



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

UMA AÇÃO DE EXTENSÃO PARA CONTRIBUIR COM A INCLUSÃO DIGITAL DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Dayana da Silva Souza¹; Luana de Oliveira F. Crivelli¹; Kerly Soares Castro¹; Eduardo Machado Real²; André Castro Garcia³; José Gonçalves D. Neto³

UEMS/CC, 79750-000 – Nova Andradina – MS, E-mail: dayana_silva05@hotmail.com, kerly_soares27@hotmail.com, luana19a@hotmail.com

¹ Acadêmica não bolsista de Projeto de Extensão. ² Orientador, Professor UEMS/CC. ³ Co-orientador, Professor UEMS/CC.

RESUMO

Uma ação de extensão pode proporcionar aos acadêmicos do curso de Computação, Licenciatura a atuação como ministrantes em minicursos, treinamentos etc. relacionados às suas áreas de formação, suscitando práticas e vocações para a docência por meio do desenvolvimento das ações pedagógicas e técnicas de um projeto, junto a um professor orientador. Desta forma, este trabalho tem por objetivo apresentar as principais ações já realizadas a partir do projeto de extensão “Inclusão digital: o computador e as suas ferramentas de produtividade”, junto à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – Unidade de Nova Andradina – Curso de Computação – UEMS/UMA/CC. Este projeto de extensão, que vai até dezembro/2015, tem por objetivo ministrar a disciplina de Informática Básica que, entre outras, é aplicada às turmas de crianças e adolescentes participantes do Projeto Bombeiro Mirim de Nova Andradina. As observações se dão desde abril/2014, em 4 horas semanais, sendo 2 horas de planejamento e preparação e 2 horas de ação com o público alvo. A partir das atividades realizadas até então, agosto/2014, já é possível destacar alguns importantes caminhos a serem seguidos e benefícios adquiridos, quando é propiciado a esse público o contato com os fundamentos de um computador, alguns *softwares* de produtividade e as suas principais aplicações na vida escolar e profissional futura.

Palavras-chave: Inclusão digital, fundamentos de informática e licenciatura em computação.

INTRODUÇÃO

É possível perceber que a informática está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, principalmente na vida escolar, acadêmica e/ou profissional. Para alguém que está fora desta realidade, isto é, que não possui o mínimo de conhecimento e domínio das principais ferramentas de produtividade existentes, torna-se mais complicado estudar e trabalhar. A sentença do indivíduo é a de estar excluído digitalmente da sociedade da informação. É comum encontrar, especificamente crianças e adolescentes, que tem acesso a computadores apenas nas escolas, quando o professor trabalha algum conteúdo na Sala de Tecnologia Educacional (STE).

Para Xavier (2005, p.2),

O ingresso da humanidade na era da informação é um fato, mas ainda, para uma pequena parte da população. As novas tecnologias vieram para ficar e se esse conhecimento não for compartilhado pela sociedade, corre-se o risco de ratificar o abismo que a separa, tornando os excluídos cada vez mais excluídos. Situação que só será diferente se forem aplicadas ações eficazes para promover sua inclusão digital.

É essencial, portanto, atender essas demandas urgentes da sociedade, melhorando o acesso à informação e ao conhecimento. Em uma parceria com o projeto Bombeiro Mirim de Nova Andradina (BM)¹ do Corpo de Bombeiros desta cidade, este projeto de extensão descrito neste trabalho, iniciado em abril de 2014 e com proposta de encerramento em dezembro de 2015, vem a oferecer uma ação que atenda as crianças e adolescentes matriculados no referido projeto do Corpo de Bombeiros, que tem como uma de suas ações a disciplina de Informática. Portanto, os principais objetivos durante as atividades do projeto são o de abordar: (1) os fundamentos do computador, seu funcionamento e suas principais aplicações, (2) as principais ferramentas de produtividade existentes e disponíveis, (3) os *softwares* educacionais para as diversas áreas do conhecimento escolar e (4) o uso da Internet como ferramenta de pesquisa e comunicação que pode auxiliar nas mais diversas atividades cotidianas.

