



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO PIAUÍ - IFPI CAMPUS TERESINA ZONA SUL
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

RAFAEL DA SILVA

**O IMPACTO DA DISCIPLINA DE INFORMÁTICA BÁSICA NA APRENDIZAGEM
DE FERRAMENTAS EDITORES DE TEXTOS NOS CURSOS NA MODALIDADE
PROEJA DO IFPI-CATZS.**

**TERESINA
2024**

RAFAEL DA SILVA

**O IMPACTO DA DISCIPLINA DE INFORMÁTICA BÁSICA NA APRENDIZAGEM
DE FERRAMENTAS EDITORES DE TEXTOS NOS CURSOS NA MODALIDADE
PROEJA DO IFPI-CATZS.**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul.

Orientador: Prof. Dr. Stephenson de Sousa Lima Galvão

**TERESINA
2024**

O IMPACTO DA DISCIPLINA DE INFORMÁTICA BÁSICA NA APRENDIZAGEM DE FERRAMENTAS EDITORES DE TEXTOS NOS CURSOS NA MODALIDADE PROEJA DO IFPI-CATZS.

Rafael da Silva¹
Stephenson de Sousa Lima Galvão²

RESUMO

A sociedade contemporânea cada vez mais depende da tecnologia da informação em diversos aspectos da vida, tanto profissional quanto pessoal. Nesse contexto, o ensino de informática básica em cursos que não têm o foco principal na área de tecnologia da informação, em especial os cursos do Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos, se destaca como uma estratégia educacional essencial. Muitos alunos deste programa buscam, além da conclusão da formação acadêmica, qualificações profissionais para melhorar suas perspectivas de emprego. Dessa forma, o objetivo dessa pesquisa é analisar os trabalhos produzidos por esses alunos, das turmas do Instituto Federal do Piauí - Campus Teresina Zona Sul na disciplina de Informática Básica, utilizando *softwares* de edição de textos, para verificar o nível de proficiência desses alunos, quanto a utilização do software. Para a matriz metodológica deste estudo, utilizou-se a pesquisa de campo do tipo quantitativo-descritivo. Os dados foram apanhados usando o “*Google forms*” e complementados com a análise documental do plano da disciplina. O questionário continha 14 perguntas, divididas em três níveis: conhecendo o perfil do participante, a auto avaliação do processo de ensino/aprendizagem e o teste de proficiência. Os resultados mostram que os alunos em questão são capazes de produzir materiais acadêmicos básicos. E apesar disso, muitos deles são adultos que, embora tenham enfrentado dificuldades e interrupções em seu percurso educacional, estão agora buscando ativamente retomar suas jornadas acadêmicas.

Palavras-chave: Informática Básica; PROEJA; Software de Edição de Textos.

ABSTRACT

Contemporary society increasingly relies on information technology in various aspects of life, both professionally and personally. In this context, the teaching of basic informatics in courses not primarily focused on information technology, particularly in the National Program of Integration of Professional Education with Basic Education in the Youth and Adult Education Modality, stands out as an essential educational strategy. Many students in this program seek professional qualifications in addition to completing their academic education, aiming to enhance their employment prospects. Thus, the objective of this research is to analyze the works produced by these students, from the classes of the Federal Institute of Piauí - Campus Teresina Zona Sul in the Basic Informatics discipline, using text editing software, to assess their level of proficiency in software utilization. For the methodological framework of this study, a quantitative-descriptive field research approach was employed. Data were collected using *Google Forms* and supplemented with documentary analysis of the course syllabus. The

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Piauí - Campus Teresina Zona Sul, catzs.2020112linf0054@aluno.ifpi.edu.br

² Professor do Curso de Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Piauí - Campus Teresina Zona Sul, stepgalvao@gmail.com

questionnaire comprised 14 questions, divided into three levels: understanding the participant's profile, self-assessment of the teaching/learning process, and proficiency testing. The results indicate that the students in question are capable of producing basic academic materials. Despite this, many of them are adults who, although they have faced difficulties and interruptions in their educational journey, are now actively seeking to resume their academic pursuits.

Keywords: Basic Informatics; PROEJA; Text Editing Software.

Data de aprovação: 18/03/2024

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a informática básica emergiu como uma habilidade fundamental em um mundo cada vez mais digitalizado. A sociedade contemporânea depende cada vez mais da tecnologia da informação em diversos aspectos da vida, tanto profissional quanto pessoal. Nesse contexto, o ensino de informática básica em cursos que não têm o foco principal na área de tecnologia da informação se destaca como uma estratégia educacional essencial. Na disciplina de Informática Básica são abordados conteúdos como o uso de *softwares* de escritório, que envolve processadores de textos e planilhas, bem como a navegação na internet, o gerenciamento de *e-mails* e a familiaridade com sistemas operacionais.

Uma aplicação notável desse ensino ocorre no Programa Nacional de Integração da Educação Profissional à Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA). Muitos alunos deste programa buscam, além da vontade de concluir a formação acadêmica, qualificações profissionais para melhorar suas perspectivas de emprego. E tais aptidões, adquiridas com essa disciplina, representam uma vantagem competitiva em praticamente todas as profissões.

Além disso, o ensino de informática básica no contexto do PROEJA promove a inclusão digital, especialmente para alunos que não tiveram acesso adequado à tecnologia. A aquisição dessas competências não apenas aumenta a capacidade dos alunos de participar plenamente na sociedade contemporânea, como também contribui para a redução da chamada "divisão digital", conforme destacado por Almeida (2001), onde alguns têm acesso à tecnologia enquanto outros não.

