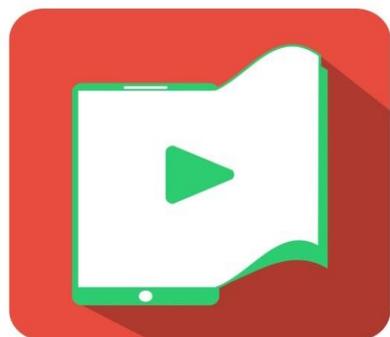


Produto educacional Aplicativo:



InfoEJA



Aline Carla de Sousa Leite Cipriano
Francisco Adelson Alves Ribeiro
Álvaro Itaúna Schalcher Pereira



**INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO
CAMPUS SÃO LUÍS MONTE CASTELO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**

ALINE CARLA DE SOUSA LEITE CIPRIANO

**A PRÁTICA NAS DISCIPLINAS DE INFORMÁTICA DO CURSO
TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E
ADULTOS**

AI

SÃO LUÍS

2020

Revisão

Prof. Dr. Francisco Adelson Alves Ribeiro

Instituto Federal do Maranhão

adelton@ifma.edu.br

Prof. Dr. Álvaro Itaúna Schalcher Pereira

Instituto Federal do Maranhão

alvaro.pereira@ifma.edu.br

Autora

Aline Carla de Sousa Leite Cipriano

Instituto Federal do Maranhão

alineleiteadv@gmail.com

C577i Cipriano, Aline Carla de Sousa Leite.
InfoEJA / Aline Carla de Sousa Leite Cipriano; Revisão de
Francisco Adelson Alves Ribeiro, Álvaro Itaúna Schalcher Pereira.
- São Luís, 2020.
15 p. : il.

Produto Educacional de Dissertação – A práxis nas
Disciplinas de Informática do Curso Técnico em administração na
educação de jovens e adultos. (Mestrado Profissional em Educação
Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Maranhão, Campus São Luís Monte
Castelo, 2020.

ISBN 978-65-00-16858-7

1. Aplicativo educacional. 2. Informática. 3. Ensino. 4.
Cultura digital. I. Título.

CDU 004.1:37.01

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	4
TUTORIAL: InfoEJA.....	6
1. COMO BAIXAR.....	6
2. COMO USAR.....	6
2.1 Slides Introdutórios.....	6
3. TELA PRINCIPAL.....	8
3.1 Menu Lateral.....	9
3.2 Botão Referências.....	10
3.3 Módulos.....	10
3.4 Tópicos de conteúdos dos Módulos.....	11
3.4.1 Tópico Sugestão de Atividade.....	12
3.5 Módulo Sistemas Operacionais.....	13
3.6 Módulo Impressão.....	13
3.7 Módulo Internet.....	14
3.8 Módulo <i>E-mail</i>	14
3.9 Módulo Word.....	15
3.10 Módulo Excel.....	15
3.11 Módulo Apresentação.....	16

Apresentação

O aplicativo InfoEJA é um Produto Educacional desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT, relacionado à dissertação de mestrado “A práxis nas Disciplinas de Informática do Curso Técnico em Administração na Educação de Jovens e Adultos”, desenvolvida no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Timon (IFMA), que tem como objetivo facilitar a práxis por meio do acesso a conteúdos das disciplinas de informática que se relacionem às habilidades do técnico em administração, desta forma, contribuindo para inserção na cultura digital e no mundo do trabalho.

O App InfoEJA visa facilitar o ensino e aprendizagem nas disciplinas de Informática, possibilitando o uso didático do celular (*smartphones*), por meio de uma ferramenta digital de maior acesso aos discentes.

A ferramenta foi desenvolvida com o objetivo de auxiliar nas aulas práticas de Informática nas turmas do PROEJA, sua necessidade se fez em virtude das dificuldades dos discentes, bem como dos docentes, que podem ter acesso a uma ferramenta didática que multiplique as formas de aprendizagem em sala de aula. Desta forma, a aproximação com os *smartphones* facilitou a interação com o computador e outras tecnologias, através de um App que reúne

acessivelmente informações e conteúdos sobre as temáticas de maior interesse e dificuldade dos discentes, observando as singularidades cognitivas dos discentes do PROEJA.

