

# Inclusão Digital em Escola de Ensino Básico em Rio Grande (RS)<sup>1</sup>

Diana F. Adamatti, Jonata T. Carvalho, Vinícius A. Hax, Aline Klumb, Daiane da Silva, Eliane Flores, Pablo M. Camacho, Mamadu Djalo

Centro de Ciências Computacionais  
Universidade Federal do Rio Grande – Brasil

## 1. INTRODUÇÃO

Na área de Inclusão Digital e Social, a Universidade Federal de Rio Grande desenvolveu o Projeto Escuna (Projeto Escola Comunidade Universidade), que foi financiado pelo BNDES, no período de 2003 a 2007. Os principais objetivos deste projeto foram o trabalho com a metodologia de projetos de aprendizagem e a informatização das escolas da rede municipal de ensino.

Este projeto foi uma parceria entre a FURG e a Prefeitura Municipal de Rio Grande, via Secretaria Municipal de Educação e Cultura (SMEC). Tinha como metas proporcionar aos estudantes e professores das escolas da rede municipal de ensino e às comunidades próximas a construção do conhecimento através da informática e da Internet; desenvolver a metodologia de projetos de aprendizagem a partir do desejo e da curiosidade dos estudantes e dos professores e construir ambientes virtuais de aprendizagem a fim de constituir comunidades virtuais comprometidas com suas aprendizagens.

As escolas beneficiadas receberam uma sala de aproximadamente 35m<sup>2</sup> e equipada com Internet, um servidor, 16 computadores e uma impressora. Estiveram envolvidas, durante os 5 anos do projeto, aproximadamente 30 escolas.

Também foram realizados cursos de formação de professores, a partir do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação (TIC-Edu). Os objetivos deste curso foram: formar professores de cada uma das escolas envolvidas com o projeto e assessores da SMEC para atuarem como articuladores e disseminadores do Escuna; trabalhar com a metodologia de projetos de aprendizagem, potencializando a interdisciplinaridade a partir da curiosidade e do desejo de aprender dos alunos e professores; possibilitar dinâmicas de trabalho interativas com diferentes formas de comunicação – on-line e off-line – e construir comunidades virtuais cooperativas.

Muito embora algumas escolas de comunidades carentes possuam uma infra-estrutura adequada para a realização de atividades voltadas para a inclusão digital, isso geralmente não acontece devido à falta de pessoas qualificadas que promovam este tipo de ação. Na maior parte das vezes, tais laboratórios são montados com recursos de projetos desta natureza, contando inicialmente com pessoal qualificado para gerir a infra-estrutura e orientar as pessoas quanto a sua utilização. Entretanto, ao término do projeto as pessoas responsáveis por ele, que na maior parte das vezes são externas às instituições na qual o projeto é realizado, acabam indo embora e deixando a infra-estrutura ociosa por falta de pessoas que responsabilizem-se em dar seqüência aos trabalhos.

O problema a ser atacado com este projeto é a capacitação de pessoas da comunidade e da instituição onde o projeto é realizado, de forma a comprometê-las com o processo de inclusão digital transformando-os em multiplicadores. Desta forma o objetivo é que elas possam não só beneficiar-se individualmente dos conhecimentos adquiridos com o projeto, mas também que sejam multiplicadores de conhecimento, dando seqüência ao projeto mesmo quando seus fundadores não estejam mais presentes, trazendo benefícios coletivos para todos os membros da comunidade e da instituição.

Inicialmente, este projeto está sendo aplicado na Escola Municipal de Educação Infantil Tia Luizinha, localizada no Bairro São João, na cidade de Rio Grande /RS.

## 2. PÚBLICO-ALVO

O projeto visa atender dois públicos:

---

<sup>1</sup>Projeto Financiado pelo CNPq (Brasil), processo número 563394/2010-2.

