

FORTALECENDO A CIDADANIA POR MEIO DE UM PROJETO DE INCLUSÃO DIGITAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO MUNICÍPIO DE MARCELINO VIEIRA/RN

Odalânia Aparecida de Oliveira Souza¹

Ulisses de Melo Furtado (Orientador)²

RESUMO

Com o aumento do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação, a inclusão digital apresenta-se no meio social como promissor, sendo nomeado como a iniciativa de fazer com que a sociedade obtenha conhecimento mínimo para utilizar os recursos tecnológicos. Diante dessa conjuntura, o trabalho em questão procura descrever as atividades desenvolvidas durante os estágios supervisionados, as quais foram realizadas dentro do Projeto de extensão Educação e Tecnologia: uma ação cidadã, contextualizando a realidade das crianças e adolescentes envolvidos durante esse processo dentro de uma perspectiva de inclusão digital em uma comunidade carente do estado do Rio Grande do Norte. Buscou apresentar a importância da prática para a formação docente e o impacto gerado por meio de ações sociais. Dentro da realidade apresentada, encontraram-se crianças que não sabiam mexer no computador, pois não possuem a ferramenta em casa, outras sabiam mexer mais sem nenhuma finalidade propriamente dita. Contudo, todos mostraram usarem a internet de alguma maneira, seja na casa de um colega, em casa ou apenas vendo outras pessoas acessando. Porém, foi percebido um bem comum entre todos, o desejo de aprender, e esse desejo fez com que as crianças superassem cada dificuldade, seja de coordenação motora, leitura e até mesmo de interação com as outras. As experiências no curso de Licenciatura em Computação revelam a importância de manter-se uma comunicação dialógica entre universidade e comunidade escolar e civil que possibilite a efetivação de ações para o desenvolvimento de habilidades tão necessárias na atualidade. Neste sentido, o referido artigo foi respaldado nas fundamentações teóricas de vários autores que discutem o uso das TICs no contexto atual. Dos quais, Moraes (1997), castells (1999) e Kenski (2007).

Palavras-chave: Projeto de Extensão. Inclusão Digital. Tecnologias da Informação e Comunicação.

ABSTRACT

With the increase in the use of Information and Communication Technologies, digital inclusion presents itself in the social environment as a promising one, being named as the initiative to make society obtain minimum knowledge to use the technological resources. Given this situation, the work in question seeks to describe the activities developed during the supervised internships, which were carried out within the Education and Technology Extension Project: a citizen action, contextualizing the reality of the children and adolescents involved during this process from a perspective of digital inclusion in a poor community in the state of Rio Grande do Norte. It sought to present the importance of practice for teacher education and the impact generated through social actions. Within the presented reality, there were children who did not know how to move the computer, because they do not have the tool at home, others could move more without any purpose. However, everyone has shown that they use the internet in some way, be it at a colleague's house, at home or just seeing other people accessing. However, it was perceived a common good among all, the desire to learn, and this desire made the children overcome each difficulty, be it motor coordination, reading and even interaction with others. The experiences in the Degree in Computer Science reveal the importance of maintaining a dialogical communication between university and the school and civil community that enables the effective implementation of actions for the development of skills so necessary today. In this sense, this article was supported by the theoretical

¹ Discente do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA). E-mail: odalania98@gmail.com

² Orientador. Mestre em Ciência da Computação. Docente da UFERSA. E-mail: ulisses.nead@ufersa.edu.br

foundations of several authors that discuss the use of ICT in the current context. Of these, Moraes (1997), castells (1999) and Kenski (2007).

Key words: Extension project. Digital inclusion. Information and Communication Technologies.

1 INTRODUÇÃO

A escola se apresenta como ambiente capaz de incluir o uso das tecnologias a serviço de uma metodologia de ensino a favor da interação dos alunos com os diferentes tipos de mídias, promovendo um ambiente de comunicação. Sendo assim, a inclusão digital destaca-se no ambiente escolar como uma ação educacional que envolve o professor, ao capacitar-se para apropriação e ideal uso de recursos tecnológicos, e o aluno como sujeito no espaço de interação e comunicação de novas formas de colaboração, interatividade, conhecimento e cidadania.

Dentro deste contexto, a inclusão digital é um meio de fazer com que as pessoas possam ter um conhecimento mínimo para assim fazer um bom uso das tecnologias, tendo desta forma recursos físicos como computadores e acesso à internet, possibilitando que pessoas de comunidades carentes possam vir a ter acesso ao mundo das Tecnologias da Informação e Comunicação e usufruam de recursos que venham ajudá-los tanto no crescimento pessoal como profissional, dependendo apenas de como essas ferramentas forem a eles apresentadas.

No entanto, os recursos físicos não constituem, por si só, os meios de inclusão digital. É necessário que haja também interação e conhecimento humano. Para tanto, compreender a tecnologia de forma teórica, potencializa não somente o conhecimento, mas também a técnica humana, consolidando ainda mais a produção de tal conhecimento.

