

ISSN: 2319-0124

INCLUSÃO DIGITAL: uma questão de necessidade social

Flávia M. COLTRI^[1]; Luiz G. E. TAVEIRA^[2] ; Matheus G. VILAS BOAS^[3]

Resumo

Esse projeto teve como objetivo proporcionar a inclusão digital de jovens da instituição Esperança e Vida, uma vez que, a tecnologia é algo indispensável para o mercado de trabalho atual quanto para seu dia a dia. Com a participação dos alunos do curso de Redes de Computadores do IFSULDEMINAS - Campus Inconfidentes, foi lecionado um curso que proporcionou a chance de ser aplicado o conhecimento adquirido em sala de aula para benefício da comunidade local e proporcionando a integração da comunidade acadêmica do campus Inconfidentes com a comunidade da região. Esse artigo tem como intuito contar o relato de experiência obtido com o desenvolvimento do projeto.

Palavras-chave

Informática; Conhecimento; Extensão; Educação.

1. Introdução

Atualmente pode-se perceber que a tecnologia é algo indispensável na vida de todos, pois são ferramentas capazes de realizar múltiplos afazeres, contribuindo e auxiliando em várias áreas e que maximizam a eficiência na execução das tarefas mais simples para as mais complexas, facilitando diversas atividades no cotidiano.

Como se sabe, as tecnologias contribuem em diversas áreas, e não se pode deixar de dar ênfase nos benefícios que ela traz para a área pedagógica, onde se proporciona uma aprendizagem mais abrangente e um acesso mais rápido às informações. De acordo com o Programa Sociedade da Informação (SOCINFO) (TAKAHASHI, 2000) um conceito muito importante é o do chamado alfabetização digital, que significa não somente adquirir habilidades para o uso de computadores e da internet, mas principalmente capacitação para utilização dessas ferramentas em favor de interesses individuais e da sociedade com responsabilidade de cidadania, trazendo assim consequências positivas, que contribuirá muito para o crescimento educacional, pessoal e profissional do aluno, pois a procura no mercado de trabalho por pessoas que compreendam e dominam tecnologia ou que operam um computador é grande.

¹Flávia Maria Coltri IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: flaviacoltri.199@gmail.com

²Luiz Gustavo Enemias Taveira IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: luiz.taveira@ifsuldeminas.edu.br

³Matheus Guedes Vilas Boas IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: matheus.vilasboas@ifsuldeminas.edu.br

Um trabalho semelhante a esse foi feito pela prefeitura de Ipatinga/MG, onde montaram um laboratório de informática na escola municipal da cidade e professores foram orientados a incluir nas aulas o uso do laboratório como método de ensino e usando dessa metodologia perceberam que os alunos estavam aprendendo de forma mais prazerosa, o trabalho em equipe tinha proporcionado a maior socialização entre os alunos, isso dentre muitos outros benefícios notados após a execução desse projeto (BORGES, 2008).

Analisando esses fatores positivos que a tecnologia pode proporcionar, foi desenvolvido o projeto para atender os adolescentes da Instituição Esperança e Vida, que é um abrigo para menores que se localiza na cidade de Ouro Fino - MG, próximo à Inconfidentes, onde são abrigados jovens de vulnerabilidade social, abandono familiar e até mesmo alguma situação de risco. Esses jovens possuem faixa etária entre 10 e 17 anos aproximadamente.

O objetivo do desenvolvimento desse projeto como alunos do curso de Redes de Computadores do IFSULDEMINAS - Campus Inconfidentes, foi aproveitar o laboratório que possuem no local de forma educativa, ensinando aos jovens desta organização, um conhecimento e aprendizagem sobre informática básica, no qual proporcionará uma ajuda tanto na parte pedagógica quanto na área profissional, no momento em que ingressarem no mercado de trabalho, trazendo benefícios para a vida pessoal.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Este projeto consistiu na execução de três etapas.

A primeira etapa compôs-se no treinamento dos colaboradores para ministrar o curso. Durante esta fase foi realizado o planejamento do calendário de aulas, instruções dos conteúdos abordados e o estudo de técnicas pedagógicas para lecionar o curso.

Para a capacitação dos alunos, explorou-se ferramentas básicas de um computador, formatação de texto no editor *LibreOffice Writer*, criação de planilhas com fórmulas usando o editor planilhas *CALC*, e recomendações sobre segurança na *WEB*.

