

Projeto De Inclusão Digital Para Crianças E Jovens Das Comunidades Em Torno Da UEPB Campus I

Maria Lúcia Serafim¹

Carolina Soares Ramos²

Resumo

Este texto é um relato de experiência acerca da vivência que vem ocorrendo a partir do projeto de extensão Inclusão Digital: Letramento para as comunidades em torno da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB - Campus I. É objetivo do projeto promover a Inclusão Digital em comunidades carentes, de baixa renda em torno da UEPB utilizando-se das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) como instrumento para a construção e o exercício da cidadania. E para tal, oportuniza aos alunos graduandos do curso de Licenciatura em Computação que sejam colaboradores do desenvolvimento das ações pedagógicas e técnicas do projeto junto com a professora organizadora do projeto. Esta vivência desde 2010 se dá por períodos semestrais e propicia as crianças e jovens o seu contato com o computador e internet. Oportunizando a estes conhecimentos sobre o uso da máquina e sua aplicação, de jogos educacionais dentro das disciplinas escolares e o uso da internet como ferramenta de pesquisa e comunicação que pode auxiliar nas atividades cotidianas e escolares.

Palavras-chave: Inclusão Digital, Informática na Educação, Objetos de Aprendizagem.

1. Introdução

As tecnologias na educação escolar, apresentam-se como uma inovadora forma de expressão do conhecimento. Podemos perceber os grandes feitos que a inserção de computadores e recursos multimídia estão trazendo na educação de crianças e jovens. Contudo, o acesso em algumas comunidades pode ser difícil, ou até mesmo impossível. A partir deste contexto, tendo em vista, a função social da universidade foi criado o Projeto de extensão: Inclusão Digital: Letramento para as comunidades em torno da

¹ - Prof. Mestre efetiva da Universidade Estadual da Paraíba , UEPB.

² - Mestranda do Programa de Educação Matemática e Tecnológica da UFPE

UEPB - Campus I. O projeto é coordenado por professora do departamento de educação e se desenvolve em parceria com aluno bolsista e colaboradores do curso de Licenciatura em Computação e com suporte da PROEAC - Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários/UEPB. Diante deste desafio, se demarcou o nascimento do Telecentro Comunitário de Inclusão Digital da instituição, inaugurado no Campus I desta universidade, em Campina Grande, em funcionamento desde outubro de 2010, até os dias atuais.

Este espaço visa beneficiar crianças e jovens de 9 a 15 anos que fazem parte do Programa da Escolinha do DEF, funcionando no Departamento de Educação Física da mesma instituição, bem como crianças do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil – PETI.

O acesso às informações via internet e o uso de programas de computador que auxiliem na inclusão digital destas comunidades contribuem substancialmente para a inclusão social, a melhoria da aprendizagem e a qualidade de vida dessas pessoas para que possam atuar em suas comunidades como multiplicadores de saberes. Pois se acredita no fato de que a inclusão digital caminha junto com a inclusão social. É um ciclo. Quanto mais desenvolvida a sociedade, maiores condições ela terá de integrar pessoas às novas tecnologias. E quanto maior o acesso, mais se amplia a chance de integração social.

Compreende-se ser esta uma construção efetivamente histórica permeada por desafios, mas também por perguntas e vontade de realizar, mesmo não dando para predeterminar todos os passos e percursos. A utilização das tecnologias digitais em processos de inclusão precisa trazer em si um caráter inovador, de futuro, não basta ensinar as crianças e jovens a serem apertadores de teclas e sim que estas comunidades possam ser produtoras de conteúdo e não apenas consumidoras.

Pelo exposto, este projeto destina-se a contribuir de forma significativa para ampliar o universo de pessoas com acesso às novas tecnologias, ou seja, participante ativa e de forma sustentável desse processo de Inclusão Digital. E neste sentido, contribuir para melhorar as condições de vida, dando uma educação de qualidade, tornando possível um uso efetivo e consciente do por que estão aprendendo a usar as tecnologias digitais e quais os benefícios de que podem usufruir para melhorar sua realidade, seus estudos e vivências sociais.



Imagem 1. Alunos e Monitores do Projeto de Inclusão Digital

Nosso objetivo é de prover o contato das crianças com o computador e estimular os alunos ao uso da máquina nas suas atividades cotidianas e escolares buscando apresentar às crianças o meio tecnológico que passariam a empregar como instrumento educacional de aprendizagem. Assim como o manuseio do equipamento, fazendo-se uso de softwares que poderiam ser utilizados pelos alunos em seu dia a dia, como na confecção e apresentação de trabalhos escolares, além de instrumento de aprendizagem.