A comunicação moderna frequentemente depende do uso de tecnologias digitais, como e-mails, mensagens instantâneas e videoconferências. Essas habilitações são relevantes tanto em ambientes de trabalho quanto no contexto acadêmico, enfatizando sua importância na formação educacional e profissional. O uso de ferramentas digitais pode estimular a inovação e a criatividade em diversos domínios, desde a elaboração de apresentações impactantes até o desenvolvimento de recursos educacionais interativos.

Em vista disso, esta pesquisa delimitou como objeto de estudo o impacto da disciplina Informática Básica na aprendizagem de *softwares* de edição de textos nos cursos na modalidade PROEJA do Instituto Federal do Piauí - Campus Teresina Zona Sul (IFPI-CATZS). Assim, este artigo partiu da seguinte questão: Quais materiais acadêmicos os alunos das turmas na modalidade PROEJA do IFPI-CATZS são capazes de produzir a partir dos fundamentos e habilidades adquiridos através do conteúdo da disciplina Informática Básica? Como hipótese para esta questão, consideramos que os alunos do PROEJA podem não estar aplicando efetivamente os fundamentos da disciplina de Informática Básica em sua vida acadêmica.

Portanto, o objetivo geral desta pesquisa é analisar os trabalhos produzidos pelos alunos das turmas de modalidade PROEJA do IFPI-CATZS na disciplina de Informática Básica, utilizando *softwares* de edição de texto, para verificar o nível de proficiência desses

alunos, quanto a utilização dos *softwares*. Os objetivos específicos incluem a identificação das habilidades dos alunos com *softwares* de edição de textos, adquiridas por meio da disciplina de Informática Básica; a comparação destas com as propostas no plano da disciplina e a identificação dos períodos em que a mesma é ofertada.

A motivação e escolha do tema desta pesquisa surgiu a partir da experiência em aulas de Informática Básica para alunos na modalidade PROEJA no curso de Gastronomia do IFPI-CATZS. Durante essas aulas, identificou-se uma lacuna na eficiência dos estudantes para produzir trabalhos acadêmicos em formato digital, principalmente para elaborar pesquisas estruturadas com capa, introdução, desenvolvimento e conclusão. Esta deficiência ressalta a necessidade de orientação na produção de textos usando *softwares* específicos. A falta de consideração pelas características específicas do público-alvo ao demandar esses trabalhos é preocupante, especialmente considerando a importante vantagem competitiva que a competência em edição de textos tem para os estudantes no cenário profissional.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção são exibidos o contributo teórico da pesquisa, as características da Educação de Jovens e Adultos, o PROEJA, a exposição sobre a informática básica e sua importância na educação, as práticas pedagógicas para o ensino de informática básica voltado ao público do PROEJA, e a importância da inclusão digital para a sociedade contemporânea.

2.1 A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de ensino que desempenha um papel crucial na promoção da inclusão educacional, conforme estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, Lei nº 9.394/96. A LDB, em seu Artigo 37, estabelece que a EJA é “destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria”. Essa modalidade visa combater o analfabetismo e oferecer oportunidades educacionais a jovens e adultos que, por diversos motivos, não puderam completar sua educação formal no tempo esperado.

A LDB também destaca a necessidade de uma abordagem flexível e adaptativa na EJA, levando em consideração as características e necessidades específicas dos alunos adultos. Isso envolve reconhecer a diversidade de experiências de vida, técnicas e objetivos de aprendizagem que os alunos trazem para a sala de aula. Além disso, a LDB enfatiza a importância de valorizar os conhecimentos prévios dos alunos e reconhecer sua bagagem cultural e experiências como recursos para a aprendizagem. Dessa forma, a EJA não apenas visa à alfabetização e ao ensino fundamental e médio, mas também à formação integral dos alunos, contribuindo para sua participação plena na sociedade e no mercado de trabalho.

Portanto, a EJA, baseada na LDB 9394/96, representa um instrumento essencial para promover a equidade e a inclusão educacional, permitindo que jovens e adultos adquiram as qualidades e sabedoria necessárias para seu desenvolvimento pessoal e profissional. Ela reconhece que a educação é um direito ao longo da vida e que a aprendizagem pode ocorrer em diferentes momentos e contextos, reforçando a importância da educação como uma ferramenta transformadora da realidade e da promoção da cidadania.

2.2 O PROEJA

O Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) é uma iniciativa fundamental no contexto educacional brasileiro, alinhada com a LDB de 1996 e as diretrizes do Ministério da Educação (MEC). O PROEJA, como estabelecido na LDB, tem como objetivo principal proporcionar a jovens e adultos a oportunidade de combinar a formação educacional com a

educação profissional, contribuindo assim para sua inserção no mercado de trabalho e o aprimoramento de suas técnicas. Esse programa é especialmente relevante ao reconhecer a importância de uma educação flexível e adaptada às necessidades dos alunos adultos, permitindo-lhes concluir os níveis de ensino fundamental e médio enquanto adquirem uma formação profissionalizante.

O MEC, por meio de suas diretrizes, tem desempenhado um papel central na implementação e expansão do PROEJA em todo o país. Essas diretrizes estabelecem critérios para a oferta de cursos e orientam as instituições de ensino na criação de programas que atendam às demandas específicas de jovens e adultos em busca de educação formal e profissional. O MEC também promove a articulação entre instituições de ensino técnico e escolas de ensino fundamental e médio, incentivando a colaboração entre os sistemas de educação e a integração das duas modalidades de ensino. Assim, o PROEJA não apenas contribui para a formação de indivíduos mais qualificados, mas também para a redução das desigualdades educacionais e a promoção da cidadania, alinhando-se com os princípios da LDB e as metas educacionais do Brasil.