Segundo Lemos (2007, p.16),

O aprendizado e a disseminação do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) podem diminuir a pobreza e o analfabetismo. Na perspectiva

¹ O projeto Bombeiro Mirim atende crianças e adolescentes na faixa etária de 08 aos 15 anos, exatamente um período de vida dos adolescentes em que há várias descobertas. Dentre os objetivos do projeto do Corpo de Bombeiros, está o de resgatar a cidadania, o civismo, a disciplina, a educação, obediência às normas de convívio familiar e em sociedade e conhecimento de seus direitos e deveres como cidadão. Os adolescentes que forem atendidos pelo Projeto Bombeiro Mirim serão multiplicadores de conhecimentos e poderão se tornar futuros monitores para atuar nas turmas seguintes, bem como agentes de mudanças de sua própria vida.

do domínio da TIC pelo cidadão comum, é viável a geração de novas oportunidades no mercado de trabalho, nas relações com outras comunidades, fomento às novas habilidades e à criatividade e, conseqüentemente, uma nova visão social e exercício da cidadania.

Neste contexto, o objetivo deste trabalho é o de mostrar algumas atividades e observações já realizadas até agosto/2015, que se insere em um processo de acesso à cidadania a uma boa quantidade de crianças e adolescentes, a fim de que estas possam ter uma melhor e maior apropriação do uso das tecnologias e que por meio dessa aprendizagem cooperem para melhorar o sistema social em que se encontram. Este projeto e seu planejamento conta como referências os trabalhos de Alarcão (2008), Alonso (2010), Kenski (2005), Lemos (2007), Moran (2013), Xavier (2005) e Valente (1999).

PÚBLICO ALVO E METODOLOGIA

A ideia e o planejamento inicial deste projeto foram motivados pela iniciativa de um grupo de acadêmicos em se disponibilizarem para uma ação de extensão que abrangesse o atendimento a área social, especificamente para crianças carentes. Por outro lado, e em meio as pesquisas e buscas pelo público alvo, o grupo se deparou com a necessidade do Corpo de Bombeiros de Nova Andradina em encontrar parceiros para ministrar a disciplina de Informática Básica (uma das disciplinas que fazem parte do projeto BM), que inicialmente em seu plano tinha duração de apenas 1 mês, com um total de 10 horas. O grupo então firmou esta parceria e, visando mediar um conhecimento mais completo e solidificado a essas crianças, reformulou e propôs conteúdos e a ampliação da disciplina em um projeto de extensão, justificado pela importância do acesso e aprendizado da informática a esse público alvo, contribuindo com a inclusão digital dos mesmos.

O projeto BM atende crianças e adolescentes na faixa etária de 08 aos 15 anos e dentre os objetivos do projeto está o de resgatar a cidadania, o civismo, a disciplina, a educação, obediência às normas de convívio familiar e em sociedade e conhecimento de seus direitos e deveres como cidadão.

As ações deste projeto de extensão acontecem semanalmente às sextas-feiras no Laboratório de Informática (excepcionalmente na sala de ensino de matemática e física, anfiteatro ou sala de aula) da UEMS/UNA, com 2 horas de planejamento e preparação dos conteúdos pelo grupo e 2 horas de ação com o público alvo. A maioria dos encontros também é registrada na rede social para que todos os envolvidos possam ter uma forma a mais de

acompanhamento, a partir do seguinte link: <https://www.facebook.com/pages/Projeto-Computa%C3%A7%C3%A3o-UEMS-e-Bombeiro-Mirim/456086631203510?fref=ts>.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados e discussão deste projeto de extensão, que está com suas ações em andamento, são apresentados com base nos encontros realizados até o momento, ou seja, agosto/2015. Resumidamente os encontros com o público alvo aconteceram da seguinte forma: o primeiro encontro foi uma apresentação do projeto a todos os envolvidos (crianças e adolescentes, pais ou responsáveis, coordenador geral do BM, acadêmicos e professores da UEMS e demais colaboradores); a partir do segundo encontro as crianças iniciaram os seus primeiros contatos com os fundamentos básicos de um computador, passando pelos conceitos teóricos, montagem de *hardware*, instalação de um Sistema Operacional *Linux* e os aplicativos do pacote *LibreOffice*.



