Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Analfabetismo Digital na Educação

Antonio Idêrlian Pereira de Sousa, UEMS

antonio.iderlian@hotmail.com

Resumo. *O artigo traz à tona o grande déficit de incentivo na implantação e capacitação dos profissionais da educação para lidar com a evolução tecnológica, utilizado em seu favor todos os artifícios de melhoria na educação das crianças e jovens estudantes brasileiros que buscam na informática um meio para suprir as suas dificuldades de aprendizagem.*

Palavras-chave: Informática, Educação e Tecnologia

Abstract. *The article brings out the big deficit to stimulate the deployment and training of education professionals to deal with technological change use it in your favor all improved devices of the education of children and young Brazilian students seeking information on a device to overcome their difficulties of the learning.*

1. Introdução

Após a criação do primeiro computador chamado ENIAC houve uma linha evolutiva de melhorias e transformações, desde a segunda guerra mundial, período onde se introduziram as primeiras tecnologias de informação, até chegar ao Brasil.

O primeiro computador brasileiro foi criado pela USP, anos após o ENIAC, ocorreram vários seminários e reuniões e chegou enfim à educação, o qual se encontra até o presente momento. (USP)

Porém o corte ou diminuição dos subsídios que são endereçados a educação, impossibilita sua adesão e a implantação nas escolas, assim como a capacitação dos educadores para lidar com esta nova tecnologia e assim melhorar o processo educacional. (Folha de São Paulo)

Esta pesquisa busca demonstrar que o nível de aprendizagem oferecido apresenta pouca ou nenhuma forma de incentivo à utilização das tecnologias atuais, tal como não capacitação dos profissionais atuantes na educação, para que possam demonstrar a falta de discernimento da utilização das internets, linguagem criada nas redes sócias e trazida à vida real sem discernir diferenças básicas.

2. Analfabetismo digital na educação

Deve-se compreender a história do computador e seu primeiro aparecimento, que ocorreu em meio a 2° guerra mundial, período onde se iniciava seu desenvolvimento, o qual foi denominado ENIAC (*ElectronicNumericalIntegratorand Computer*) ou em português (Computador Integrador Numérico Eletrônico), que trazia dentre si inúmeros circuitos eletrônicos capazes de fazer processamentos matemáticos que auxiliava em táticas de guerra, criado em fevereiro de 1946, data na qual já estava em operação.Logo após a evolução não permaneceu inativa, o ENIAC foi somente o primeiro passo para um grande avanço.

Dentre todas as evoluções chegamos a 1981 com a criação e lançamento do primeiro computador pessoal chamado de IBMPC, que já possuía gráficos e funcionalidades mais complexas. Seu custo para a época era alto e somente pessoas de ótimas condições financeiras poderiam adquiri-lo, pouco depois uma dupla de amigos (Steve Jobs e Steve Wozniak) iniciaram uma empresa que mudaria os rumos da informática, abandonaram a faculdade para se dedicar a um projeto: um computador criado por Woziniak. Após ter seu projeto recusado pela empresa na qual trabalhava, passaram a desenvolvê-los no fundo da garagem de Jobs e ali construirá a primeira remessa de 200 computadores os quais foram comercializados em uma venda próxima a sua casa. (Info Escola, s.d.)

Interessado no projeto, Mike Markkula, na época vice-presidente da Intel, resolveu investir 27mil dólares na então Apple, Seus primeiros computadores contaram com a parceria da Microsoft, empresa que na mesma época deu início aos sistemas que com o tempo se desenvolveram chegando até os dias de hoje. (Revista Info, 2013)

No Brasil, a informática inicia-se entre os períodos de 1958 a 1975, devido à grande importação de produtos tecnológicos de países com o capitalismo mais desenvolvido como os EUA, o serviço militar brasileiro necessitava de algo uma “Maquina” que pudesse auxiliá-los em táticas e cálculos de guerra. Então em 1972 a USP (Universidade do Estado de São Paulo) apresentou a primeira máquina que supriria a necessidade tanto da Marinha de Guerra quanto das demais partes do exército, surgiu então computador nacional apelidado de “O Patinho Feio”. A segunda etapa do desenvolvimento da informática no Brasil se dá com o aumento do número de indústrias que abriram no país, e surpreendentemente a primeira a se instalar foi a IBM, que no ano de 1939 inaugura a primeira fábrica fora dos Estados Unidos da América. (USP, 2015)

A informática educativa no Brasil tem início em 1993, mas com raízes históricas em 1970, quando Universidades da época produziram um seminário com tema base à utilização da informática para enfatizar a educação em Instituições de Ensino Superior.

> Em 1973, algumas experiências com uso dos computadores começaram a ser desenvolvidas em outras universidades. Na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) os computadores passaram a ser utilizado como recurso auxiliar do professor para ensino e avaliação de simulações em Química, e na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) os computadores tornaram-se ferramenta para o desenvolvimento de software educativo (FVC, s.d.)

