

Projeto Social INFO EM MOVIMENTO

SCHWINN,E.V.¹

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Venâncio Aires – RS – Brasil

Os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes na vida das pessoas. Com isso, nota-se que a exclusão digital reforça e aprofunda as desigualdades sociais e também dificulta o acesso à informação. A partir do desejo de contribuir para o desenvolvimento educacional de crianças e adolescentes do município de Venâncio Aires foi proposto o projeto social INFO EM MOVIMENTO, que, por sua vez, objetiva principalmente promover a inclusão digital e social de crianças e adolescentes, em sua maioria, em situação de vulnerabilidade social e com baixa renda. Com 6 entidades beneficiadas, as ações consistem em aulas lúdicas e instrutivas relacionadas aos fundamentos básicos de informática além de jogos educativos, que mesclam os conteúdos aprendidos em sala de aula e por fim, ferramentas de produtividade tais como: editores de texto, apresentações eletrônicas, planilhas eletrônicas e edições de vídeos. Sendo que essas ferramentas são trabalhadas com o público adolescente. Além disso, por meio desse projeto também ocorre a realização de configuração, manutenção, atualização e instalação nos laboratórios das instituições parceiras ao projeto. Tendo iniciado em 2012, já atendemos aproximadamente 500 crianças e adolescentes que se enquadram como público alvo. Esse ano atendemos cerca de 150 alunos. Acreditamos que as atividades realizadas fora da sala de aula contribui de forma diferenciada e significativa no processo formativo do estudante, tanto pessoal como profissional.

Palavras-chave: Informática, inclusão digital, educação.

1 INTRODUÇÃO

A criação de um projeto que suprisse a demanda até então não atendida na cidade, nomeado de “Info em Movimento” foi proposta em 2012. O fato da satisfação com as aulas de informática oferecidas nas escolas e entidades participantes fez com que o projeto fosse renovado a cada ano.

O Projeto Info em Movimento teve início em 2012. Desde então, aproximadamente 200 crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social e pessoas com baixa à média renda foram beneficiados. Durante o ano de 2013 e 2014 as atividades foram desenvolvidas junto ao público das seguintes instituições: Projeto Social Policial Mirim da Brigada Militar do município, Comitê da Cidadania: Casa de Passagem, Escola Estadual de ensino Fundamental Brígida do Nascimento, Escola Estadual de Ensino Médio Crescer: Projeto Mais Educação, Escola Municipal de Ensino Fundamental Dois Irmãos, Escola Municipal de Ensino Fundamental Odila Rosa Scherer e Organização Não Governamental Parceiros da Esperança - PARESP. Na avaliação dos representantes dessas entidades foi manifestado o desejo de continuar com o trabalho, pela necessidade que têm de qualificar o atendimento ao público alvo e pela qualidade do trabalho desenvolvido pelos alunos.

Com atividades variadas, o projeto proporciona aos seus experiências com resultados educacionais muitas vezes superiores ao que a própria escola consegue atingir, promovendo, além do conhecimento digital, a inclusão social. É justamente com o desejo de contribuir para o desenvolvimento de crianças e adolescentes que foi proposto o projeto, com o objetivo principal de disponibilizar monitores capacitados, técnicos em informática, que trabalham em prol de uma sociedade mais justa e igualitária.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Após homologação dos alunos e bolsistas do Projeto, estes realizaram oficinas onde puderam conhecer jogos lúdicos, softwares educativos, apostilas de ferramentas de produtividade e aprender técnicas de ensino.

Foi realizado, inicialmente, um levantamento das necessidades dos laboratórios de informática nas entidades assistenciais e escolas públicas contempladas de Venâncio Aires e demandas do público a ser atendido. A partir deste levantamento, que aconteceu com a visita do orientador e dos alunos selecionados às entidades, ofereceu-se auxílio na manutenção dos laboratórios de informática destas entidades e propôs-se as atividades a serem realizadas com o público das referidas entidades. Os alunos bolsistas estão prestando um valioso trabalho para a sociedade, principalmente para as crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social e pessoas com baixa renda, em grande parte, das entidades que terão o laboratório de informática sempre disponível para atender as suas necessidades e curiosidades.