Sendo assim, o objetivo geral deste estudo é relatar sobre a importância do estágio supervisionado aliado a um projeto social dentro de uma perspectiva inclusiva. Para tanto, destacou-se como objetivos específicos norteadores para esse contexto: a) possibilitar o acesso a informática para crianças e jovens da comunidade local; b) exercitar a prática docente através do estágio curricular obrigatório; c) possibilitar a inclusão digital através de ações práticas as crianças e jovens do município de Marcelino Vieira/RN. Tais objetivos buscarão promover um espaço de qualificação para os jovens, onde os mesmos possam estar distantes das mazelas sociais.

Tendo como referência os objetivos apresentados, o trabalho buscará responder sobre como o estágio supervisionado aliado a um projeto social pode contribuir na inclusão digital em uma comunidade carente, bem como as possibilidades de qualificação que os jovens venham

adquirir para o ingresso no mercado de trabalho. Uma vez que o grande foco do projeto está respaldado no contexto social e inclusivo.

2 METODOLOGIA

O estudo realizado acerca do método a ser escolhido para metodologia do presente artigo, reportou-se a um olhar interpretativo e sensível dentro das experiências humanas e vivências durante a análise dos fatos no decorrer do percurso que se volta desde a escolha dos alunos, as parcerias adquiridas até o desenvolvimento das atividades realizadas. Já que para Lakatos e Marconi (2003),

O método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. (Lakatos e Marconi, 2003, p. 83).

Com isso, o trabalho em questão configura-se numa abordagem qualitativa. Segundo Minayo (1994),

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1994, p. 21-22).

Deste modo, a pesquisa propõe analisar as estratégias desenvolvidas com as ações e atividades desenvolvidas durante o Projeto de extensão **Educação e Tecnologia: uma ação cidadã**. Dentro do contexto apresentado, pretende-se enfocar a questão da inclusão digital, o impacto social do projeto na comunidade, bem como a importância do estágio obrigatório com enfoque em ações sociais.

Portanto, a pesquisa qualitativa proposta descreveu a rotina e os significados da vida humana do grupo analisado, envolvendo estudos de caso, experiências pessoais, histórias de vida, produções e interações. Assim sendo, a abordagem foi realizada com os alunos participantes do projeto supracitado, os quais são oriundos da Fundação Ricardo Medeiros, Escola Municipal Edilton Fernandes e Escola Municipal Raquel Silva, ambas situadas na cidade de Marcelino Vieira/RN. O projeto foi escolhido por desenvolver um trabalho de inclusão digital com crianças carentes da comunidade local e está sendo utilizado para realização das atividades do estágio obrigatório, uma vez que os estagiários atuam como monitores no projeto.

As instituições citadas, foram responsáveis pela matrícula dos alunos. Ao todo, foram inscritos 60 (sessenta) crianças e adolescentes. Cada instituição ficou responsável por 30(trinta)

alunos. Dos alunos oriundos da Fundação 15 (quinze) pertenciam a Escola Raquel Silva. Os critérios de escolha foram estabelecidos pelas próprias instituições, dos quais estavam elencados: leitura fluente e comprometimento com o curso.

A abordagem dos assuntos foi respaldada em conteúdos básicos e essenciais na preparação e aprofundamento para formação na área da informática. O primeiro módulo reportou-se a parte teórica, onde foi elencado a história e evolução dos computadores. Em seguida foi apresentado Sistemas operacionais, editores de texto, digitação, internet, redes sociais e segurança na internet.

A partir dos dados coletados, foi possível conhecer a realidade e evolução dos alunos participantes, focando nos aspectos de impacto social e acadêmico das crianças e adolescentes participantes do projeto, bem como nos resultados obtidos com as ações do projeto dentro das atividades de estágio.

3 REFERÊNCIAL TEÓRICO

3.1 Conceituando Tecnologias da Informação e Comunicação

As TICs literalmente invadiram as nossas vidas, sendo assim responsável por toda a comunicação gerada, através das mídias, sejam elas televisivas ou virtuais. Contudo, para conceituar as TICs torna-se necessário primeiramente dividir o termo e conceituar suas partes individualmente.

Tecnologia pode ser conceituada como um conjunto de conhecimentos práticos ou conhecimentos técnicos, que podem ser de tipo mecânico ou de tipo industrial, que dão ao ser humano a possibilidade de fazer modificações nas condições de ordem natural para que a vida do homem seja mais cômoda. De acordo com Kenski (2007) damos o nome de tecnologia “ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade” (KENSKI, 2007, p.24).

A literatura nos aponta que o termo informação é um substantivo feminino, que pode ser tanto a ação de informar-se quanto a de averiguar, buscar, inquirir, investigar. Deste modo, A palavra Informação é a reunião ou o conjunto de dados e conhecimentos organizados, que possam vir a constituir referências sobre um determinado acontecimento, fato ou fenômeno. Analisando a origem da palavra informação no vocabulário, verifica-se então que a mesma tem

sua origem no latim e deriva-se do verbo *informare* ou *informatio*, que significa “modelar, dar forma”.

Para Barreto (1999), “a importância que a informação assume na atualidade pós-industrial recoloca para o pensamento questões sobre a sua natureza, seu conceito e os benefícios que pode trazer ao indivíduo e no seu relacionamento com o mundo em que vive.” O autor ainda completa que, “associada ao conceito de ordem e de redução de incerteza, a informação identifica-se com a organização de sistemas de identidades inanimadas ou de seres vivos racionais.”