O PROEJA é um programa inserido dentro das ações voltadas para a concretização do ensino na modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Inicialmente, este programa foi instituído pelo Decreto nº 5.478/2005. Visando sua ampliação, foi substituído pelo Decreto 5.840, de 2006, sendo intitulado de Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, o mesmo é parte de uma série de políticas sociais de inclusão, que tem base constitucional e está amparado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996, que toma a educação como direito social.

O PROEJA faz parte da modalidade da EJA adotada no Brasil, e que busca ofertar educação àqueles que não puderam concluí-la na idade certa. Assim, é direcionado a um público específico, o que sugere a adoção de estratégias e práticas pedagógicas que se adequem às singularidades e identidades destes indivíduos que, conforme diz Arroyo (2011), são marcados pela exclusão da escola. Deste modo, favorecer o acesso das tecnologias educacionais aos mesmos é uma forma de promover a inclusão social e digital.

Assim promover a implementação das tecnologias se apresenta, em nosso contexto atual, como forma de inserção no mundo do trabalho,

o que colabora para a justiça social, reconhecendo, desta maneira, a importância dos usos de tais recursos nas atividades mais corriqueiras da vida humana.

No ensino das disciplinas de Informática, essas relações entre teoria e prática exigem unidade, fazendo destas uma simbiose e complementariedade, onde o discente, ao promover sua ação sobre o computador, esta continuamente refletindo sobre os sentidos que fundamentam sua ação. Assim a *práxis* neste processo pode ser entendida tomando as lições de Vázquez (1977) como uma ação revolucionária transformadora que se faz quando uma teoria embasa a prática e há nesta prática elementos que favorecem a sua reestruturação com objetivo de mudar a realidade dada por meio de uma atividade que conjuga ação e consciência.

É neste contexto que emerge a problemática desta pesquisa, a saber: Que aspectos são relevantes conhecer no Curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio na Modalidade Educação de Jovens e Adultos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Timon para que ofereça a integralização entre teoria e prática nas disciplinas de Informática e promova nos discentes sua inclusão na Cultura Digital?

Para responder aos questionamentos e objetivos traçados, foram usados como referencial Saviani (2007), Arroyo (2011), Frigotto (2011), Ramos (2006), Freire (1970), Leontiev (1978), Vazquez (1977), Castells

(2016), que servirão como base teórica para refletir sobre as temáticas: EJA, educação integral, emancipação dos sujeitos, educação inclusiva, *práxis* pedagógica e as tecnologias digitais.

O Aplicativo Educacional, InfoEJA, E foi desenvolvido pelo Sistema Operacional *Android*, a lógica e os códigos usados foram em *Kotlin*, linguagem de programação para desenvolver aplicativos nativos em *Android*.

O aplicativo só precisa de internet para *download*, não havendo posteriormente a necessidade de conexão com a rede, o que facilita o acesso dos usuários, sendo ferramenta tecnológica que amplia o tempo e espaço de aprendizagem.

Com isso, a pesquisa analisa o desenvolvimento e aplicação do aplicativo InfoEJA no PROEJA como uma possibilidade de promover a inserção na Cultura Digital, ampliando a participação social, observando a *práxis* nas disciplinas de Informática como um caminho de integração do conhecimento, onde o trabalho visto como princípio educativo possibilite a emancipação dos discentes e sua formação profissional para além dos interesses empregatícios imediatistas, oportunizando melhoria no ensino.

Pesquisadora: Aline Carla de Sousa Leite Cipriano

Orientador: Prof. Dr. Francisco Adelson Alves Ribeiro

Coorientador: Prof. Dr. Alvaro Itaúna Schalcher Pereira

Desenvolvedor: Marcilio Cipriano de Moura

TUTORIAL: InfoEJA

1. COMO BAIXAR

O Aplicativo Educacional, vinculado à dissertação de pesquisa, foi depositado para *download* na loja de aplicativos *Google Play Store*, onde pode ser encontrado por meio do *link* <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.infoeja.infoeja&hl=pt>, também ficando disponível para *download* na Plataforma EDUCAPES.

2. COMO USAR

Ao realizar o *download* do InfoEJA, o usuário poderá acessar o App clicando no ícone do Aplicativo Educacional, na tela do seu *smartphone*, representado pelo logotipo.



Fonte: Autora, 2020.