Tendo em vista a mobilização das crianças e jovens para a aprendizagem, inserindo-os socialmente através da inclusão digital, e com isso oferecendo-os atividades envolvendo as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, ampliando do seu universo escolar e sua inserção social.

Portanto, este relato apresenta algumas etapas do trabalho que vem sendo desenvolvido pelos estudantes de computação, orientado pela professora coordenadora do projeto, no sentido de manter as ações pedagógicas que dão sustentação aos encontros com as crianças e jovens.

2. Fundamentação teórica

O letramento digital definido por Buzato apud Silva et al (2005, p.33), não limita-se em codificar a escrita, ou até mesmo usar os componentes ou os programas do computador, “mas a capacidade de construir sentido de informações eletrônicas, estando em palavra, elementos pictóricos, sonoros ou qualquer outro”. Com isso, buscamos criar
Revista Tecnologias na Educação – Ano 4- número 7 – Dezembro 2012 -<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/>

condições de autonomia, para que a criança e o adolescente possa ser agente da construção do seu conhecimento. Assim como afirma Lemos e Costa (2005):

Incluir digital e socialmente deve ser uma ação que ofereça ao indivíduo condições mínimas de autonomia e de habilidade cognitiva para compreender e agir na sociedade informacional contemporânea. Incluir é ter capacidade de livre apropriação dos meios. Trata-se de criar condições para o desenvolvimento de um pensamento crítico, autônomo e criativo em relação às novas tecnologias de comunicação e informação.

Podemos considerar a importância do incluir digitalmente, não apenas na forma da técnica computacional, mas sim proporcionando que o aluno seja parte atuante da nova forma de agir numa sociedade digital.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases – LDB no Art. 3o: “O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber;” o que pode integrar com uma proposta docente da informática com sala de aula, utilizando recursos do computador aliado aos conteúdos escolares.

Moran (2011) alerta para as formas de informação de crianças e jovens que estão cada vez mais difundidas, mais multimídica ou hipertextual, e menos lógico-sequencial.

“Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos.” Moran (2011). Com isso, crianças e jovens respondem positivamente o ensino escolar com o apoio de softwares educacionais.

Compreender o fato de a sociedade ter sido repletamente modificada e que devemos acompanhar essa nova realidade é um grande legado da educação. A utilização de recursos tecnológicos que tenha uma base pedagógica é o caminho.

O professor que busca interatividade com seus alunos propõe o conhecimento, não o transmite. Em sala de aula é mais que instrutor, treinador, parceiro, conselheiro, guia, facilitador, colaborador. É formulador de problemas, provocador de situações, arquiteto de percursos, mobilizador das inteligências múltiplas e disponibiliza estados potenciais do conhecimento de modo que o aluno experimente a criação quando participe, interfira, modifique. Por sua vez, o aluno deixa o lugar da recepção passiva de onde ouve, olha, copia e presta contas para se envolver com a proposição do professor. (SILVA, s/d)

E assim, complementa Valente (s/d) “Quando o aluno interage com o computador passando informação para a máquina se estabelece um ciclo – descrição-execução-reflexão-depuração-descrição que é o propulsor do processo de construção do conhecimento[...].

3. Metodologia

Para tal, construímos um percurso metodológico que prima pelo diálogo, atitudes reflexivas e utilização de possibilidades informáticas voltada para o uso e aplicação do software livre. Como também o oferecimento de atividades que produzam leitores e autores na rede. As oficinas programadas ocorreram semanalmente em torno do conhecimento do computador e internet, de condições de desenvolvimento da pessoa na sociedade atual informatizada, jogos e as questões de autodisciplina e disciplina coletiva, já que estes grupos apresentam carências diversas, tanto no que diz respeito a limite como a aprendizagem escolar.

As aulas são ministradas no Telecentro Comunitário, localizado no interior do Campus I da UEPB, com duração de uma hora e trinta por semana. Em um primeiro momento, os monitores, buscaram apresentar às crianças o meio tecnológico que passa a ser empregado como instrumento educacional de aprendizagem.

Nas aulas seguintes, os monitores visam o manuseio do equipamento, fazendo-se uso de softwares gratuitos que poderiam ser utilizados pelos alunos em seu dia a dia, como na confecção e apresentação de trabalhos escolares, além de instrumento de aprendizagem.

Nos trinta minutos finais de cada aula era dada a oportunidade das crianças aprenderem se divertindo, perpetrando jogos educacionais em ambiente virtual que os estimulasse em diversas áreas, como Português, Matemática e Geografia.