Figura 1. Exemplos de atividades nos encontros do projeto. (a) Primeiro encontro no laboratório. (b) Formação inicial para os encontros. (c) Montagem de *hardware*. (d) Aula em laboratório.

A Figura 1 apresenta quatro fotos que exemplificam algumas atividades realizadas durante os encontros. Observa-se na Figura 1(b) que antes de ser iniciada uma aula em algum dos laboratórios (Informática I, Informática II ou de Ensino de Matemática e Física), é realizada organização por meio de uma formação, conforme as orientações do Corpo de Bombeiros, que faz parte do projeto BM.

A proposta geral é que, entre outras, durante os próximos encontros (que findam em dezembro de 2015), possam ser tratados a continuação dos principais *softwares* básicos de produtividade (nas plataformas *Linux* e *Windows*), bem como os vários *softwares* educacionais livres aplicados em diferentes áreas do conhecimento e o uso adequado da Internet como uma importante ferramenta de comunicação e pesquisa.

Como discussão, é importante estabelecer que, logo no primeiro encontro, regras e disciplina para o uso dos computadores e do laboratório de informática (e, se necessário, reforçar isso algum tempo depois). Ao iniciar a prática, também é importante que as crianças iniciem um contato com o mouse e com o teclado, desenvolvendo a coordenação motora e visual, reconhecendo a noção de espaço de trabalho, a capacidade de ler e reconhecer ícones e outros objetos na tela do computador. As dicas do professor e as respostas às perguntas das crianças são essenciais para que elas possam descobrir e construir seus próprios caminhos, criando seus mapas mentais e interagindo com os colegas, desta forma incentivando-os na autonomia. Por exemplo, na aula de *hardware*, onde as crianças montaram e configuraram computadores, houve muita curiosidade e interação entre elas, pois saíram daquela ideia de aprendizado apenas na frente da tela do computador. Outro exemplo foi na aula de processador de texto (o *Writer*) que, aparentemente seria simples, houve muitos questionamentos sobre as opções de formatação, acentuação e símbolos exigidas.

CONCLUSÕES

Este trabalho apresentou as primeiras atividades realizadas até então (agosto/2014) de um projeto de extensão proposto pela parceria entre acadêmicos e professores do curso de Licenciatura em Computação da UEMS/UNA e o projeto BM de Nova Andradina. Este projeto de extensão tem como foco a inclusão digital de crianças e adolescentes carentes, participantes do projeto BM que, dentre seus objetivos, está o de resgatar a cidadania, o civismo, a disciplina, a educação, obediência às normas de convívio familiar e em sociedade e conhecimento de seus direitos e deveres como cidadão. Observa-se que durante esses primeiros encontros, as crianças puderam suprir algumas curiosidades em relação ao computador, seu princípio de funcionamento e algumas de suas ferramentas de produtividade,

bem como aprender os principais cuidados em usá-lo, tanto fisicamente quanto por meio de *softwares* e da Internet. Nessa relação de ensino-aprendizagem destaca-se o desenvolvimento da capacidade de criação, observação, interação e do estímulo ao raciocínio lógico, visto que os encontros já realizados proporcionaram atividades mais dinâmicas e ativas que despertaram o interesse da criança num mundo digital repleto de curiosidades.

REFERÊNCIAS

ALARCÃO, Isabel. **A Formação do Professor Reflexivo**. In: ALARCÃO, Isabel. Professores Reflexivos em uma Escola Reflexiva. 6ª Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

ALONSO, L. B. N. **Inclusão digital e inclusão social: contribuições teóricas e metodológicas**. Barbarói, Santa Cruz do Sul, n. 32, 2010.

KENSKI, V. M. **Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem**. E/USP. Site educacional. Extraído de <http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/030tcc5.pdf>.

LEMOS, A. (Org). **Cidade digital: portais, inclusão e redes no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2007.

MORAN, J. M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21ª Ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

XAVIER, K. **Inclusão digital nas escolas públicas: uma questão social**. Revista Brasileira de Tecnologia Educacional, Ano MMV, nº 170/171, pp. 1-8, 2005.

VALENTE, J. A. **O computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.