- a) Professores da escola-alvo, de forma que possam aplicar junto a seus alunos novas tecnologias, com intuito de melhorias na qualidade de ensino;
- b) Pais de alunos e comunidade em geral, de forma a incluí-los no mundo digital e também no auxílio da melhoria da qualificação dos mesmos para aumento de renda e empregabilidade, além de melhorar a comunicação entre os moradores, facilitando a sua articulação para a solução dos problemas do bairro, garantindo o desenvolvimento sustentável da comunidade.

### **3. METODOLOGIA A SER EMPREGADA**

Sendo o principal intuito do projeto, a formação de multiplicadores, a metodologia a ser empregada visa principalmente obter o comprometimento das pessoas beneficiadas com o projeto. Desta forma, para participar dos cursos de qualificação básica, a serem oferecidos através do presente projeto, as pessoas precisarão doar um número – ainda a ser definido – de horas do seu tempo para trabalhar em prol do projeto. Essas horas doadas poderão ser gastas ministrando cursos básicos nas quais tenham conhecimento, fazendo manutenção em equipamentos ou dando suporte aos usuários da escola-alvo.

Será fornecida à comunidade onde o projeto será realizado, uma ferramenta do tipo rede social, onde todos os moradores interessados daquela comunidade se farão presentes. O intuito é melhorar a comunicação e a articulação da comunidade para resolver problemas sociais que afetem àquela comunidade, e por consequência que requeiram o envolvimento de todos para solucioná-los. A ferramenta poderá ser utilizada também para a identificação de oportunidades onde a cooperação as torna viáveis. Para a operação da ferramenta, serão oferecidos cursos que capacitem os cidadãos a usarem as operações básicas de um computador, incluindo a navegação pela internet, e principalmente como operar a rede social criada pelo projeto. Ao longo do projeto, serão realizadas avaliações simples com o único propósito de identificar as pessoas mais indicadas para serem os multiplicadores do projeto.

Nesta ação de extensão haverá um compartilhamento de conhecimentos, bastante característico quando há a interação entre acadêmicos e comunidade. Para que isso ocorra deve haver o respeito entre os saberes técnico e os saberes populares, pois conforme Freire (2000) a ação educativa deve acontecer com os educandos e não para eles. Assim, os estudantes da Universidade buscam associar a teoria à prática e aprendem com a comunidade as aplicações do seu conhecimento técnico. A comunidade com seus saberes, decorrentes da sua experiência cotidiana relacionam os potenciais da ferramenta aprendidos com as suas necessidades. Disto decorre uma síntese dos saberes, a qual provoca a mudança da prática da comunidade ou individual, bem como a produção de novos conhecimentos na academia.

Para tanto, os estudantes apresentam seus conhecimentos técnicos ao público para interagirem com a ferramenta e a medida que vão conhecendo os participantes do curso, os acadêmicos podem direcionar os conhecimentos conforme as necessidades daqueles. Neste processo os moradores devem ser estimulados à reflexão sobre o que lhes está sendo apresentado para que repensem suas práticas a luz dos novos conhecimentos.

Neste trabalho a extensão se dará através da comunicação de uma tecnologia para a inclusão social por meio da inclusão digital proposta pelos autores Silva Filho (2003) e Cabral (2006) que afirmam que esta inclusão só vai ser efetiva se progredir junto com a geração de renda e a educação. E neste contexto é necessário muito mais que o acesso ao computador e a internet, bem como, conhecimento técnico, que por si só não constituem a inclusão digital, pois, a educação para o uso da ferramenta digital em benefício próprio ou coletivo deve acompanhar todas as medidas aplicadas, a fim de que, estas melhorem a qualidade de vida e dignidade, tornando-se efetivamente inclusivas.

Conforme Cabral (2006), a apropriação da tecnologia consiste na capacidade de compreender o universo que a envolve concretizado nas possibilidades de uso e nos rumos que a tecnologia toma com o objetivo de não estar sujeito a ela, mas sim sujeitá-la, isto é, influir na importância e

finalidades dela.