Em 1970, visando uma melhora nos atuais meios de educação iniciaram-se testes com crianças com dificuldades de aprendizagem em leitura, escrita e cálculo. Em 1984,

ISSN 2318-4051

ocorreram vários seminários que visavam melhorias na educação e contaram com a participação do MEC (Ministério da Educação e Cultura) e o CNPq (Conselho Nacional de Pesquisas), Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) e Secretaria Especial de Informática da Presidência da República (SEI/PR) e mesmo com dificuldades financeiras, viram os resultados do projeto denominado EDUCOM de pesquisa, quando em 1986 cria-se o Programa de Ação Imediata em Informática na Educação de 1º e 2º graus destinado a capacitar professores e também inúmeros centros de apoio e incentivo a educação e informática nas escolas.

> O desenvolvimento do Pensamento Computacional, pois apresentou o computador como instrumento capaz de apoiar a construção do conhecimento"... (R. D. S. R. et al. Analise dos efeitos do Pensamento Computacional nas habilidades de estudantes no ensino básico: um estudo sob a perspectiva da programação de computadores. Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2015),(PAPERT 1980)

Em 1989, o MEC cria o Programa Nacional de Informática na Educação (Proninfe) tendo o objetivo de instruir e levar a informática a todos os sistemas públicos de ensino e em 1997 surge também o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), esse responsável por levar para as escolas o aprimoramento dos sistemas pedagógicos para toda a rede de educação pública em toda a fase escolar. (UFBA, s.d)

Em 1997, conforme pesquisa do censo escolar, que visa medir e listar todas as dificuldades e desenvolvimentos no âmbito escolar, procurando falhas e exaltando as conquistas, mostra que dos alunos matriculados no Ensino Fundamental apenas 10,8% possuíam laboratório de informática e das escolas que atendiam ao Ensino Médio eram de 29,1%. "Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) e do Censo Escolar, em 1997, apenas 10,8% do total de alunos matriculados no Ensino Fundamental regular estavam matriculados em escolas com laboratório de informática" (CENSO, 1997)

Já em 2001, houve um aumento significativo em relação ao censo de 1997: 23,9% para o Ensino Fundamental e 55,9% para o Ensino Médio. Nas escolas 25,4% dos alunos do ensino fundamental possuíam acesso à internet. Em 2007, o Governo Federal cria um projeto denominado Um Computador para cada Aluno (UCA) no qual foram fabricados cinco modelos distintos.

> O governo brasileiro criou, em 2007, um projeto denominado Um Computador por Aluno (UCA), cujo objetivo é distribuir um computador móvel para estudantes das escolas públicas. Na primeira fase do projeto foram conduzidos cinco experimentos com os diferentes modelos de laptops. (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2008)

Inicialmente apenas duas escolas receberam o projeto UCA: A Escola Estadual Luciana de Abreu, em Porto Alegre (RS), e a Escola Municipal de Ensino Fundamental Ernani Silva Bruno, São Paulo (SP). A escola no Estado de São Paulo por possuir um número de alunos muito maior do que os de maquinas revezavam dentre períodos para disponibilizar o acesso a todos. "No caso de São Paulo, como a escola era de grande por-

ISSN 2318-4051

te e o número de máquinas inferior ao total de alunos e professores (1.250), os laptops foram compartilhados entre os turnos" (FRANCOet al., 2009)

Observou-se nesse momento a necessidade de instruir os professores que iriam ministrar aos alunos toda a metodologia de integração e aprendizagem utilizando a máquina como sua aliada e auxiliando a suprir todas as dificuldades educacionais.

> O computador é uma ferramenta que pode auxiliar o professor a promover aprendizagem, autonomia e criatividade do aluno. Mas, para que isto aconteça, é necessário que o professor assume o papel de mediador da interação entre aluno, conhecimento e computador, o que supõe formação para exercício deste papel. Entretanto, nem sempre é isto que se observa na prática escolar. Estudos sobre o tema apontam que a formação do professor para a utilização da informática nas práticas educativas não tem sido priorizada tanto quanto a compra de computadores de última geração e de programas educativos pelas escolas. (UNESCO, 2008b; 2008c).

Em 2014, um novo Censo mostrou que 49% das escolas públicas não possuíam computadores para os alunos, porem estava ocorrendo uma progressão, pois em 2008 o número de computadores era um para cada 96 alunos matriculados. Mesmo com toda essa melhora, estava longe do percentual ideal. (Canal Tech, 2013)

> Hoje, apesar da melhora, as taxas ainda estão longe do ideal: 48% das unidades públicas ainda não têm computadores para uso discente; 50,3% têm acesso à internet e há um computador para cada 34 alunos. A banda larga está presente em 40,7%das unidades. (TODOS PELA EDUCAÇÃO, s.d.).

O objetivo essencial do laboratório de informática em escolas públicas é o aperfeiçoamento da educação, além de auxiliarem a inclusão de pessoas de condições financeiras desfavoráveis, que não possuem computadores ou internet ao alcance e também muitos alunos que tem dificuldades na familiarização dos livros ou com aprendizagem matemática. Estes encontram nos computadores uma forma mais resolutiva e que facilita a aprendizagem e o papel de mentor incumbido ao professor.