2.3 A INFORMÁTICA BÁSICA E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO.

Entende-se a Informática, segundo Helerbrock (2023), como um campo de estudo e desenvolvimento voltado para o uso das tecnologias de informação em benefício das pessoas, organizações e sociedades. Ou seja, ela ajuda a melhorar a forma como estes grupos interagem com a informação e como essa informação é utilizada para atender às suas necessidades individuais e coletivas. Portanto, ela desempenha um papel fundamental em nossa sociedade moderna, impulsionando o progresso tecnológico e promovendo a automação e a eficiência em diversas áreas.

A Informática Básica como disciplina, assume um papel crucial na educação contemporânea, capacitando os alunos com a cognição essencial para operar eficazmente neste mundo digital. Essa disciplina normalmente abrange tópicos como o uso de sistemas operacionais, navegação na internet, processamento de texto e planilhas, bem como conceitos de segurança cibernética. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9394/96 (BRASIL, 1996), a educação deve promover o desenvolvimento de competências gerais, e a informática básica é reconhecida como uma delas, cruciais no mundo moderno.

A importância da disciplina de Informática Básica também é apoiada pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) do Brasil junto com o Governo Federal, que promove diretrizes para a inclusão da educação tecnológica nas escolas. Recentemente, em janeiro de 2023, foi criada a Lei nº 14.533 que em seu Artigo 1,

[...] institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), estruturada a partir da articulação entre programas, projetos e ações de diferentes entes federados, áreas e setores governamentais, a fim de potencializar os padrões e incrementar os resultados das políticas públicas relacionadas ao acesso da população brasileira a recursos, ferramentas e práticas digitais, com prioridade para as populações mais vulneráveis. (BRASIL, 2023)

Portanto, a disciplina de Informática Básica, respaldada pelas diretrizes da LDB e do MEC, é um elemento vital da educação contemporânea, promovendo a inclusão digital e preparando os alunos para o sucesso em um mundo cada vez mais tecnológico.

2.4 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO DE INFORMÁTICA BÁSICA VOLTADO AO PÚBLICO DO PROEJA

As práticas pedagógicas para o ensino de informática básica voltado ao público do PROEJA devem ser contextualizadas e centradas nas necessidades e interesses dos estudantes. Papert

(1980) argumenta em favor da aprendizagem baseada em projetos, na qual os alunos se engajam em atividades práticas e significativas relacionadas ao uso da informática.

Essa abordagem permite que os estudantes apliquem o que aprenderam de forma concreta, estimulando sua motivação e engajamento. Além disso, a utilização de recursos digitais interativos, como simuladores e jogos educacionais, pode promover a motivação e o envolvimento dos estudantes (Prensky, 2001). Essas abordagens pedagógicas favorecem a construção ativa do conhecimento, permitindo que os alunos experimentem, colaborem e reflitam sobre o uso da tecnologia em situações reais.

As ideias de Papert e Prensky destacam a importância de práticas pedagógicas ativas e contextualizadas no ensino de Informática Básica para o público do PROEJA. Ao envolver os alunos em atividades práticas e significativas, relacionadas às suas necessidades e interesses, os estudantes se tornam protagonistas de sua aprendizagem e têm a oportunidade de aplicar o conhecimento em situações reais. A utilização de recursos digitais interativos contribui para a motivação e o envolvimento dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e estimulante.

2.5 INCLUSÃO DIGITAL E SEU PAPEL NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A inclusão digital desempenha um papel significativo na sociedade contemporânea, promovendo a igualdade de acesso às tecnologias da informação e comunicação. Manuel Castells, em sua obra "A Sociedade em Rede" (1999), já destacava que se vivia em uma sociedade conectada globalmente, na qual a disseminação da informação por meio das tecnologias digitais já era uma realidade. Nesse contexto, e com base no que vivemos em 2024, podemos constatar que o domínio das ferramentas digitais se torna essencial para a participação plena na sociedade desde muito tempo atrás.

As ideias de Castells ressaltam a importância da inclusão digital como um mecanismo de equidade e participação social. Nesse contexto, a Informática Básica desempenha um papel fundamental no processo educacional dos alunos do PROEJA, capacitando-os a utilizar as tecnologias de forma produtiva e significativa.

3 METODOLOGIA

A pesquisa em questão é de natureza básica do tipo exploratória, na qual se busca uma “maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.” (Gil, p. 41, 2002) E, para alcançar os objetivos propostos, adotamos uma abordagem quantitativa, pois queríamos identificar, através de dados, o percentual de alunos que conseguem aplicar os conteúdos de informática básica em sua rotina acadêmica. Para Marconi e Lakatos (2003) esse tipo de abordagem é frequentemente utilizado para examinar fenômenos que podem ser medidos e quantificados, como comportamentos, opiniões, características demográficas e outros aspectos mensuráveis.

Assim, quanto a metodologia, a pesquisa se classifica como pesquisa de campo do tipo quantitativo-descritivo, pois se deseja adquirir dados e a compreensão sobre um dilema, visando encontrar soluções, ou para testar uma suposição que se deseja validar, ou até mesmo para explorar novos fenômenos e suas interações, como esclarecem Marconi e Lakatos (2003). Com isso, aplicamo-la em duas turmas na modalidade PROEJA do IFPI-CATZS, pois eram as que estavam em curso no momento da coleta, uma com 25 alunos e outra com 10, totalizando 35 alunos, dos quais 20 participaram do estudo, constituindo o universo da pesquisa. Destes, 18 responderam à pesquisa por completo. O foco do estudo foi as turmas que já tinham cursado a disciplina de Informática Básica. Eles responderam às questões que avaliavam seu perfil como estudantes de PROEJA, assim como o nível de conhecimento sobre os conceitos básicos de informática, especialmente sobre a produção de textos acadêmicos utilizando *softwares* de edição de textos.