2.1 Slides Introdutórios

Ao abrir pela primeira vez o App, o usuário será direcionado a 6 (seis) *slides* introdutórios, ou seja, telas que orientam no uso e funcionalidade básicas do InfoEJA.

As primeiras imagens, a quem acessa pela primeira vez o InfoEJA, trazem uma mensagem sobre o objetivo do produto educacional.

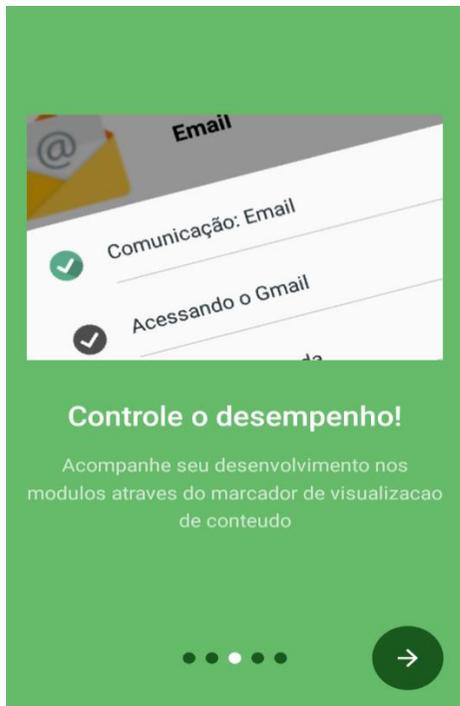


Fonte: Autora, 2020.



Fonte: Autora, 2020.

Além disso, quem acessa pela primeira vez o InfoEJA também recebe orientações sobre algumas funções do aplicativo, como a função de marcadores, que ajudam a controlar o desempenho do usuário, e uma mensagem incentivadora, que informa sobre as atividades que podem ser desempenhadas dentro do App.

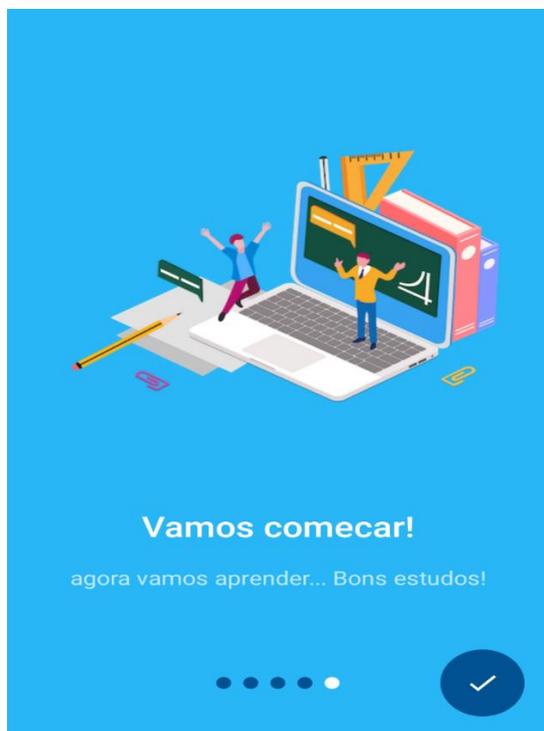


Fonte: Autora, 2020.



Fonte: Autora, 2020.

Por fim, o aplicativo apresenta ao usuário uma mensagem de incentivo, que marca o início dos estudos por meio da Plataforma Educacional.

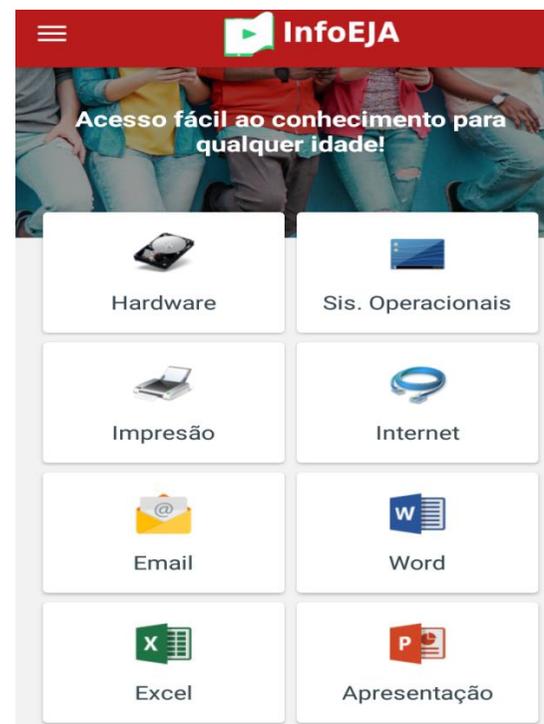


Fonte: Autora, 2020.

