídeos (Figura 3).

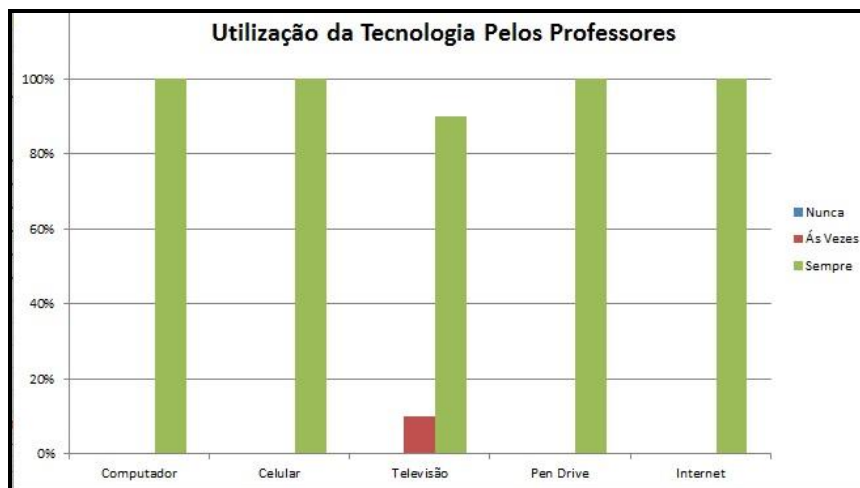


Figura 3 – Utilização de Tecnologias

Quando perguntados se gostariam de participar de um projeto em que eles seriam os autores de OAs para dinamizarem suas aulas, todos aceitaram. E no questionário respondido pelos professores também pôde ser notado que a maioria tem conhecimento básico em informática, uma vantagem para a aplicação deste projeto.

O *Visual Class* tem uma interface semelhante à do *Microsoft Office Power Point* 2003. O menu mais utilizado em nosso projeto foi o “criar” Este é dividido em ferramentas e atividades/exercícios. Na versão *Visual Class* FX Monousuário (Demo) são disponibilizadas 16 ferramentas, sendo que deixamos de utilizar, nas vídeo aulas e apostila, apenas 5 (Botão de filme, botão de mensagem, pesquisar, retângulo e guia). Em relação às atividades fizemos uso de todas elas, inclusive dos exercícios pré-montados.

Como o *Visual Class* disponibiliza muitas ferramentas e atividades, e para exemplificar os recursos aos professores, as vídeo aulas estão divididas em exemplos por disciplina. Foram criadas 8 vídeo aulas, sendo 6 de disciplinas distintas. Os conteúdos abordados nelas somam um total de 01 (uma) hora e 44 (quarenta e quatro) minutos.

Dos 9 professores, apenas 3 tiveram real interesse. Acreditamos que a maior dificuldade aconteceu por conta de não ter havido oficinas presenciais, pois não foi possível reunir todos os professores em um dia, então foram feitas as vídeo aulas e houve apenas o acompanhamento do desenvolvimento dos OAs.

Abaixo são expostos dois dos objetos produzidos. A figura 5 mostra o Objeto de ciências falando sobre a reciclagem e a figura 6 o objeto de história sobre a 1ª guerra mundial.



Figura 4 - Reciclagem

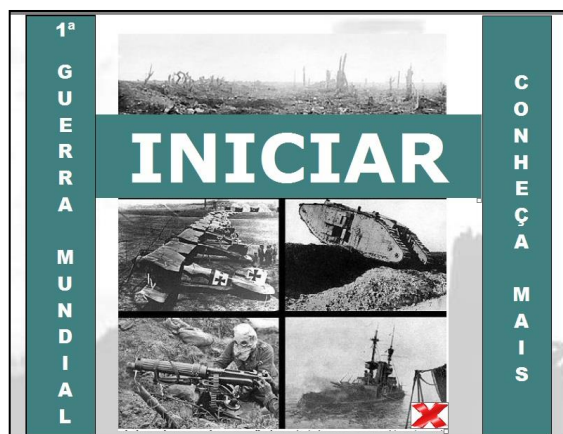


Figura 5 – 1ª Guerra Mundial

Infelizmente nem todos os professores da EJA participaram do projeto, mas os resultados foram satisfatórios, pois os participantes conseguiram criar seus objetos.