Inicialmente, fizemos uma análise documental do plano da disciplina, para identificar e registrar, por meio de anotações, quais as habilidades que são propostas com relação a softwares editores de texto. O objetivo era comparar essas descobertas com as identificadas nos alunos após a coleta dos dados. Em seguida, realizamos uma pesquisa quantitativa por meio de um questionário no *Google Forms*, nosso “instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador.” (Marconi e Lakatos, p. 201, 2003), para avaliar quais as habilitações de informática básica adquiridas pelos estudantes após terem concluído a disciplina. Assim, o questionário continha 14 perguntas do tipo fechadas, pois o intuito era obter dados para chegar a uma conclusão. E, ele foi dividido em três partes: a primeira parte continha 4 perguntas sobre o perfil do participante, a segunda, 5 perguntas sobre seus conhecimentos prévios à disciplina, e a terceira, um teste de proficiência com 5 questões.

4 RESULTADOS

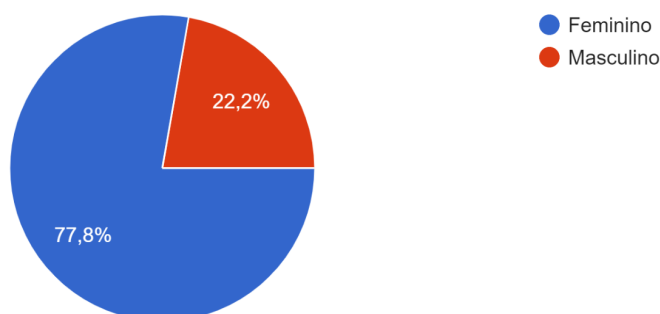
Nesta seção, são apresentados os resultados da pesquisa, organizados nos seguintes tópicos: identificação do perfil do aluno de PROEJA do IFPI-CATZS, avaliação do entendimento dos alunos e levantamento de dados sobre o plano e oferta da disciplina.

4.1 IDENTIFICAÇÃO DO PERFIL DO ALUNO DE PROEJA DO IFPI-CATZS

Os resultados da pesquisa destacam uma heterogeneidade no perfil dos participantes do PROEJA no IFPI-CATZS, ressaltando a necessidade premente de uma abordagem educacional adaptativa que leve em consideração suas diversas necessidades e experiências individuais.

A primeira pergunta foi em relação ao sexo dos alunos, da qual os resultados são exibidos no Gráfico 1. O gráfico revela uma predominância de mulheres dentre os participantes, representando 77,8% do total. Este achado pode ser atribuído a diversos fatores, como por exemplo o foco do curso, uma vez que a maioria dos participantes são do curso de Gastronomia.

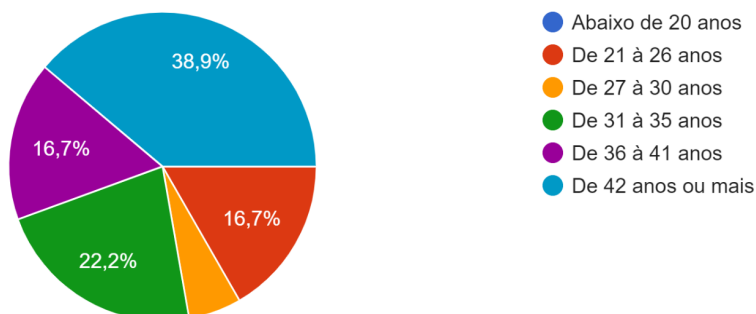
Gráfico 1 - Perfil sexual dos participantes.



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

A segunda questão foi sobre a idade dos alunos, cujos resultados estão nos Gráfico 2. Este gráfico revela que a maioria dos participantes do PROEJA do IFPI-CATZS tem 42 anos ou mais (38,9%), indicando um público predominantemente composto por adultos mais velhos que decidiram retornar aos estudos. Este resultado reflete uma realidade comum entre os programas de educação de adultos, onde indivíduos mais maduros buscam oportunidades de aprendizado para aprimorar seus talentos e perspectivas de carreira.

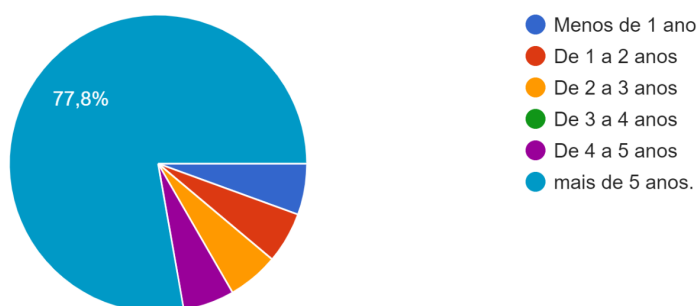
Gráfico 2 - Análise demográfica.



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

Outro ponto analisado foi, o tempo de afastamento do contexto escolar entre os participantes, com 77,8% relatando um período de 5 anos ou mais, conforme destaca o Gráfico 3. Esse número corrobora a realidade enfrentada por muitos dos participantes do programa, que, por razões diversas, precisaram interromper seus estudos e assumir responsabilidades domésticas.