3. TELA PRINCIPAL

Após visualizar os *slides* introdutórios, o usuário clicará na seta para prosseguir para a Tela Principal do InfoEJA, que está representada na figura a seguir.

Nesta tela, o usuário tem acesso a toda a estrutura funcional do Aplicativo Educacional, como, por exemplo, o menu, os módulos e os botões de fonte.



Fonte: Autora, 2020.

3.1 Menu lateral

Ao clicar no Menu, o usuário consegue abrir o Menu lateral, que contém uma pequena descrição do App, bem como dois botões onde ele pode

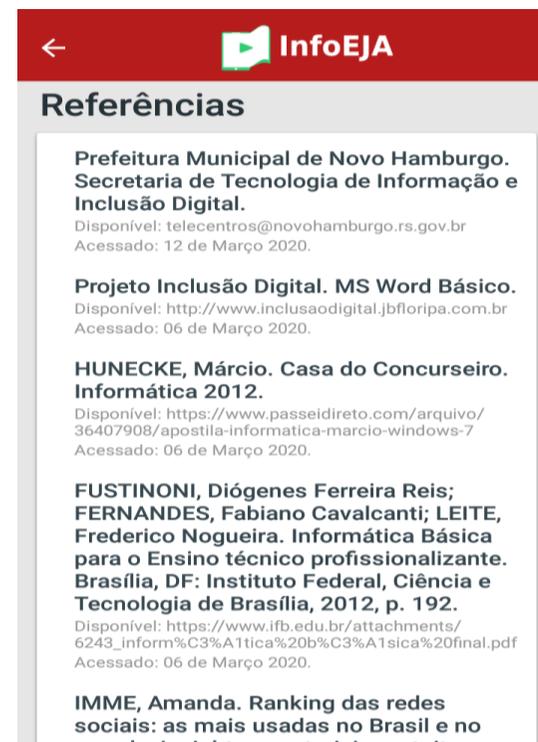
encontrar mais informações sobre o aplicativo (Sobre) e também algumas referências (Referências), conforme mostra a imagem a seguir:



Fonte: Autora, 2020.

3.2 Botão Referências

Neste botão, o usuário é capaz de visualizar as referências de todos os conteúdos que compõem o App, indicando os *sites* em que estão disponibilizados na plataforma do Google, a fim de creditar as contribuições aos mesmos.

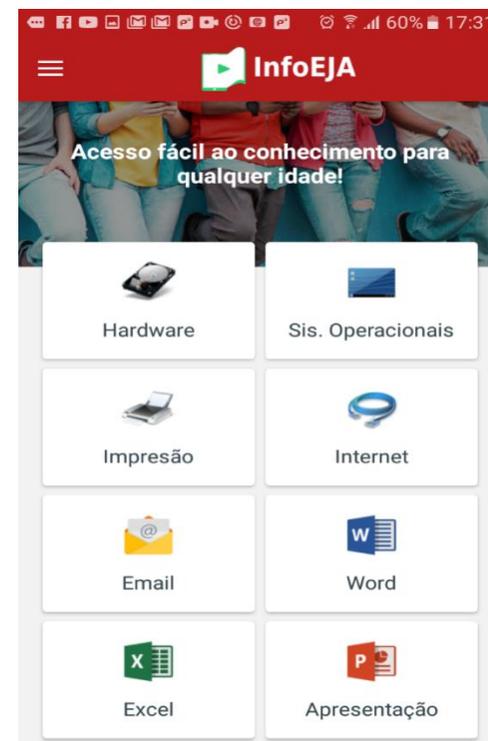


Fonte: Autora, 2020.

3.3 Módulos

Na tela principal, encontram-se 8 (oito) módulos com os conteúdos que estão disponibilizados no App, que são assuntos trabalhados na disciplina de Informática, e que foram selecionados pelos discentes do curso técnico em Administração integrado ao médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – *Campus* Timon; sendo que estes estão em consonância com a grade curricular do curso, presente no Projeto Político Pedagógico do *Campus*, ano 2016.