As TICs começaram a entrar em foco quando juntou a tecnologia da informação com recursos de comunicação. Deste modo, as chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação são os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação. As quais são denominadas como um conjunto de recursos tecnológicos (redes de computadores, centrais telefônicas inteligentes, comunicação por satélite, etc.) e computacionais utilizados para a criação e utilização da informação e de acordo com Kenski (2007, p.22) “[...] alteram as qualificações profissionais e a maneira como as pessoas vivem cotidianamente, trabalham, informam-se e se comunicam com as outras pessoas e com todo o mundo”.

As novas tecnologias digitais se constituem em ferramentas importantes para o desenvolvimento de processos construtivos de aprendizagem, para a criação de novos espaços de aprendizagem, de novas formas de representação da realidade, para ampliação de contextos e maior incentivo aos processos cooperativos de produção do conhecimento. Favorecem também o desenvolvimento do pensamento reflexivo (VALENTE, 1999), da consciência crítica e o encontro de soluções criativas aos novos problemas que surgem (NEVADO, 1999). Dentro deste contexto a sociedade atual está vivenciando a chamada revolução tecnológica, onde as informações nos chegam de forma instantânea e em enorme quantidade.

Para Castells (1999) o que caracteriza essa atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimentos e informação, mais a aplicação desses conhecimentos para geração de conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso.

Essa nova Era da Informação, de maneira geral, constitui o novo momento histórico em que a base de todas as relações se estabelece através da informação e da sua capacidade de processamento e de geração de conhecimentos. A este fenômeno Castells (1999) denomina “sociedade em rede”, que tem como lastro revolucionário a apropriação da Internet com seus usos e aspectos incorporados pelo sistema capitalista.

Com isso, percebemos que as tecnologias invadiram o cotidiano das pessoas, possibilitando novos olhares na forma de pensar e agir, sendo utilizadas pelos organismos da administração pública, empresas, famílias e indivíduos, tornando-se de extrema importância tanto para a sociedade atual, para o mercado de trabalho quanto para processo de inserção nas escolas. Para Kenski (2007, pág. 34) “[...] passamos a ter uma relação mais pessoal e dinâmica com a informação e interação mais frequente com as fontes, sejam elas pessoais ou banco de dados localizados em qualquer lugar do mundo”.

Sendo assim, as mudanças com o aparecimento das tecnologias foram grandes e positivas para a sociedade, em relação à comunicação, ligação e convívio social. A informática trouxe, além de inúmeros recursos tecnológicos, a esperança de melhorias no processo de ensino e aprendizagem. Onde o acesso a informações e a realização de múltiplas tarefas em todas as dimensões da vida humana estão propondo novas possibilidades de crescimento tanto pessoal quanto profissional.

3.2 As Escolas e os seus desafios de utilização das TICs no processo educacional

A informação e comunicação no ambiente escolar trazem possibilidades tecnológicas que se mostram como uma alternativa inovadora, pois facilita a inserção de novas ferramentas nas escolas, aprimorando o uso destas pelos alunos e qualificando os professores para a promoção no processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, surge a necessidade de qualificar professores e a equipe técnica da escola, de modo que possibilite maior desempenho e melhor competência no desenvolvimento das partes envolvidas da instituição. Segundo Barros (2009, p.129) “A criação de ambientes de aprendizagem a partir do computador nos permite novas formas de trabalho e possibilitam ainda pesquisas, simuladores, interação virtual, ideias e experimentos, soluções e construções de novas formas de representações”.

Deste modo, o acesso as informações e a realização de múltiplas tarefas em todas as dimensões da vida humana têm causado bastante relevância no contexto escolar. Assim sendo, as mudanças com o aparecimento das tecnologias foram grandes e positivas para a sociedade, em relação à comunicação, ligação e convívio social. A informática trouxe, além de inúmeros recursos tecnológicos, e junto com o conhecimento humano, a esperança de melhorias no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, Kenski (2007) ressalta,

[...]é preciso que se reflita sobre o processo de ensino de maneira global. Para isso, é preciso, antes de tudo, que todos estejam conscientes e preparados para definição de uma nova perspectiva filosófica, que contemple uma visão inovadora de escola, aproveitando-se das amplas possibilidades comunicativas e informativas das novas

tecnologias para concretização de um ensino crítico e transformador de qualidade. (KENSKI, 2007, pág. 125-126).

Com base nesse mesmo pensamento, Moran discute que, “ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. (MORAN, 2000, p. 63).

Sendo assim, é preciso conhecer e saber incorporar as diferentes ferramentas computacionais na educação, utilizando as mídias de forma integrada em sala de aula, transformando-as em um papel importante para auxiliar no trabalho didático-pedagógico dos educadores, uma vez que a utilização das TICs se torna um novo desafio, que podem ou não produzir os resultados esperados.

Dentro deste contexto, as mídias na educação têm grande poder pedagógico, visto que se utilizam da imagem. Assim, torna-se cada vez mais necessário que a escola se aproprie dos recursos tecnológicos, dinamizando o processo de aprendizagem. Contudo, é preciso avaliar as concepções que os alunos têm sobre as tecnologias. Deste modo, é importante que as instituições educacionais busquem elaborar, desenvolver e avaliar suas práticas pedagógicas, a fim de promover um desenvolvimento que venha dispor da reflexão sobre os conhecimentos frente ao uso das tecnologias nos espaços escolares. Contudo, faz-se necessário, ainda, uma avaliação da concepção dos professores em relação as tecnologias, haja vista que ambos também são sujeitos desse mesmo processo.