6. Considerações finais

Neste trabalho foi apresentado o estudo de caso da utilização da ferramenta de autoria *Visual Class* na Educação de Jovens e Adultos. Por meio deste esforço os professores tiveram contato com uma tecnologia de fácil utilização, com ótimos recursos que podem ser utilizados para enriquecer suas aulas.

Acreditamos que, com trabalhos desta essência a educação no Brasil poderá galgar melhores resultados, tornando-se referência neste seguimento tão deficiente ainda em nosso país.

Esperamos que este trabalho tenha servido de inspiração para os professores da escola, e que este ainda possa contribuir para que outros professores possam utiliza-lo como base para novas estratégias na formação de indivíduos na Educação de Jovens e Adultos.

7. Referências

- BALSANELLI, Alice Paula. Aprendizagem de jovens e adultos: a aprendizagem a seu tempo". Associação Brasileira de Psicopedagogia - ABPP. 2012. Disponível em <http://www.abpp.com.br/artigos/134.pdf>. Acessado em 04 de Abril de 2014.
- BARDY, L. R.; HAYASHI, M. C. P. I.; SCHLÜNZEN, E. T. M. & JÚNIOR, M. O. S. Objetos de Aprendizagem como recurso pedagógico em contextos inclusivos: subsídios para a formação de professores a distância. Rev. bras. educ. espec. vol.19 no.2 Marília Abr./Jun 2013.
- BOVO, Galvão Vanilda. O USO DO COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS . Revista PEC, Curitiba, v.2, n.1, p.105-112, jul. 2001-jul. 2002.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 20 de dezembro de 1996 (LDB 9.394/96), Título V, Capítulo II. Artigo 37 Parágrafos 1º e 2º. Trata sobre a Educação de Jovens e Adultos. 1996.
- CALTECH Informática Ltda. Disponível em: <http://www.class.com.br>. Acesso em 20 de set. 2009.
- FLÔRES, Maria Lucia Pozzatti; TAROUCO Liane Margarida Rockenbach & REATEGUI, Eliseo
Berni. Metodologia para criar objetos de aprendizagem em Matemática usando combinação de ferramentas de autoria. II CBIE 2013
- GIMENES, Itana. Especial: EDUCAÇÃO E CIÊNCIA ABERTA: O impacto das novas tecnologias no apoio e distribuição de conhecimento. Revista da Sociedade Brasileira de Computação, Nº 22, 02/2013. 2013.
- GUELPELI, M. V. C.; C.RODRIGUES, L. ; MORAES, G. G. . Uso de Software de Autoria como ferramenta para desenvolvimento de conteúdos digitais: Aplicação em Plataformas Educacionais-TELEDUC. In: Taller Internacional de Software Educativo –TISE 2005 - Santiago do Chile. Taller Internacional de Software Educativo –TISE 2005, 2005. p. 139-144.

- LIBÂNEO, José Carlos. Adeus professor, adeus professora? : Novas exigências educacionais e profissão docente – 13 ed. – São Paulo: Cortez, 2011. p. 9.
- MARCZAL, Diego & DIRENE, Alexandre. FARMA: Uma ferramenta de autoria para objetos de aprendizagem de conceitos matemáticos. XXIII SBIE 2012.
- MATTEI, Claudinéia. O prazer de aprender com a informática na educação infantil. Revista Instituto catarinense de Pós-Graduação - RICPG. Revista 2: Jan-jun/2003. <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev02-11.pdf>. 2003
- PARREIRA JÚNIOR, W. M.; FRANCO NETO, J. R.; COSTA, M. O. Utilização do software Hot Potatoes para a produção de jogos educacionais. In: Seminário Nacional O Uno e o Diverso Na Educação Escolar, X, 2009, Uberlândia -MG: **Anais...** UFU, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2009.
- SILVA, Fernando Soares. A contribuição dos softwares educativos para a construção do conhecimento”. *Pedagogia em Ação*, v. 1, n. 1, p. 1-141, jan./jun. 2009 – Semestral. 2009.
- TAROUCO, L. M. R.; FABRE, M-C. J. M. & TUMUSIUNAS, F. R.. Reusabilidade de objetos educacionais. CINTED-UFRGS. I Ciclo de Palestras Novas Tecnologias na Educação - 25 a 27 de fevereiro de 2003.