Dessa forma, os alunos bolsistas e voluntários trabalham semanalmente nas entidades assistenciais, onde são propostas atividades com jogos nos quais as crianças interagem com o software, estimulando a sua participação em atividades educativas, além de trabalharmos com as ferramentas de produtividade do LibreOffice em determinadas entidades. Portanto, são aplicados jogos com propostas de atividades como, por exemplo, jogo da memória, encaixes, caça ao tesouro e outras que levem o público infantil a desenvolver habilidades e competências que promovam sua formação evitando contato com jogos violentos. Além disso, terão conhecimentos básicos em informática. Ao público adolescente, são promovidas aulas que contemplam os conhecimentos básicos de informática e internet, bem como auxílio em recursos que promovem a inserção no mercado de trabalho, em especial à elaboração e envio de currículos para candidatar-se ao trabalho.

Os alunos bolsistas e a voluntária vão semanalmente até as entidades assistenciais desenvolver atividades nos laboratórios de informática, com exceção da Casa de Passagem, que vai ao Câmpus do IFSul Venâncio Aires para a realização das aulas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se grande satisfação de quem faz parte do projeto. “O Projeto possibilita que os alunos tenham oportunidade de inserir-se desde cedo no mundo da informática, de maneira gratuita, algo difícil de conseguir sem pagar”, destaca a professora dos alunos do quarto ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Odila Rosa Scherer, Liane de Borba Nunes.



Figura 1 – Aluno da Escola Crescer

Na entrevista gravada com um dos alunos da Escola Estadual de Ensino Médio Crescer, destaca-se o gosto por tudo que se relaciona ao computador, como os jogos e a curiosidade no que diz respeito à mecânica do computador e seu funcionamento.

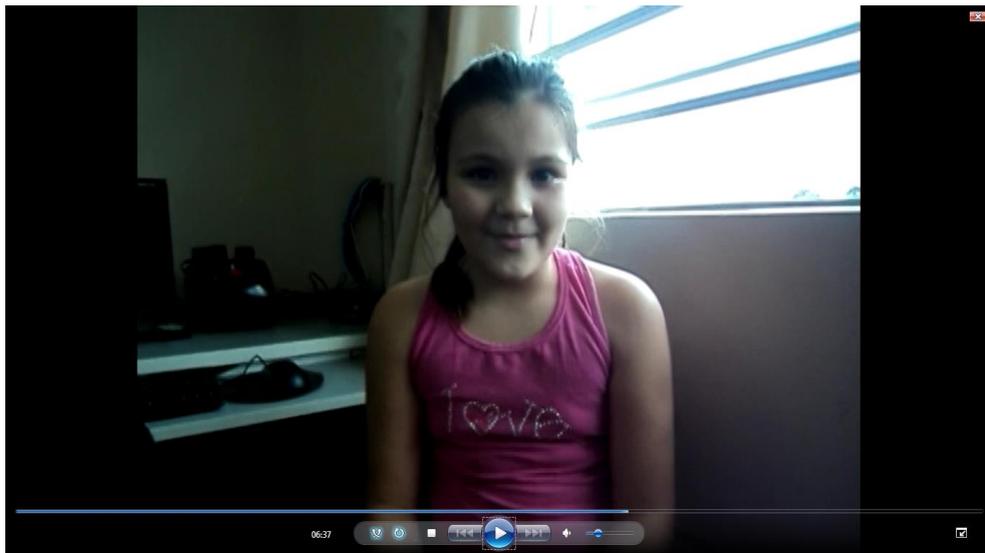


Figura 2 – Aluna da Escola Odila Rosa Scherer

A aluna da Escola Municipal Odila Rosa Scherer enfatiza aprendizagem através dos jogos educacionais, melhoria no manuseio do computador e que pretende aprender muito mais.