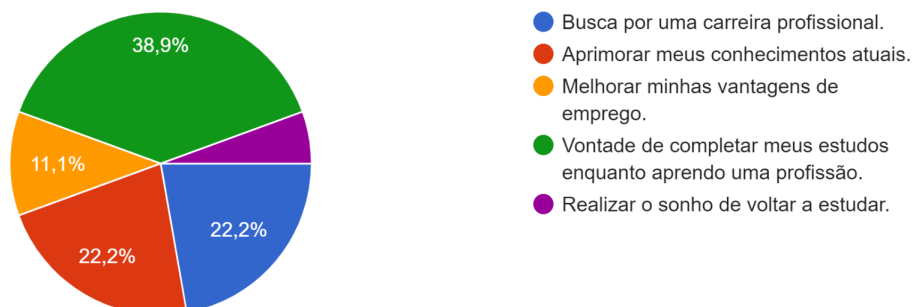
Gráfico 3 - Tempo afastados do ambiente escolar.



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

No entanto, o desejo desses alunos em retornar à vida acadêmica é evidente, refletido pelo motivo mais citado para retomar os estudos, com 38,9% mencionando a “*vontade de completar meus estudos enquanto aprendo uma profissão*”, como mostra o Gráfico 4. E, não obstante a isso, a “*Busca por uma carreira profissional*” e o “*aprimoramento de conhecimentos atuais*” também foram motivos significativos, ambos mencionados por 22,2% dos participantes, conforme evidenciado também no Gráfico 4.

Gráfico 4 - Motivo de retorno aos estudos.



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

Esses dados estão alinhados com o propósito central do PROEJA, que visa proporcionar a jovens e adultos a oportunidade de integrar a educação acadêmica com a formação profissional. Este programa desempenha um papel fundamental na promoção da inclusão educacional e na capacitação para o mercado de trabalho, oferecendo uma segunda chance para aqueles que desejam avançar em suas trajetórias pessoais e profissionais.

4.2 AVALIAÇÃO DO ENTENDIMENTO DOS ALUNOS SOBRE A DISCIPLINA

Como o objetivo é identificar as habilidades dos alunos com *softwares* editores de textos, adquiridas por meio da disciplina de informática básica, foi incluído no questionário perguntas de auto avaliação do processo de ensino e aprendizagem, assim como um teste prático simulando o uso de um *software* editor de textos. Dessa forma, esta seção está organizada em dois subtópicos: autoavaliação e teste de proficiência.

4.2.1 AUTOAVALIAÇÃO

Através de perguntas cuidadosamente elaboradas, os alunos foram incentivados a avaliar suas competências e noções em relação à edição de texto antes e após a conclusão da disciplina. As respostas coletadas revelam um panorama detalhado das percepções dos alunos sobre sua experiência na disciplina de Informática Básica.

Inicialmente, os participantes foram questionados sobre seu nível de conhecimento prévio em edição de textos antes de ingressarem na disciplina. A maioria indicou como medianos ou ruins seus domínios nessa área, com 39% dos respondentes classificando seus conhecimentos prévios como *medianos* e 33% como *ruins*. Esses resultados sugerem que a maioria dos alunos iniciou a disciplina com um nível relativamente baixo de familiaridade com softwares de edição de texto.

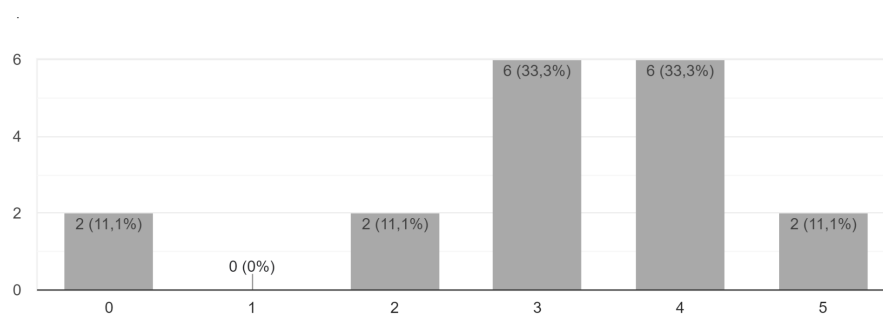
Em seguida, os participantes foram convidados a relatar as tarefas relacionadas à edição de texto que realizaram durante a disciplina. A aplicação de estilos de texto foi a atividade mais mencionada, com 44% dos participantes indicando sua realização. No entanto, a formatação de documentos e a criação de listas numeradas também foram atividades bem reconhecidas, com 39% de participação em cada uma delas. É interessante notar que uma parcela significativa dos participantes (11%) relatou ter realizado todas as tarefas mencionadas, enquanto uma minoria (6%) afirmou não lembrar de nenhuma delas.

Quanto à abordagem pedagógica mais eficaz para o aprendizado em edição de texto, a demonstração prática e os exercícios práticos emergiram como as estratégias mais preferidas pelos participantes, com 33% e 39% de escolha, respectivamente. Esses resultados sugerem que a prática ativa e a aplicação direta dos conceitos são elementos-chave para o sucesso do ensino em edição de textos.

Ao enfrentarem desafios durante o processo de aprendizagem, os participantes identificaram principalmente dificuldades no entendimento do conteúdo (39%) e questões técnicas (33%) como os principais obstáculos. Essas dificuldades destacam a importância de abordagens pedagógicas que promovam uma compreensão clara dos conceitos e ofereçam suporte técnico adequado aos alunos.

Por fim, ao serem questionados sobre seu nível de confiança ao realizar um trabalho acadêmico digitado, após cursarem a disciplina, a maioria dos participantes demonstrou sentir-se confiante, como mostra o Gráfico 5, com 33,3% atribuindo uma nota 4 e outros 33,3% atribuindo uma nota 3. Esses resultados indicam um aumento significativo na autoconfiança dos alunos em suas aptidões em edição de textos após participarem da disciplina.