As tecnologias da informação e comunicação (TIC) propiciaram uma mudança nas formas de organização e uma atuação em um cenário global. As culturas ao mesmo tempo em que estão disponíveis para o local, também se encontram disponíveis para o regional, o nacional e o global. Desta forma o aporte tecnológico comunicado oportuniza maior autonomia aos beneficiados criando espaços para buscarem informação, aprimorarem conhecimentos, comunicarem-se entre si e com o mundo, acessarem e produzirem cultura, organizarem-se, acessarem lazer, além de, gerarem renda.

Será fornecida à comunidade onde o projeto será realizado, uma ferramenta do tipo rede social, onde todos os moradores interessados daquela comunidade se farão presentes. O intuito é melhorar a comunicação e a articulação da comunidade para resolver problemas coletivos que requerem o envolvimento de todos. A ferramenta poderá ser utilizada também para a identificação de oportunidades onde a cooperação as torna viáveis.

Para a operação da ferramenta, serão oferecidos cursos que capacitem os cidadãos a usarem as operações básicas de um computador, incluindo a navegação pela internet, e principalmente como operar a rede social criada pelo projeto. Ao longo do projeto, serão realizadas avaliações simples com o único propósito de identificar as pessoas mais indicadas para serem os multiplicadores do projeto.

## **6. ATIVIDADES EM DESENVOLVIMENTO E RESULTADOS OBTIDOS**

O projeto teve seu início em Dezembro de 2010, com a aplicação de questionários aos professores e a comunidade interessada nos cursos, para descobrir o nível de conhecimento de cada grupo, bem como as necessidades expostas pelos mesmos. Em seguida, passou-se a fase de elaboração do material para os cursos iniciais.

Com apoio da direção da escola, escolheu-se os horários para os cursos: para comunidade nos períodos da manhã e da tarde, e para os professores no período da noite (turno inverso ao trabalho).

No mês de Abril/2011 iniciaram as aulas para três diferentes turmas (nos três turnos), com duração de 20 horas/aula, para formação básica.

Neste momento, o grupo está elaborando o material para os cursos avançados (editor de texto, planilha eletrônica, etc), bem como a instalação do software para criação da rede social do projeto.

## **7. RESULTADOS**

As primeiras turmas do curso já estão em andamento e atendem aproximadamente 40 pessoas da comunidade na qual a escola está inserida, entre pais dos alunos e professores. Por se tratar de uma escola de educação infantil, isto é, os alunos possuem de 3 a 5 anos em média, o público alvo foram, além dos professores e funcionários da escola, os pais dos alunos.

Na verdade, como foi citado anteriormente, toda a comunidade do entorno da escola é público alvo do projeto, entretanto as primeiras turmas estão sendo realizadas com pais de alunos, tendo em vista que estes tem um vínculo maior com a escola, tornando mais fácil a definição de alguns que serão os multiplicadores. Essa primeira etapa do projeto é de nivelamento, abordando os aspectos mais básicos da utilização de um computador, como suas partes básicas, ligamento e desligamento da máquina, utilização básica do sistema operacional, softwares básicos como editor de textos, planilha eletrônico e editor de apresentações, e finalmente navegação pela Internet. Importante destacar que as aulas de Internet, abordam não só os aspectos básicos de navegação, como também indicam alguns sites úteis para a comunidade do ponto de vista de assistência e serviços (site da prefeitura da cidade e etc.).

## **8. BIBLIOGRAFIA REFERENCIADA**

CABRAL A. **Sociedade e Tecnologia Digital: entre incluir ou ser incluída**, acessado em: Liinc em revista, vol.2, 2006 Semestral. <http://www.buscalegis.ufsc.br/arquivos/SOCIEDADE%20E>

%20TECNOLOGIA%20DIGITAL.pdf

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000

Silva Filho, A. M. da. Os três pilares da Inclusão Digital Revista Espaço Acadêmico Ano III, No 24, 2003 Mensal – ISSN 15196186 acessado em: <http://www.espacoacademico.com.br/024/24amsf.htm>