Figura 3 – Aluno da Escola Dois Irmãos

O aluno da Escola Municipal Dois Irmãos ressalta a importância do conhecimento da informática para inserir-se no mundo da tecnologia e ajudar o próximo nesse aspecto.

Para atingir o nível de satisfação dos alunos e equipes pedagógicas das instituições envolvidas no Projeto de Extensão “Info em Movimento”, os bolsistas e voluntários organizam-se através dos procedimentos anteriormente mencionados e comparecem a reuniões periódicas para planejamento das aulas, elaboração do material e avaliação das atividades.

4 CONCLUSÃO

Com a concretização deste Projeto de Extensão espera-se a articulação entre o ensino no Curso Técnico de Informática, a prática social e o mundo de trabalho, preparando cidadãos e diminuindo a lacuna existente entre a cultura escolar e o mundo ao seu redor; e ainda:

- Construção e exercício da cidadania com a diminuição da exclusão social;
- Manter em pleno funcionamento os laboratórios de informática das instituições e entidades assistenciais envolvidas;
- Aumentar o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de Venâncio Aires e região por meio da diminuição dos indivíduos sem acesso ao mundo digital.
- Possibilitar avanços sociais a adultos por meio da agregação de conhecimentos destinados a facilitar seu ingresso ao mercado de trabalho;
- Estimular um aumento da renda familiar por meio da educação digital, que possibilita a ocupação de melhores postos de trabalho;
- Diminuir a evasão escolar no ensino fundamental;
- Oportunizar a autonomia dos envolvidos na criação de alternativas de trabalho no campo das tecnologias;
- Aumentar o Índice de Avanço Tecnológico (IAT), com a disseminação do domínio de novas tecnologias;
- Qualificar os alunos colaboradores nas práticas enquanto estudantes em experiência real.

Assim, com a atuação do Projeto de Extensão Info em Movimento desde 2012, houve grande satisfação das Escolas e Entidades parceiras, o que implicou na renovação anual do Projeto, para cobrir a demanda da inclusão digital gratuita para quem possui difícil acesso à informática e encontra-se em situação de vulnerabilidade social e baixa renda. Essa realidade foi percebida e encarada de frente pela equipe do Projeto, com ciência do problema e força de vontade para suprir as diferenças sociais.

Contudo, os alunos podem desenvolver sua inserção no mundo tecnológico de maneira gratuita e de forma que abrange diversas áreas do conhecimento, inclusive abertura ao pensamento crítico.

Assim como afirma Franco (2004), a transmissão de conhecimentos por meio da informática tem sido apenas uma forma mais lúdica e facilitadora do trabalho de professores e alunos que os livros e conteúdos geralmente não voltam sua atenção, o que possibilita, também, o desenvolvimento simultâneo de outras capacidades.

Como conclusão após as entrevistas e gravações de vídeos, é explícita a empolgação dos alunos com as aulas de Informática, que desperta grande interesse

em aprender coisas novas através de jogos educativos, usar o computador com responsabilidade e desenvolver o conhecimento das ferramentas de produtividade.

Dessa forma, espera-se que após o término das aulas os alunos continuem a pensar sobre suas ações diante das telas dos computadores e dispositivos móveis com consciência, agreguem conhecimentos tanto de Informática quanto de conhecimentos gerais e incentivem o próximo a adquirir tais ideias.

5 REFERÊNCIAS

CASASSUS, Juan. **A escola e a desigualdade**. Trad. Lia Zatz. Brasília: Plano Editora, 2002.

FRANCO, Sérgio Roberto Kieling (Org.) **Informática na Educação: estudos interdisciplinares**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE. **Projeto Pedagógico Institucional**. Disponível em: http://www.ifsul.edu.br/index.php?option=com_docman&Itemid=81. Acesso em nov. 2014.

TEIXEIRA, Adriano Canabarro. **Internet e democratização do conhecimento: repensando o processo de exclusão social**. Passo Fundo: UPF Editora, 2002.