Gráfico 5 - Nível de confiança dos alunos após cursarem a disciplina.



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

4.2.2 TESTE DE PROFICIÊNCIA

A inclusão de um teste prático complementar à autoavaliação dos alunos proporcionou uma avaliação objetiva e detalhada de suas noções no uso de um software editor de textos. Embora esse teste tenha sido realizado de forma simulada dentro do *Google Forms*, devido à falta de acesso a um local físico com computadores e softwares específicos, ele permitiu uma análise precisa das capacitações dos participantes em áreas-chave da edição de texto.

Na Figura 1 é mostrado como foi feita a estruturação das questões. Todas contêm a pergunta e as opções de respostas. Nas opções foram colocadas as imagens correspondentes aos ícones pertencentes ao *software* de edição de textos, *Word*. Por padrão, não foi possível deixar só as imagens, o que explica a palavra opção em cada uma delas, como está exposto na figura.

Figura 1 - Questões 03 do teste de proficiência.

3. Qual das seguintes opções permite criar uma lista numerada? *

☐ Opção 1

☐ Opção 3

☐ Opção 2

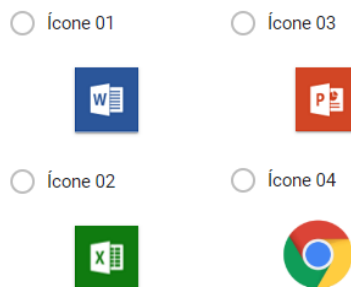
☐ Opção 4

Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

Assim, a primeira questão desafiou os alunos a identificar o ícone que representa o software de edição de textos da *Microsoft*, o *Word*, como mostra a Figura 2. Neste questionamento, surpreendentemente, como mostra o Gráfico 6, 77,8% dos participantes conseguiram selecionar o ícone correto, conforme demonstrado pelo "Ícone 01" no Gráfico 6. Essa taxa de sucesso indica um nível satisfatório de familiaridade dos alunos com a interface do *software*.

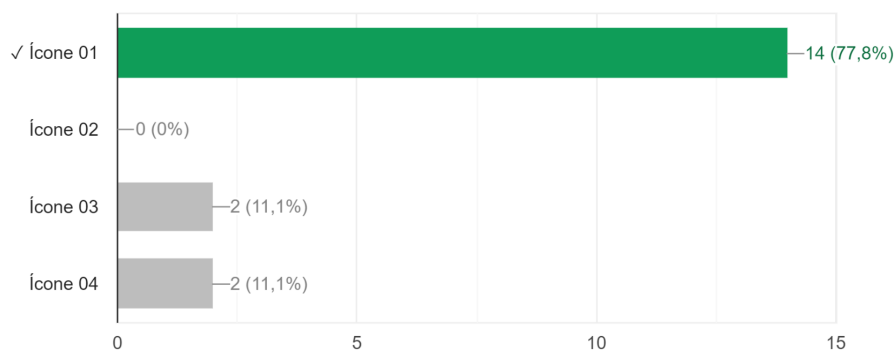
Figura 2 - Questões 01 da avaliação.

1. Qual dos seguintes ícones você deve clicar para criar o documento de texto?



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

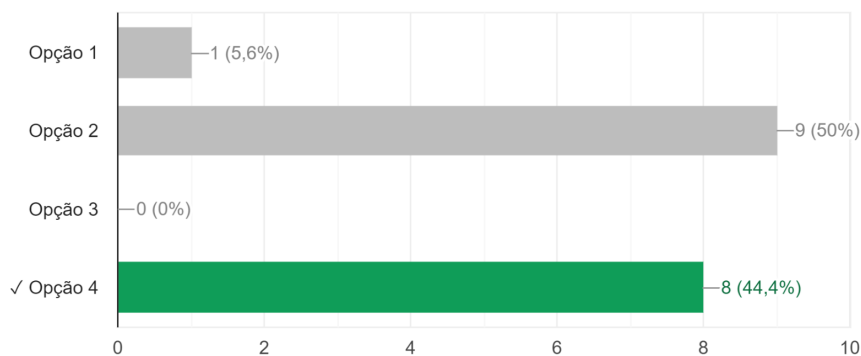
Gráfico 6 - Respostas obtidas na questão 01 do teste.



Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

Na segunda questão do teste, os participantes foram solicitados a identificar a ilustração que representa a função de centralizar um texto, seguindo a mesma estrutura mostrada na Figura 1. Como resultados, conforme mostra o Gráfico 7, podemos ver que 44% dos participantes foram capazes de escolher corretamente a opção que permite centralizar um texto. Embora essa porcentagem seja menor em comparação com a identificação do ícone do software, ainda representa uma parcela significativa de alunos capazes de realizar essa tarefa.

Gráfico 7 - Resposta da segunda questão do teste.



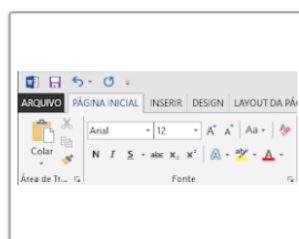
Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

Continuando, como mostrado ainda na Figura 1, os participantes foram desafiados a selecionar o ícone que permite criar uma lista numerada. Neste caso, alcançamos um impressionante percentual de 89% de acerto, o que demonstra um alto nível de familiaridade dos alunos com essa função básica de formatação de textos.