O acesso aos módulos é livre, não condicionado à leitura e acesso em sequência, objetivando, desta forma, possibilitar aos discentes e docentes a liberdade na seleção dos conteúdos que estão sendo trabalhados em aula, ou ao que eles mais tiverem interesse em estudar.



Fonte: Autora, 2020.

3.4 Tópicos de conteúdos dos Módulos

Ao clicar em qualquer um dos módulos, o usuário será direcionado à página de conteúdo. Nesta nova página, serão apresentados de maneira didática todos os conteúdos relacionados ao módulo que foi escolhido. Por exemplo, os conteúdos a serem trabalhados no módulo “*Hardwares*” são:



Fonte: Autora, 2020.



Fonte: Autora, 2020.

Como pode ser visto nas imagens acima, os conteúdos são organizados de maneira hierárquica para facilitar a aprendizagem. Os mesmos contêm um marcador de tópicos em cor cinza, sendo que, assim que a visualização do conteúdo disponível for finalizada, o *status* do tópico deixará de ser cinza (Imagem 1) e passará a ser verde (Imagem 2). Dessa forma, será possível acompanhar o próprio desempenho e fazer um estudo que pode ser continuado em um outro momento.

Ainda utilizando o exemplo do *Hardware*, ao clicar em um dos tópicos, uma tela irá se abrir, mostrando todo o conteúdo disponível a respeito do tema escolhido, com o auxílio de texto resumido e imagens ilustrativas para melhor aprendizagem e fixação.



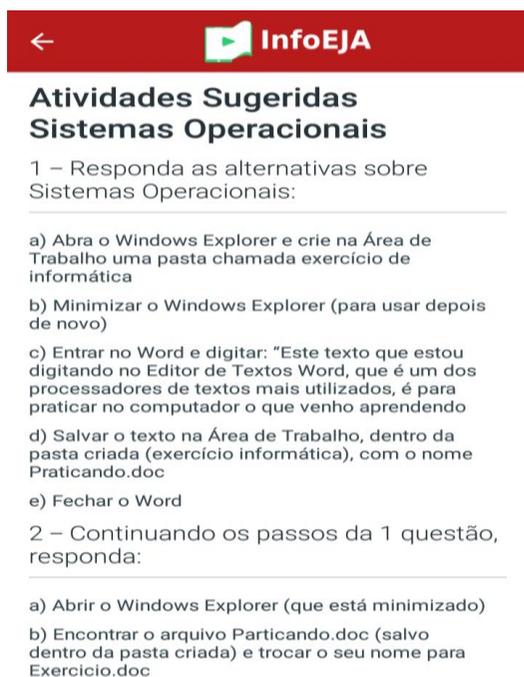
Com os avanços tecnológicos, ao longo dos anos, esses componentes foram sendo substituídos, diminuindo de tamanho e permitindo assim o surgimento de uma nova geração de computadores. Os chamados microcomputadores.

Fonte: Autora, 2020.

3.4.1 Tópico Sugestão de Atividades

O tópico *Sugestão de Atividades* é o último componente de qualquer um dos módulos. Nele é sugerido a resolução de uma atividade prática, que busca exercitar o compreensão do aluno sobre os conteúdos que foram estudados, favorecendo a fixação por meio da *práxis*, levando em conta atividades que ressaltem as habilidades necessárias ao técnico em Administração.

A sugestão de atividade do *Hardware* é:



The screenshot shows the 'InfoEJA' mobile application interface. At the top, there is a red header with a back arrow and the 'InfoEJA' logo. Below the header, the title 'Atividades Sugeridas Sistemas Operacionais' is displayed. The content is organized into two numbered sections. Section 1 asks the user to answer alternatives about 'Sistemas Operacionais' and lists five tasks (a-e) involving Windows Explorer, Word, and file management. Section 2 continues the steps from the first question and lists two tasks (a-b) involving opening Windows Explorer and renaming a file.