Alguns conteúdos são abordados como “o domínio do *mouse*” com o uso do *Tux Paint*³, garantindo uma melhor dinamicidade com a ferramenta, e a diversão na arte de desenhar. A aula sobre digitação, que envolve alguns joguinhos estimulando a rapidez, o raciocínio e a lógica. Pesquisa na internet, envolvendo o Google, onde foi proposta

³ Software Livre que possibilita desenhar no computador.

uma palavra-cruzada, com perguntas nas quais, se a criança não soubesse, ela recorreria ao computador, assim como a utilização de outros softwares educacionais.

E assim a cada aula seguinte, os monitores são instigados à prática docente, o planejamento dos encontros, com o intuito de promover a computação inserida no cotidiano escolar dos jovens, mesmo que as aulas de informática não sejam no seu ambiente escolar.

Ao final do período, e em datas comemorativas, dia da criança, por exemplo, eram realizadas pequenas confraternizações com as crianças, e sempre elaborávamos um jogo de perguntas e respostas com os temas abordados durante as aulas. O jogo era bem aceito pela atividade competitiva, onde grande parte da turma agia com um imenso interesse, assim como pela revisão dos conteúdos já estudados.

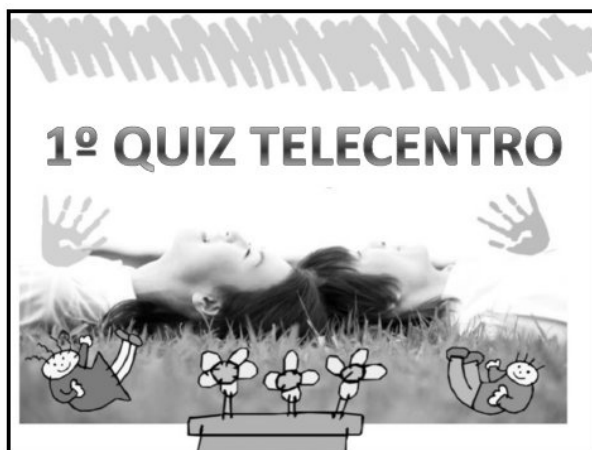


Figura 2. Tela de abertura do Jogo de perguntas e respostas.

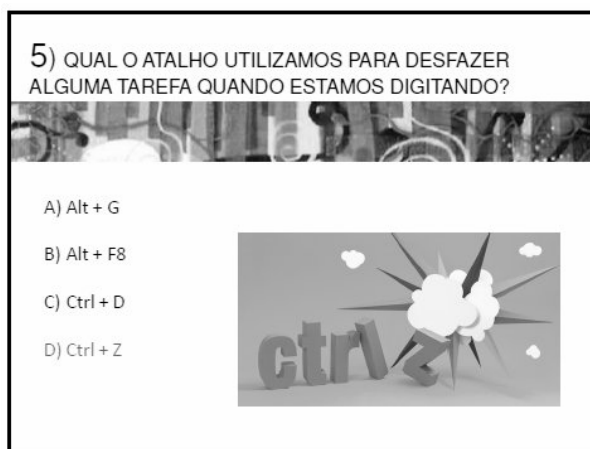


Figura2. Uma das pergunta apresentada às crianças.

4. Aplicação de um objeto de aprendizagem, desenvolvido por um dos monitores.

Ao final do ano de 2011, utilizamos o espaço do Telecentro Comunitário, e o projeto de Letramento Digital para um estudo monográfico intitulado “OBJETO DE APRENDIZAGEM: caminho possível para o ensino de frações”.

Neste trabalho, foi construído um objeto de aprendizagem, seguindo as recomendações da Rede Interativa Virtual de Educação – RIVED, para o ensino das operações com frações, e usamos o espaço para aplicação do OA, a fim de detectarmos possíveis falhas, verificar se o objeto atendia a proposta pedagógica intencionada, sendo assim uma ferramenta de caráter educativo.