Sobre isso Moraes explica que “o simples acesso à tecnologia, em si, não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas” (MORAES, 1997). Portanto, é preciso saber incorporar as TICs na educação, pois as tecnologias estão, a cada dia, mais presentes na escola, onde professores e alunos fazem uso de computadores e da internet na prática pedagógica, tornando o processo ensino aprendizagem mais significativo. Sobre isso, Moraes destaca,

[...] é preciso reforçar a ideia de que sozinho, sem levar em consideração os componentes mais importantes da educação – as pessoas, a cultura e o contexto – o computador na escola não provoca a melhoria da qualidade da educação. Ele por si só não é agente de nada. Na maioria dos casos, até mesmo pode repetir o ensino que pode ser feito sem computadores, ou mesmo reforçar tendências e fortalecer teorias que afastam o sujeito do processo de construção do conhecimento e impedem o educador de enfrentar questões básicas, conservando, assim, um modelo de sociedade baseado na dependência do mais forte sobre o mais fraco, que produz sujeitos incompetentes, incapazes de pensar, construir e reconstruir o conhecimento. (MORAES, 1997).

Sendo assim, a inserção das mídias e seus inúmeros recursos aprimoram o ensino dos alunos no ambiente escolar. Com isso os computadores na escola, devem estar ligados as

necessidades de aprendizagem dos sujeitos. Pois segundo Moraes “O que qualifica o uso desse instrumento na educação é a melhoria da qualidade da interação professor-computador-aluno e que vem sendo a principal justificativa para utilização dos recursos informáticos na educação” (MORAES, 1997). Mas, para isso, faz-se necessário vencer desafios ligados a esfera social: preparar futuros cidadãos conectados dentro de um pensamento crítico-reflexivo, bem como construir um novo olhar pedagógico no ambiente escolar com o uso das TICs.

Desta forma, as TICs dentro do contexto educacional, não devem ser usadas como máquinas para ensinar ou aprender, mas como ferramenta pedagógica para criar um ambiente interativo que proporcione ao aluno resolver soluções favoráveis à sua aprendizagem, visando deste modo uma abertura dentro dos princípios tecnológicos para sua profissional.

3.3 A inclusão digital como mecanismo de fortalecimento social para crianças e jovens

Analisando o crescimento do uso das TICs pela sociedade atual, é percebido a busca pela inserção da inclusão digital em todos os ambientes sociais. Com isso, as apropriações das TICs se direcionam a efetivar os indivíduos neste ciberespaço. Sobre esse contexto Bonilla e Souza (2011) afirmam,

A apropriação e o uso das TIC constituem-se como necessidade, de tal forma que passamos a vivenciar, nos últimos anos, uma proliferação de cursos, projetos e programas que buscam oferecer acesso, treinamento e capacitação para o uso dessas tecnologias. Essas ações configuram-se como política pública ou como iniciativa das organizações não governamentais e da esfera privada. Genericamente, tais iniciativas são denominadas de projetos de inclusão digital, e tem sido recorrente a relação desse tema com as questões da inclusão social. (BONILLA e SOUZA, 2011).

Deste modo, a inclusão digital tem se mostrado como um forte mecanismo de fortalecimento social para crianças e jovens residentes em comunidades carentes. Essa afirmação provém do fato de que a inclusão digital pode vim a proporcionar qualificação profissional, promovendo maiores chances no mercado de trabalho, fomentando o desenvolvimento econômico, social e cultural de uma comunidade. Segundo (BONILLA e SOUZA 2011),

A principal justificativa relacionada a essa questão, formulada por gestores e monitores de telecentros/infocentros, e defendidas às vezes com veemência pela maioria dos jovens que frequentam esses espaços, é que as habilidades comprovadas ou certificadas no uso dos aplicativos básicos, exigidas pelo mercado de trabalho, melhoram as chances de conseguir emprego. (BONILLA e SOUZA 2011).

Neste sentido, a inclusão digital se torna uma chave para abrir portas no mercado de trabalho, que possibilite o desenvolvimento contínuo, melhorando a qualidade do padrão de

vida da população e com o intuito da redução das desigualdades sociais e econômicas. Contudo, o processo de desenvolvimento dos jovens pode se tornar indispensável e torna-los competitivos diante os desafios propostos.

Na inclusão digital, tem-se um processo de alfabetização em tecnologia. Para (RANGEL, 2005),

É um processo em que uma ou um grupo de pessoas passa a participar dos métodos de processamento, transferência e armazenamento de informações que já são do uso e do costume de um e outro grupo, passando a ter os mesmos direitos e os mesmo deveres dos já participantes daquele grupo onde se está incluindo. (RANGEL, 2005).

Então, percebe-se que a informação digital é de suma importância para a construção do conhecimento humano, especialmente quando o mesmo utiliza a informação de maneira que agregue valor à sua vida.