> O Inep/MEC publicou, em 2007, um estudo sobre quais fatores estariam relacionados à escola e sujeitos à intervenção de políticas públicas que causariam efeito positivo sobre o desempenho das crianças de quarta série do Ensino Fundamental da rede pública na disciplina de Matemática. (BIONDI e FELÍCIO, 2007).

> Resgatando os dados da FGv sobre o percentual de acesso domiciliar à Internet, podemos supor que o ambiente escolar geralmente fornece o primeiro contato com essas tecnologias para a maioria dos envolvidos no processo educacional,5

ISSN 2318-4051

> reafirmando a sua importância estratégica na sociedade contemporânea e ampliando a necessidade de que os processos educacionais, valendo-se das TRs numa perspectiva de ambiente comunicacional, assumam a lógica das redes como fundamento (TEIXEIRA, 2010,p.47).

2. Metodologia

As pesquisas utilizadas são baseadas na vida cotidiana dentro do âmbito escolar da rede pública e da rede particular, que também sofre com a falta de subsídios ou incentivo quanto à implantação de um laboratório de informática e também em conhecimentos técnicos da área da informática com em fontes de pesquisa em dados e fontes estatísticas**.**

3. Considerações Finais

Cabem as esferas do poder legislativo cobrar maior endereçamento e investimento nos setores da educação no País e também a criação de mais centros gratuitos de ensino da informática incentivando cada vez mais a aprendizagem e a redução do número de analfabetos digitais.

> Realizadas essas reflexões, é possível afirmar que o formato atual da escola contribui para o fortalecimento dos papéis sociais não somente reforçando a postura passiva e massificante, desconsiderando as culturas e primando pela formatação coletiva dos indivíduos, mas também anulando o potencial das TRs numa dinâmica de acomodação destas à tradicional lógica linear (TEIXEIRA, 2010, p. 50).

A inclusão digital como forma de aprimoramento a educação é a melhor forma de contribuir para o fim ou amenização da desigualdade social que acompanha a sociedade a muitas gerações, dentre 100% dos alunos matriculas entre Ensino Médio e Fundamental aproximadamente 80% não possuem nem computador ou internet banda larga em suas residências e tem apenas o acesso nas escolas nas quais estudam porem as políticas de incentivo meio a atual crise política e econômica no qual o país se encontra onde diversos subsídios que eram destinados à educação foram drasticamente reduzidos ou anulados onde o aumento abusivo de impostos.

O nível de raciocínio ao longo da evolução tecnológica faz com que os neurônios acompanhem inúmeras informações ao mesmo tempo, surgindo ai as chamadas internets, linguagem criada para facilitar a comunicação na a rede.

Dentre todos os benefícios e malefícios da universalização do meio digital entra ai a falta de discernimento entre linguagens virtuais que são trazidas para o mundo real e cabe ao professor ensinar e instruir aos alunos a divergência de uso de tais artifícios linguísticos porem com a falta de capacitação aos próprios orientadores, por falta de subsídios e incentivos no qual dificulta ao próprio professor e a coordenação pedagógica e enquanto não houver tanto aumento de bibliotecas como laboratório de informática

ISSN 2318-4051

terá uma geração de cada vez menos pessoas pensantes e uma maior dificuldade na evolução da educação do país.

REFERÊNCIAS

CANAL TECH. **Educação**. Disponível em: <http://canaltech.com.br/noticia/educacao/ pesquisa-497-das-escolas-publicas-brasileiras-ainda-nao-possuem-internet/>. Acesso em: 20 abr. 2016.

DADOS. **Censo escolar**. Disponível em: <http://dados.gov.br/dataset/ microdados-do-censo-escolar/resource/d02e1ea0-f17f-4d41-8897-d141cbe2e7a5>. Acesso em: 13 abr. 2016.

O USO DO COMPUTADOR E DA INTERNET NA ESCOLA PÚBLICA.**Estudos e pesquisas educacionais**. Disponível em: <http://www.fvc.org.br/estudos-e-pesquisas/avulsas/ estudos1-7-uso-computadores.shtml?page=3>. Acesso em: 13 abr. 2016.

TEIXEIRA, Adriano. **Inclusão digital**: Novas Perspectivas para a Informática Educativa. 2010 ed.Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul: Unijúi, 2010. 152 p.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Reportagens**. Disponível em: <http://www.todospelaeducacao.org.br/reportagens-tpe/30852/48-das-escolas-publicas-brasileiras-nao-tem-computadores-para-os-alunos/>. Acesso em: 29 abr. 2016.

R. D. S. R. et al. Analise dos efeitos do Pensamento Computacional nas habilidades de estudantes no ensino basico: um estudo sob a ´ perspectiva da programacao de computadores. **Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2015)**, [S.L], v. 2015, p. 01-10, jan./dez. 2015.