**Atividades Sugeridas
Sistemas Operacionais**

1 – Responda as alternativas sobre Sistemas Operacionais:

a) Abra o Windows Explorer e crie na Área de Trabalho uma pasta chamada exercício de informática

b) Minimizar o Windows Explorer (para usar depois de novo)

c) Entrar no Word e digitar: "Este texto que estou digitando no Editor de Textos Word, que é um dos processadores de textos mais utilizados, é para praticar no computador o que venho aprendendo

d) Salvar o texto na Área de Trabalho, dentro da pasta criada (exercício informática), com o nome Praticando.doc

e) Fechar o Word

2 – Continuando os passos da 1 questão, responda:

a) Abrir o Windows Explorer (que está minimizado)

b) Encontrar o arquivo Particando.doc (salvo dentro da pasta criada) e trocar o seu nome para Exercicio.doc

Fonte: Autora, 2020.

3.5 Módulo Sistemas Operacionais

Segue agora uma breve apresentação da estrutura dos módulos constantes no InfoEJA.

A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo Sistemas Operacionais*:



The screenshot shows the 'InfoEJA' mobile application interface for the 'Sis. Operacionais' module. The header is red with a back arrow and the 'InfoEJA' logo. Below the header, the title 'Sis. Operacionais' is displayed. The content is a list of seven topics, each with a green checkmark icon to its left:

- Versões e novidades do windows 10
- Características
- Windows Hello
- Área de trabalho
- Barra de tarefas
- Janelas
- Menu iniciar

Fonte: Autora, 2020.

3.6 Módulo Impressão

A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo Impressão*:



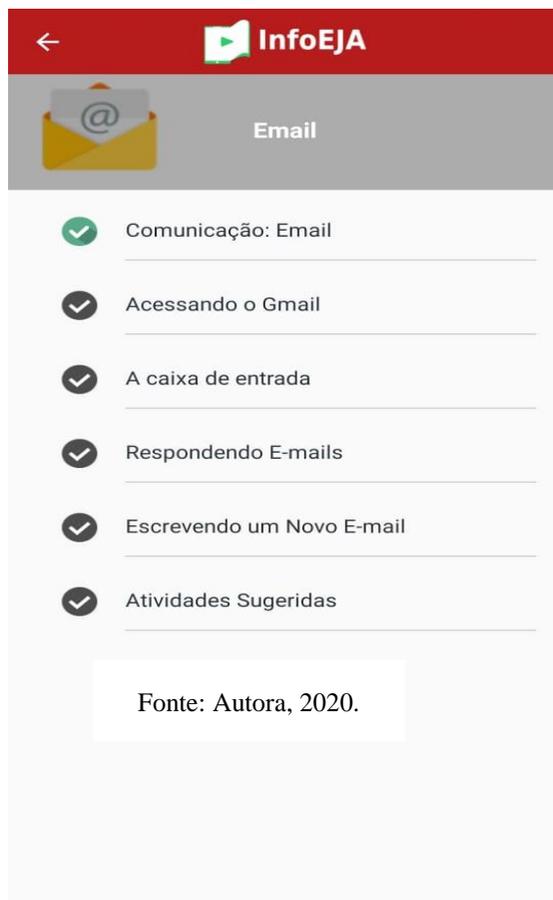
3.7 Módulo Internet

A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo Internet*:



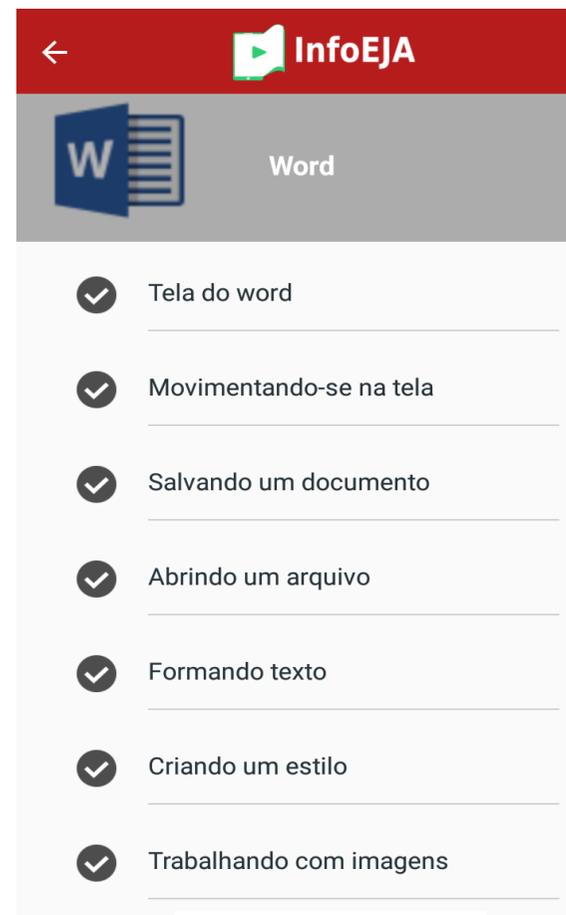
3.8 Módulo *E-mail*

A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo E-mail*:



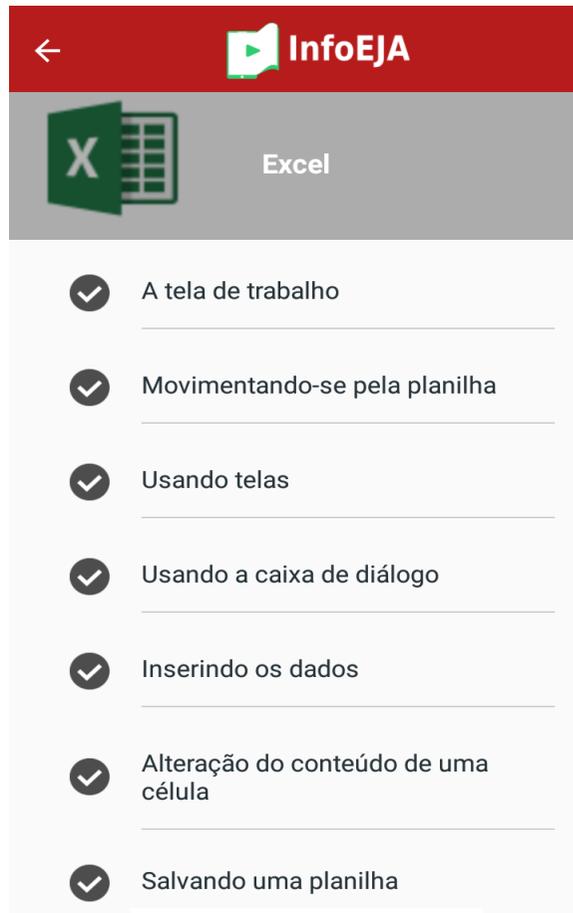
3.9 Módulo *Word*

A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo Word*:



3.10 Módulo Excel

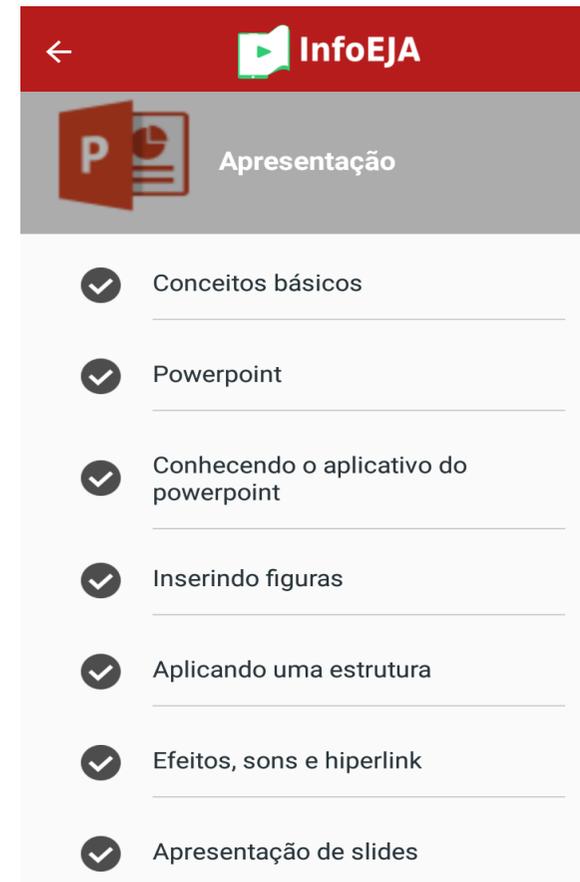
A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo Excel*:



Fonte: Autora, 2020.

3.11 Módulo Apresentação

A estrutura organizativa dos conteúdos do *Módulo Apresentação*:



Fonte: Autora, 2020.