Portanto, com base no cenário apresentado, a inclusão digital se realizada dentro de paradigmas fortalecedores no contexto social, é capaz de mudar pensamentos de crianças e jovens em uma perspectiva colaborativa, interativa e proveniente de experiências, discussões e reflexões que os levem a caminhos os quais direcionem a formação dos sujeitos envolvidos nesse processo.

4 RELATO DE EXPERIÊNCIA

Para Guerra (1995) o Estágio Supervisionado consiste em teoria e prática tendo em vista uma busca constante da realidade para uma elaboração conjunta do programa de trabalho na formação do educador. Desta forma, “o estágio é o eixo central na formação de professores, pois é através dele que o profissional conhece os aspectos indispensáveis para a formação da construção da identidade e dos saberes do dia a dia” (PIMENTA E LIMA, 2004), tornando-se etapa imprescindível para o profissional estar apto a exercer sua função como educador.

Assim sendo, o estágio é o momento para consolidar e dividir a aprendizagem adquirida durante o processo de teoria estudado nas aulas que antecedem a prática, ou até mesmo na troca de experiências entre os estudantes nos fóruns propostos. Deste modo, toda a fundamentação teórica adquirida nesse processo possibilitou um planejamento coerente com as ações que iam ser desenvolvidas no laboratório de informática. Tais atividades buscaram de forma objetiva enriquecer a prática educacional, no sentido de aperfeiçoar e mudar o pensamento não só do professor, mais também do aluno no tocante ao uso das tecnologias em sala de aula, a fim de desenvolver um ensino de qualidade, como também fazer com que o aluno se apropriasse do uso das ferramentas computacionais com visibilidade para sua o mercado de trabalho.

4.1 Descrição do Projeto

O Projeto de extensão **Educação e Tecnologia: uma ação cidadã** é fruto de uma parceria entre a Fundação Ricardo Medeiros, da cidade de Marcelino Vieira – RN, o Polo Universitário da UAB da mesma cidade e a Universidade Federal Rural do Semi-Árido UFRSA. O projeto foi idealizado por Antônio Romualdo Carneiro Neto, Ex. coordenador do polo Universitário de Marcelino Vieira – RN, com o objetivo de tornar possível a inclusão digital de crianças e adolescentes carentes da cidade. O projeto está em sua segunda edição, tendo um acréscimo de duas novas parcerias, que são as Escolas municipais: Edilton Fernandes e Raquel Silva, também da cidade de Marcelino Vieira/RN. Tal projeto buscou incentivar as práticas pedagógicas dentro dos laboratórios de informática, bem como tornar possível o contato de crianças e adolescentes carentes com as tecnologias, já que dentre os alunos atendidos 5% eram da zona rural.

4.2 Equipe participante

O projeto **Educação e Tecnologia: uma ação cidadã** é fruto de uma parceria entre a Fundação Ricardo Medeiros, da cidade de Marcelino Vieira – RN, o Polo Universitário UAB da mesma cidade e a Universidade Federal Rural do Semi-Árido UFRSA. Em sua segunda edição o projeto ganhou mais duas novas parcerias: A Escola Municipal Edilton Fernandes e Escola Municipal Raquel Silva, ambas da cidade de Marcelino Vieira – RN. Para a monitoria das aulas, a parceria veio por meio dos alunos do 8º período do curso de Licenciatura em Computação da Universidade Federal Rural do Semi-Árido-UFRSA. No total reportou-se em 6 (Seis) monitores.

4.3 Público-alvo

A Fundação Ricardo Medeiros atende crianças carentes da comunidade de Marcelino Vieira/RN, e todas as ações desenvolvidas com as mesmas acontecem por meio de parcerias e doações. Assim sendo, o público-alvo para atendimento no projeto supracitado se reporta as crianças e adolescentes carentes da cidade de Marcelino Vieira/RN. Contudo, devido a parceria com mais duas instituições em sua segunda edição, outras crianças e adolescentes da comunidade local também puderam ser beneficiadas com as ações do projeto. Entre os 60

(sessenta) alunos atendidos, foram selecionados crianças e adolescentes com idade de 8 a 17. Observe o quadro abaixo:

Quadro 1 - Faixa etária do Público-alvo

IDADE	TOTAL DE ALUNOS SELECIONADOS
8 à 10 anos	15 (quinze)
10 à 15 anos	30 (trinta)
12 à 17 anos	15 (quinze)

Fonte: Educação e Tecnologia: uma ação cidadã (2017)

4.4 Atividades desenvolvidas

Dentro da realidade apresentada, encontram-se crianças que não sabiam mexer no computador, pois não possuem a ferramenta em casa, outras sabiam mexer mais sem nenhuma finalidade propriamente dita. Contudo, todos mostraram usarem a internet de alguma maneira, seja na casa de um colega, em casa ou apenas vendo outras pessoas acessando. Porém, foi percebido um bem comum entre todos, o desejo de aprender, e esse desejo fez com que as crianças superassem cada dificuldade, seja de coordenação motora, leitura e até mesmo de interação com as outras. O que foi visto nesse período, foram alunos em busca de conhecimento, lutando contra seus medos e tentando fazer história.