O Objeto de Aprendizagem pode ser qualquer recurso eletrônico que fornece suporte para a aprendizagem, variando de uma simples imagem até uma simulação virtual. E neste contexto, acreditamos na importância que um OA pode contribuir na sala de aula, contemplando as questões sobre as novas formas de informação e aprendizagem, pois tem a possibilidade de incorporarmos recursos multimídicos, de acordo com cada nível de ensino desejado. Sendo assim podemos considerar “[...] mais do que instrucionais, os objetos de aprendizagens podem se configurar em materiais potencialmente significativos que venham a facilitar a aprendizagem de significados dos alunos/usuários [...]” (BARBOSA, 2008, p.72)



Figura 3. Tela de abertura do Objeto de Aprendizagem para o ensino de frações

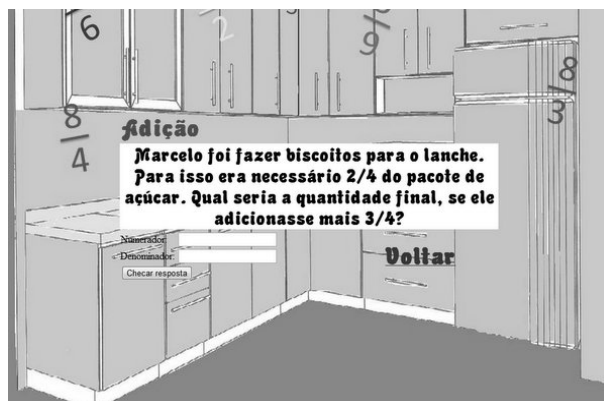


Figura 4. Uma das questões propostas do OA.

Ao final, de acordo com a avaliação dos participantes, o objeto foi considerado um verdadeiro instrumento digital educativo, obtendo uma grande porcentagem de aceitação pelos participantes da pesquisa.

5. Discussão

O fato de sempre pensarmos no cotidiano escolar da criança, faz com que este projeto se diferencie dos demais. Ao se falar em inclusão digital para crianças e jovens de periferias, é tomado direções para o lado técnico da computação, para que assim possa ter aproveitamento com a conquista de um bom emprego.

Quando optamos pela faixa etária de crianças no ensino fundamental, foi pensando em construir uma educação participativa e colaborativa. Que o estudante tivesse a oportunidade de ampliar sua biblioteca da escola e/ou livros didáticos adquiridos para um mundo de informações inesgotáveis, onde você pode consumir ou produzir informações de acordo com seus interesses.

6. Conclusão

O alcance do projeto vem se dando de forma satisfatória, já que se vemos os objetivos primordiais sendo alcançados a cada período de vivência realizado no tocante

a inclusão tanto social como digital. Todo o processo pedagógico desenvolvido com o uso das TIC coloca as crianças e jovens atendidos em contato com material digital através do computador e da internet, e isso favorece o aprendizado em várias interfaces, tanto escolar como na qualidade de interação social, tanto pela resposta vinda da procura da comunidade, como pelo acompanhamento que realizamos através dos contatos mantidos. As aulas ocorridas no Telecentro Comunitário de Inclusão Digital possibilitam avaliarmos a viabilidade positiva do projeto, visto que ao término do período as crianças beneficiadas sentem-se satisfeitas e mostram grande interesse em continuar participando das aulas, além de terem, notoriamente, adquirido os conhecimentos difundidos em sala de aula.

Também consideramos importante que a criança e o jovem que vive em torno da UEPB sintam-se parte do compromisso da função social da Universidade.

7. Referências

BARBOSA, Rita Cristiana. (2008) Objeto de Aprendizagem e o Estudo de Gramática: uma Perspectiva de Aprendizagem Significativa. João Pessoa. Disponível em <<http://rived.mec.gov.br/artigos/DissertacaoRita.pdf>>. Acesso em 06/08/2011.

BRASIL. Ministério da Educação. (2010) Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96, 5. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara.

LEMOS, Andre. Costa, Leonardo Figueiredo. (2005) Um modelo de inclusão digital. O caso da cidade de Salvador. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Vol. VIII. n. 6. Disponível em <<http://www2.eptic.com.br/arquivos/Revistas/VII,n.3,2005/AndreLemos-LeonardoCosta.pdf>>. Acesso em 16 de agosto de 2012.

MORAN, José Manuel. (2011) Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel. MASSETO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 19 ed. Campinas – SP: Papyrus, p. 11 – 66.

SILVA, Helena. JAMBEIRO, Othon. LIMA, Jussara. BRANDÃO, Marcos Antônio. (2005) Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. Ci. Inf., Brasília, v. 34, n. 1, p.28-36.

SILVA, Marcos. Entrevista: Sala de Aula Interativa aponta novo desafio para ensino. Disponível em < http://www.saladeaulainterativa.pro.br/entrevista_0003.htm> Acesso em 15 de julho de 2012.

VALENTE, José Armando. Informática na Educação:O computador auxiliado o processo de mudança na escola. S/D Disponível em : < <http://www.nte-jgs.rct-sc.br/valente.htm>> Acesso em 15 de julho de 2012.

Recebido em setembro 2012

Aprovado em novembro 2012