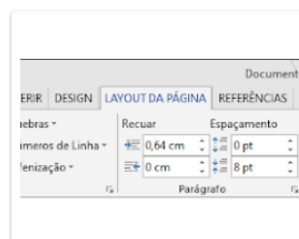
Na mesma linha de questionamento, como mostrado na Figura 3, os participantes foram indagados sobre os elementos de formatação da letra, incluindo a alteração do tipo, cor e tamanho da fonte, aspectos fundamentais para a criação de trabalhos acadêmicos de qualidade. Os resultados revelaram um excelente percentual de acerto de 94%, indicando um domínio substancial por parte dos alunos sobre esses aspectos cruciais da formatação de textos.

Figura 3 - Questão 4 do teste.

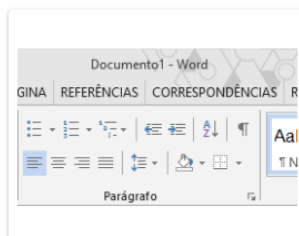
4. Qual das seguintes imagens representa a seção que contém as opções para alterar a fonte do texto; aumentar o tamanho da letra; tornar o texto negrito e mudar a cor do texto? *



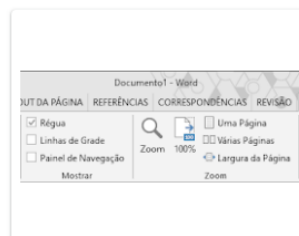
☒ Opção 1



☐ Opção 2



☐ Opção 3



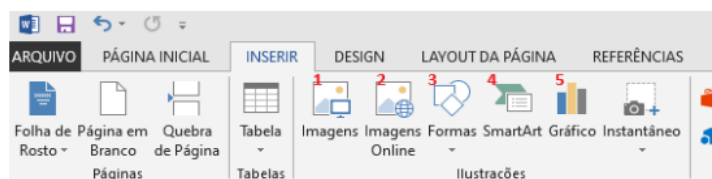
☐ Opção 4

Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

A última questão do teste, como é exibido na Figura 4, abordou a barra de ferramentas, mais precisamente a aba "Inserir", com ênfase na seção "Ilustrações". Os participantes foram desafiados a identificar o ícone que permite a inserção de uma imagem salva no próprio computador. Nesse contexto, 67% dos participantes acertaram, evidenciando uma compreensão satisfatória dessa funcionalidade específica.

Figura 4 - Questão 5 do teste.

5. Observe a numeração em vermelho na imagem e dentre as alternativas, escolha a que representa o número do ícone que permite INSERIR UMA IMAGEM do computador, no documento.



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ Nenhum deles.

Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Forms*.

Em relação à pontuação geral do teste, cada questão correta foi pontuada com 10 pontos, totalizando 50 pontos possíveis. Surpreendentemente, 27,7% dos participantes acertaram todas as questões, enquanto outros 27,7% erraram apenas uma e 33,3% erraram duas questões. Notavelmente, nenhum dos participantes obteve zero pontos, indicando um nível mínimo de familiaridade e compreensão das tarefas propostas.

Esses resultados do teste prático contribuem para uma compreensão mais abrangente dos saberes adquiridos pelos participantes, proporcionando dados objetivos que podem ser utilizados para ajustes e aprimoramentos nas estratégias de ensino em futuras edições do curso. Essa abordagem de avaliação prática se revela uma ferramenta valiosa para analisar e aprimorar o aprendizado em ambientes educacionais que enfrentam desafios logísticos.

4.3 A DISCIPLINA DE INFORMÁTICA BÁSICA NO IFPI-CATZS

A análise documental do plano de disciplina proporcionou uma visão detalhada do posicionamento da disciplina de Informática Básica dentro dos cursos na modalidade PROEJA, bem como das habilidades e competências propostas como objetivos do curso. Esse processo envolveu uma revisão atenta das metas de aprendizagem, do conteúdo programático e dos recursos didáticos relacionados à edição de texto.

Inicialmente, foi identificado que os alunos cursam a disciplina de Informática Básica logo no primeiro período do curso, com uma carga horária total de 60 horas. Esse aspecto demonstra que os alunos têm contato imediato com os princípios de informática desde o início do curso, tornando-os aptos para integrar a tecnologia em suas práticas acadêmicas e profissionais futuras.

Em seguida, ao aprofundar mais no plano da disciplina, foi identificado "Conhecer e operar aplicativos para a produção de documentos, planilhas e apresentações" como o objetivo relacionado à edição de textos, o qual foi registrado em um documento, apresentado na forma de uma tabela, conforme mostrado no Quadro 1. Ele relaciona de forma clara este

objetivo com softwares de edição de textos, aos tópicos específicos do conteúdo programático.

Quadro 1 - Relação objetivos-Conteúdo.

Objetivos	Tópicos no Plano da Disciplina
• Conhecer e operar aplicativos para a produção de documentos, planilhas e apresentações.	4. Editores de Textos 4.1 Softwares de edição de textos; 4.2 Operações Básicas: criar, alterar, abrir, fechar, salvar e imprimir textos; 4.3 Formatação de Textos; 4.4 Elementos gráficos, figuras e editoração de textos.

Fonte: Elaboração própria, por meio da plataforma *Google Docs*.

Com isso, é possível observar que o tópico "Editores de Textos" é colocado como o quarto tópico no plano da disciplina. Esse mapeamento permite ainda constatar que os alunos recebem conteúdos sobre *softwares* de edição de textos, aprendendo operações básicas como criação, alteração e salvamento de textos, bem como formatação de textos e elementos gráficos. Vale ressaltar que esses tópicos foram considerados na elaboração dos testes práticos mencionados na Seção 4.2.