A fim de contemplar os objetivos propostos para cada conteúdo, os alunos realizaram atividades tanto manual como no computador. As atividades realizadas manualmente foram concernentes à história e evolução dos computadores, onde os alunos elaboraram uma linha do tempo mostrando o percurso e a evolução do computador e ao sistema operacional Linux, que teve sistematização por meio da elaboração de um mapa destacando as principais ferramentas da interface do Linux. Foi possível perceber no desenrolar de cada atividade a interação entre os alunos.

Figura 1 - Aula teórica -História e Evolução dos Computadores



Fonte: Arquivo pessoal Odalânia Souza (2017)

Figura 2 – Apresentação dos trabalhos



Fonte: Arquivo pessoal Odalânia Souza (2017)

Em relação às aulas práticas, o aluno pode explorar a ferramenta de produtividade Writer, editor de texto do Linux. Nessa ferramenta foi trabalhada formatação de texto, imagens, construção de tabelas. Nesse procurou-se ligar a fundamentação teórica apresentada aos alunos com a exploração ao editor de texto, propondo que cada aluno reproduzisse a linha do tempo já construída na ferramenta em questão.

Figura 3 – Aula prática

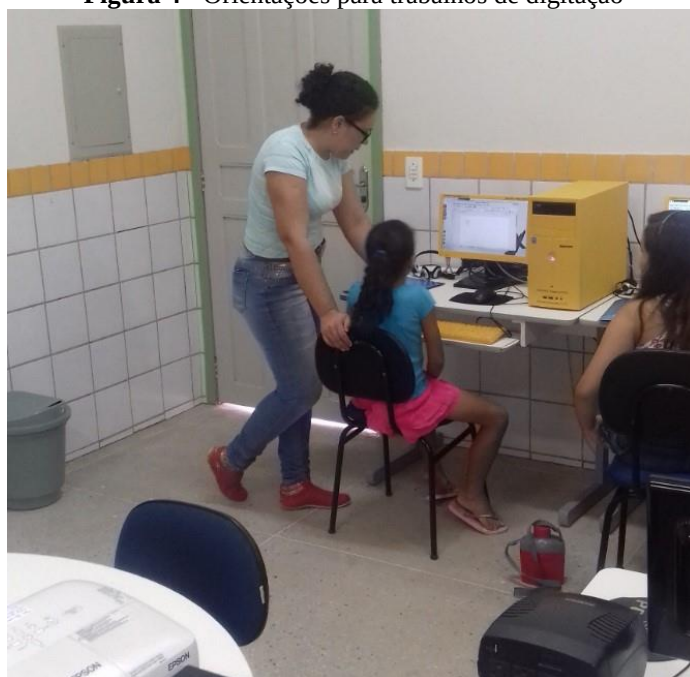


Fonte: Arquivo pessoal Odalânia Souza (2017)

Visando uma contextualização de tudo o que foi estudado, os alunos tiveram a possibilidade de adquirir conhecimentos relativos ao uso da internet de forma segura. As atividades foram direcionadas pensando também em uma ligação com os conteúdos anteriores, assim os alunos visitaram sites e fizeram pesquisas de imagens e textos que contemplassem tópicos do que já tinha sido estudado.

Dentro deste contexto, todas as atividades desenvolvidas seguiram uma sequência cronológica dos conteúdos, procurando desta forma potencializar no aluno a aprendizagem de cada tópico abordado nas aulas. Este processo teve como recurso maior o diálogo e troca de experiência entre professor/regente e alunos, pois mediante os diálogos sobre cada assunto abordado era visível no aluno o interesse de aprender e realizar as atividades propostas com mais entusiasmo.

Figura 4 - Orientações para trabalhos de digitação



Fonte: Arquivo pessoal Odalânia Souza (2017)

Para tal prática, foi utilizado o uso de redes sociais para o desenvolvimento e compartilhamento das atividades. Esses recursos foram pensados pois a utilização das redes sociais como plataformas de ensino é uma opção para a construção do relacionamento entre os alunos e professores. Sendo assim, é entendido que professores e alunos podem fazer uso de algumas redes sociais para trocarem experiências, avaliações e conteúdos com informações de aprendizagem em todos os níveis de estudos, uma vez que as redes sociais têm sido utilizadas por professores como plataforma de intercâmbio de informação e comunicação.

No caso das redes sociais utilizadas nas aulas foram o Hangout's e o e-mail, elas possibilitaram interação, troca de mensagens relacionados aos assuntos estudos, compartilhamento dos conhecimentos adquiridos, bem como de pesquisas realizadas pelos alunos. Desta forma, foi proporcionado que os alunos fizessem o que gostam mais tendo uma finalidade educacional.