Na segunda etapa foi realizada a visita ao espaço que seria dado às aulas, onde foi executada a manutenção dos computadores e configuração dos equipamentos de rede do laboratório de informática, tendo em vista o máximo desempenho dos mesmos. Todo o material didático desenvolvido obteve suporte dos professores do curso de Redes de Computadores do IFSULDEMINAS - Campus Inconfidentes, o conteúdo elaborado foi disponibilizado para os alunos no final do curso em formato de apostila impressa.



Figura 1: Laboratório de informática.

Fonte: Autores

A terceira e última etapa, consistiu em lecionar os conteúdos selecionados, em aulas expositivas e também dialogadas com os discentes, com o intuito de incentivar a aprendizagem dos mesmos por meio de exercícios que pudessem praticar o que foi passado.

A carga horária total das aulas foi de 68 horas, iniciadas em Maio de 2022 e finalizadas em Agosto deste mesmo ano, possuindo a presença de 9 alunos em sua totalidade.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

O projeto foi desenvolvido para ministrar aulas aos adolescentes do Esperança e Vida, com o objetivo de transmitir conhecimentos adquiridos durante o curso de Redes de Computadores, para que no final deste aprendizado, esta turma pudesse sair com um pouco mais de conhecimento do que eles tinham iniciado.

A primeira aula ministrada, foi apresentado os componentes que fazem parte de um computador e também poder conhecer um pouco mais os alunos, nos apresentar, identificar o que eles conheciam sobre computação. Nesse primeiro contato constatou-se uma deficiência do meio tecnológico, poucos jovens haviam tido contato direto com o meio digital. A partir disso, a estruturação das aulas foi modificada, para que, dessa forma, pudessem ter um contato com algo que iria agregar na escola e no dia a dia de um trabalho, por exemplo. Explicitou-se sobre o uso inteligente da internet, como ela pode contribuir quando utilizada de maneira adequada. Ao final de cada conteúdo eram disponibilizados exercícios para fixação do conteúdo.

A cada aula dada, foi possível perceber que os alunos estavam mais interessados pelos assuntos explanados, traziam dúvidas para as aulas, interagem com a matéria explicada e ajudavam um ao outro nos exercícios, apresentado na Figura 2. Foi gratificante presenciar a empolgação nas aulas, poder ver que os ensinamentos estavam surtindo um efeito positivo e que esses aprendizados serão levados para a vida toda, não somente os alunos aprenderam, mas também, nós aprendemos, a como ensinar, e compreendemos juntos com estes jovens, a cada dúvida que nos traziam.

É importante salientar que, ocorreram alguns desafios no decorrer desse projeto, nunca havíamos lecionado, com isso, conseguir ensinar de uma forma simplificada e ao mesmo tempo manter os estudantes focados no tema que estava sendo transmitido, foi uma tarefa desafiadora. Um outro ponto importante, como a instituição funciona a partir de doações, os computadores para as aulas nem sempre funcionavam devido a falta de periféricos.

4. CONCLUSÃO

Ao longo destes meses foi acrescentado tanto conhecimentos técnicos do nicho de tecnologia da informação quanto alicerces fundamentais para o crescimento pessoal e profissional destes jovens. Através deste curso, foi iniciado a jornada para que estes adolescentes busquem conhecimentos de forma intuitiva, nas mais diversas áreas como, língua estrangeira, finanças, oratória, liderança e principalmente no setor tecnológico. Com o conjunto de informações transmitidas neste projeto, possíveis novas aulas envolvendo programação ou até mesmo desenvolvimento web, poderão ser ministradas para estes adolescentes.

Referências Bibliográficas

BORGES, Márcia de Freitas Vieira. **INSERÇÃO DA INFORMÁTICA NO AMBIENTE ESCOLAR: inclusão digital e laboratórios de informática numa rede municipal de ensino**. In: WIE – WORKSHOP SOBRE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 2008, Belém do Pará/Pa. Anais do XXVIII Congresso da SBC. p. 146-155.

TAKAHASHI, T. **Programa Sociedade da Informação (SocInfo)**. Brasília: [S/N], 2000. 231 p. Disponível em: <<https://www.governodigital.gov.br/documentos-e-arquivos/livroverde.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2019.