Finalizando a análise do plano de disciplina, foram destacados os materiais didáticos utilizados, tais como exposição oral dialogada com emprego de recursos visuais, trabalhos/artigos individuais e/ou em grupo, atividades integradoras, laboratório de informática, e leituras complementares sobre assuntos atuais pertinentes à disciplina. Esses materiais oferecem contribuições importantes sobre como os domínios em edição de textos são ensinados e reforçados ao longo do curso, contribuindo para uma compreensão abrangente do processo de ensino-aprendizagem.

5 CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou “*analisar os trabalhos produzidos pelos alunos das turmas na modalidade PROEJA do IFPI-CATZS na disciplina de Informática Básica, utilizando softwares de edição de textos, para verificar o nível de proficiência desses alunos, quanto a utilização do software*”, e identificar “*Quais materiais acadêmicos os alunos das turmas na modalidade PROEJA do IFPI-CATZS são capazes de produzir a partir dos fundamentos e habilidades adquiridos através do conteúdo da disciplina Informática Básica?*”.

Primeiramente, conforme os objetivos da disciplina de Informática Básica a respeito das noções e domínios em edição de textos, os alunos são capacitados para *conhecer e operar aplicativos para a produção de documentos, planilhas e apresentações*. Isso os torna aptos às operações básicas de manipulação de documentos, formatação de textos e operacionalização de elementos gráficos, aspectos fundamentais para a produção de trabalhos acadêmicos com uma estrutura mínima.

Em seguida, quando avaliados sobre suas experiências prévias à participação na disciplina, a maioria dos alunos avaliou como *medianos* (39%) ou *ruins* (33%). Entretanto, após a conclusão da disciplina, a maioria deles avalia seu nível de confiança para realizar um trabalho acadêmico, usando um software de edição de texto, com nota 3 ou 4 (ambos com 33%). Isso indica que a disciplina de Informática Básica teve um impacto positivo no aumento da confiança dos alunos em suas aptidões de edição de textos.

Após o teste de proficiência, assim chamado, constatou-se que a maioria dos alunos das turmas na modalidade PROEJA do IFPI-CATZS demonstrou entendimento com formatação de texto (94%), criação de listas (89%) e identificar o ícone do *Word* (78%). Além disso, 44% dos alunos conseguiram centralizar um texto e 67% conseguiram inserir uma imagem salva no computador. Isso demonstra que há uma convergência entre o que é ensinado na disciplina e o que eles conseguem aplicar na prática.

Assim, em resposta à pergunta central, concluímos que os alunos do PROEJA no IFPI-CATZS são capazes de produzir materiais acadêmicos básicos. Além disso, a hipótese inicial de que os alunos podem não estar aplicando efetivamente os fundamentos da disciplina de Informática Básica em sua vida acadêmica não pode ser totalmente confirmada ou refutada com base nos dados obtidos. Um ponto de partida para trabalhos futuros a respeito.

Todavia, este estudo aponta a ausência de objetivos, no plano da disciplina, que relaciona o uso do *software* de edição de textos com a produção de trabalhos acadêmicos. A pesquisa mostrou que 39% dos alunos aprendem com exercícios práticos. Então, uma sugestão é incluir atividades que permitam os alunos vivenciar a escrita de materiais acadêmicos usando um *software* de edição de textos.

Ademais, a convergência desses resultados aponta também para a complexidade das trajetórias de vida dos participantes do PROEJA no IFPI-CATZS. Muitos deles são adultos que, apesar de enfrentarem dificuldades e interrupções em seu percurso educacional, estão agora buscando ativamente retomar suas jornadas acadêmicas. Essa diversidade de experiências e necessidades ressalta a importância crítica de estratégias educacionais flexíveis e inclusivas que possam atender às demandas específicas desse grupo de estudantes, capacitando-os a alcançar seus objetivos educacionais e profissionais.

Durante a condução desta pesquisa, três importantes barreiras foram identificadas no processo de coleta de dados. A primeira delas refere-se à dificuldade logística de levar os alunos a um laboratório de informática, levando à escolha de realizar o teste via plataforma online "*Google Forms*". A segunda barreira está associada às necessidades específicas do público-alvo, exigindo um suporte individualizado para garantir a compreensão das instruções e a participação efetiva dos participantes. Por fim, a terceira barreira relaciona-se com a restrição de horários disponíveis para a coleta de dados, que precisava ser realizada durante as aulas de outros professores.

Por fim, é evidente a necessidade de direcionar futuras pesquisas nesta área, visando aprimorar ainda mais o ensino de *softwares* de edição de textos para atender às demandas do mercado de trabalho, especialmente para o público-alvo do PROEJA. E, uma linha de pesquisa promissora seria investigar métodos de ensino que integrem o uso de softwares de edição de textos com as exigências do mercado de trabalho, alinhando o desenvolvimento de habilidades acadêmicas com as competências necessárias para inserção profissional. Além disso, dado o evidente benefício das aulas práticas na aprendizagem dos alunos, é crucial explorar maneiras de reforçar essa abordagem pedagógica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, V. F. **Ser ou não ser digital**. UFMG 21 FEV. 2001. Disponível em: <https://www.ufmg.br/boletim/bol1307/segunda.shtml>

BRASIL. **Ministério de Educação e Cultura**. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.Ed., São Paulo: Atlas, 2002.

HELERBROCK, R. "Informática"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica>. Acesso em 09 de setembro de 2023.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica** 1 Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. - 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2003.

L14533. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003.

PAPERT, S. (1980). **Mindstorms**: Children, Computers and Powerful Ideas. New York: Basic Books.