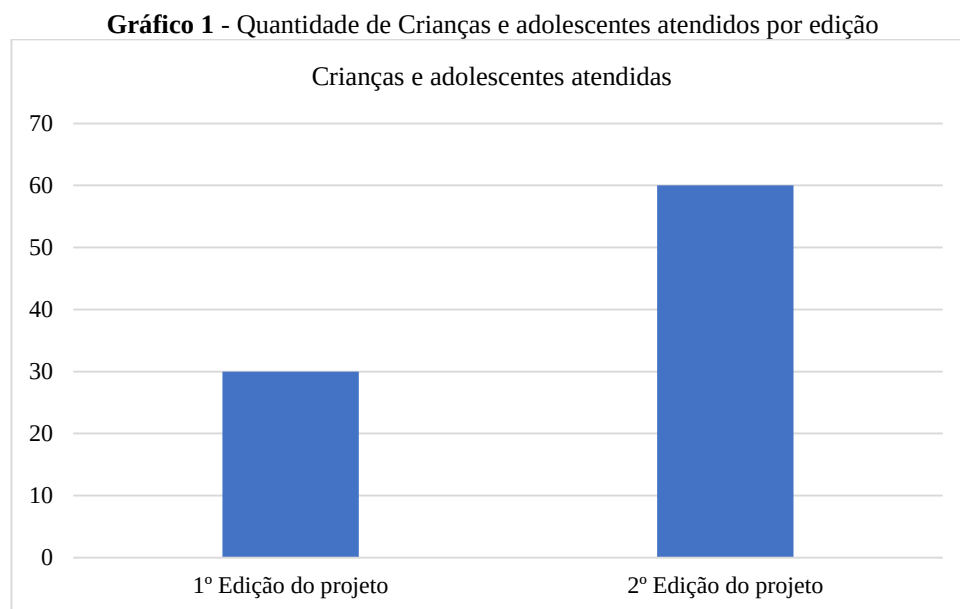
Portanto, as redes sociais podem ser usadas de inúmeras maneiras pelos educadores, tais como: criar comunidades de aprendizagem para a escola, classe ou disciplina; compartilhar metodologia, programas, informações e ideias com outros professores; gerar um relacionamento didático e dinâmico entre profissionais da área, promover interação entre os alunos, entre outros.

4.4 Resultados obtidos

Diante de todo o cenário apresentado, é possível afirmar que os resultados obtidos com as ações desenvolvidas por todos os envolvidos, foram as melhores possíveis, uma vez que todo percurso até aqui citado, mostra que é possível inserir dentro do contexto escolar recursos como computador, internet e redes sociais. Tais recursos quando pensados e planejados pedagogicamente, possibilitam um aprendizado voltado para os anseios dos alunos e, conseqüentemente, desenvolvem em cada um o desejo de participar, independentemente de suas limitações e dificuldades, pois estão vivenciando um novo mundo dentro do ambiente escolar.

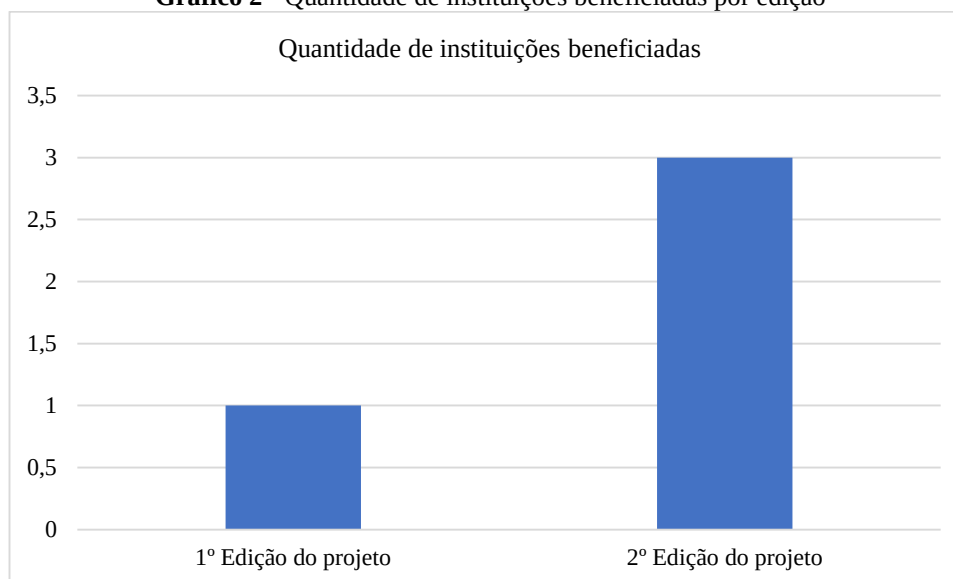
O estágio obrigatório possibilitou reafirmar a grande evolução do projeto **Educação e Tecnologia: uma ação cidadã**. Possibilitando um grande impacto social na comunidade local, na vida acadêmica dos estagiários, bem como na construção de um novo olhar frente ao uso das tecnologias nos espaços escolares por parte das crianças e adolescentes que participaram.

Ao todo, em suas duas edições, o projeto beneficiou 90 (Noventa) crianças e três instituições. Entre as crianças atendidas, 80 (oitenta) tiveram bom aproveitamento no curso, com frequência acima de 95%(noventa e cinco). Dessa forma, percebe-se o quanto o curso foi produtivo em suas duas edições.



Fonte: Educação e Tecnologia: uma ação cidadã (2017)

Gráfico 2 - Quantidade de instituições beneficiadas por edição



Fonte: Educação e Tecnologia: uma ação cidadã (2017)

Sendo assim, todas as ações desenvolvidas propuseram a criação de um ambiente inclusivo para as crianças e jovens participantes do projeto, mostrando a eles um novo mundo, cheio de possibilidades e longe das privações sociais, possibilitando assim uma aprendizagem significativa dentro do contexto a qual se encontram inseridos.

Ausubel (1973), explica que a Aprendizagem Significativa é o processo pelo qual um novo conhecimento se relaciona de maneira não arbitrária e não literal à estrutura cognitiva do estudante, de modo que o conhecimento prévio do educando interage, de forma significativa, com o novo conhecimento que lhe é apresentado, provocando mudanças em sua estrutura cognitiva. Ausubel (1973) ainda relata que, a aprendizagem torna-se mais significativa à medida que a nova informação é agrupada às estruturas de conhecimento do educando, passando a ganhar sentido mediante a relação com seu conhecimento prévio.

Neste sentido, foi possível constatar a grande evolução na aprendizagem dos alunos através dos depoimentos cedidos:

“Bem, o projeto foi um caminho que me ajudou bastante. Após o projeto já consigo manusear de forma correta o computador. E isso tá me ajudando muito. Foi uma excelente forma de passar meu tempo aprendendo, foi um curso de grande aprendizado”

“Esse projeto foi muito importante, acredito que não somente para mim, como também para os outros que participaram, com ele eu não aprendi somente como utilizar os computadores, como também usar as redes sociais para fazer o bem, e para mim nenhuma das vezes que estive ali foram em vão, pois acredito que iram ser muito útil para me futuramente. ”

Com base nas afirmações do autor e nos alunos, é perceptível a grande importância que o projeto trouxe para o desenvolvimento cognitivo, social e inclusive dos alunos participantes.

5 CONSIDERAÇÕES

É sabido que o ensino da Computação na educação básica brasileira é regado de muitos desafios. Por ser um curso novo, a disciplina não faz parte do currículo de todas as escolas, o que pode dificultar a realização de trabalhos que abordem sobre a temática. Nesse sentido, as experiências no curso de Licenciatura em Computação revelam a importância de manter-se uma comunicação dialógica entre universidade e comunidade escolar e civil que possibilite a efetivação de ações para o desenvolvimento de habilidades tão necessárias na atualidade.

As atividades realizadas nos estágios possibilitaram um aprendizado sistematizado e interativo. Como a Fundação Ricardo Medeiros, nem tão pouco as outras escolas que entraram na parceria não possuíam em suas atividades aula de computação, as aulas propuseram a eles um novo mundo, cheio de descobertas e regadas de muito aprendizado. Nesse contexto, o estágio obrigatório também se tornou relevante para as ações sociais, pois através do projeto **Educação e Tecnologia: uma ação cidadã**, as crianças e jovens participantes adquiriram conhecimentos que, até então eram desconhecidos.

É possível constatar esse fato, ao analisar as primeiras aulas, onde a maioria queria apenas jogar e, com o passar do tempo, percebeu-se que não entrava mais no laboratório com intenção apenas de jogar, queriam aprender coisas novas, sempre buscando explorar as ferramentas apresentadas nas aulas. Todo esse processo de descoberta e desejo dos alunos em estarem participando das aulas, só constatou que a persistência vence barreiras antes julgadas impossíveis.

Portanto, o **Projeto Educação e Tecnologia: uma ação cidadã**, mostrou a grande importância das ações de extensão na universidade, voltadas para o contexto social de comunidades carentes. Tal importância promoveu dentro do município de Marcelino Vieira grandes avanços nos aspectos sociais – provocando grande satisfação nas crianças ao estarem sendo inseridas no contexto tecnológico; acadêmicos – ganho de consciência cidadã no tocante as realidades encontradas nos espaços escolares pelos monitores, bem como no ambiente escolar – um novo olhar frente ao uso do computador em uma didática pedagógica.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento**. Buenos Aires: El Ateneo, 1973

BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Guia didático sobre as tecnologias da comunicação e informação**: material para o trabalho educativo na formação docente. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2009.

BONILLA, Maria Helena Silveira et al. **Inclusão digital**: polêmica contemporânea. v. 2. Salvador: EDUFBA, 2011.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. **A questão da informação**. Revista São Paulo em Perspectiva. Fundação Seade, 1999. Disponível em <
[http://bogliolo.eci.ufmg.br/downloads/BARRETO%20A%20Questao%20da%20Informacao.p](http://bogliolo.eci.ufmg.br/downloads/BARRETO%20A%20Questao%20da%20Informacao.pdf)
df> Acesso em: 06 de dezembro de 2017.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GUERRA, Miriam Darlete Seade. **Reflexões sobre um processo vivido em estágio supervisionado**: Dos limites às possibilidades. 1995.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 2ª edição. Campinas: Papirus, 2007.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de **Metodologia Científica**. 5ª edição. São Paulo: Atlas, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: teoria método e criatividade. 21ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

MORAES, M. C. **Subsídios para fundamentação do programa nacional de informática na educação**. Secretaria de Educação à Distância, Ministério de Educação e Cultura, Jan/1997.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6ª edição. Campinas: Papirus, 2000.

NEVADO, R. A. (1999). **Estudo do possível piagetiano em ambientes informatizados**: é possível inovar em EAD utilizando recursos telemáticos. Porto Alegre: UFRGS. Mimeo.

PIMENTA, Selma Garrido e LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

RANGEL, M. **Inclusão digital e sociedade da informação**. Disponível em
<http://www.economia.net>> Acesso em: 06 de dezembro de 2017.

VALENTE, José Armando (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp, 1999.