



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

INCLUSÃO DIGITAL: Vivências em um Projeto de Extensão

Amanda B. A. da SILVA¹; Gabriel B. VIDIGAL²; Flávia de A. BÓCOLI³; Patrick B. de S. SILVA⁴; Erlon C. G de A. JÚNIOR⁵; Matheus PERES⁶; Sandra H. MIRANDA⁷; Aline M. D. VALLE⁸

RESUMO

O projeto de extensão “Aluno Digital” atende à comunidade local e regional lecionando aulas de informática e possibilitando a inclusão digital. Este trabalho teve por objetivo expor as experiências dos discentes do curso de Ciência da Computação durante a atuação neste projeto. Para coleta de dados, os discentes responderam a um questionário composto por dez questões. Pelos relatos pode-se concluir que o projeto contribui com a sociedade e na formação acadêmica destes discentes.

Palavras-chave: Informática; Relato Experiência; Extensão Universitária.

1. INTRODUÇÃO

A lei de criação dos Institutos Federais (11.892/08) salienta que uma das finalidades dos institutos é formar e qualificar cidadãos (em todos os níveis de ensino) para atuarem nos diversos nichos econômicos, contribuindo para a promoção social e econômica no contexto local, regional e/ou nacional. Salienta ainda que programas/projetos de extensão que contribuam com comunidade acadêmica e a sociedade devem ser desenvolvidos e divulgados (BRASIL, 2008).

O projeto de extensão “Aluno Digital” (protocolo NIPE 107/2016) tem como objetivo atender à comunidade da cidade de Muzambinho e região, visando a inclusão digital por meio de aulas de informática para crianças, jovens/adultos e melhor idade. Com a extensão ganham ambas as partes: a comunidade acadêmica que tem na sociedade a oportunidade de colocar em prática conceitos teóricos, de expandir o conhecimento e de evoluir na pesquisa; e a sociedade é beneficiada com este trabalho (BRASIL, 2017).

É preciso transformar os conhecimentos adquiridos nas instituições de ensino e na extensão em conhecimentos disponíveis à sociedade. Assim, este trabalho tem como objetivo relatar a

1 IFSULDEMINAS – 12121002076@muz.ifsuldeminas.edu.br

2 IFSULDEMINAS – 12161003845@muz.ifsuldeminas.edu.br

3 IFSULDEMINAS – 12000106020@muz.ifsuldeminas.edu.br

4 IFSULDEMINAS – 12151003375@muz.ifsuldeminas.edu.br

5 IFSULDEMINAS – matheusp.pereira99@gmail.com

6 IFSULDEMINAS – 12131003779@muz.ifsuldeminas.edu.br

7 IFSULDEMINAS – sandra.miranda@muz.ifsuldeminas.edu.br

8 IFSULDEMINAS – aline.valle@muz.ifsuldeminas.edu.br



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

vivência e experiências dos estagiários do projeto “Aluno Digital” durante as atividades de extensão.

2. MATERIAL E MÉTODOS

No início de todo semestre letivo são abertas inscrições para participação nos cursos oferecidos pelo projeto (Tabela 1). Os cursos são divulgados por meio de cartazes e faixas fixados em locais estratégicos, das redes sociais, e de visitas à escolas e rádios do município de Muzambinho. Os interessados dirigem-se à Unidade José Januário do IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, para se inscreverem.

Tabela 1: Cursos Oferecidos

Curso	Público Alvo	Carga Horária
Informática Básica	Crianças e Comunidade ⁹	60 horas
Editor de Planilhas Eletrônicas Calc I	Comunidade	30 horas
Lógica de Programação com Scratch	Crianças	60 horas
Ambientação Web para Melhor Idade	Melhor Idade	60 horas

As aulas seguem o calendário acadêmico do Campus, com periodicidade semanal, duração de 1.5 horas, e acontecem nos laboratórios de informática da unidade acima mencionada. Elas são preparadas (sob supervisão da coordenação) e ministradas por duplas de estagiários. Atualmente, são 5 estagiários fomentados pelo Campus e 1 estagiário cedido pela prefeitura do município, todos alunos do curso Ciência da Computação. A carga horária dos estagiários destinam-se à reuniões, pesquisa, preparação de aulas, e aulas.

Para coletar dados dos relatos experiências vivenciadas pelos estagiários foi elaborado um questionário¹⁰ contendo 4 questões objetivas e 6 questões discursivas, na ferramenta Google Forms. O questionário foi enviado aos 6 estagiários, que tiveram 3 dias para respondê-lo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dos questionados apenas 33.3% são mulheres. 66.7% iniciaram o estágio no início da graduação (1º ou 2º período da graduação). Entretanto, 75% deles já possuíam curso técnico na área.

Quando questionados sobre a experiência em ministrar aulas de Informática Básica para crianças foi apontada a facilidade de aprendizagem e o interesse pelo novo, fato que talvez possa ser

⁹ Comunidade: jovens e adultos.

¹⁰ Questionário disponível em: <https://goo.gl/forms/4Xqus1TluPuD2HV22>



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

justificado pela afinidade com computadores e tecnologias desde muito novos. Regras de uso do laboratório e de disciplina precisaram ser definidas entre os estagiários e os alunos, uma vez que as crianças adoram conversar e utilizar ferramentas de entretenimento.

Ainda sobre a experiência em ministrar aulas para crianças, mas de Programação, relataram grande diferença no nível conhecimentos dos alunos na área de matemática, apesar de serem alunos da mesma faixa etária. Foi o curso com maior índice de evasão. Entretanto, para os alunos que terminaram o curso foi possível observar melhorias significativas em lógica e matemática.

Nas aulas de Informática Básica e Planilhas Eletrônicas para comunidade identificaram um perfil de aluno diversificado, alguns tem conhecimentos prévios básicos e outros não sabem ligar a máquina, assim o ritmo de aprendizagem é bem diferente. Eles tem muita vontade de aprender, uma vez que veem o curso como oportunidade de melhora profissional/social. O índice de evasão é alto, fato justificado pelo trabalho e serviço.

Já com relação à Ambientação Web para Melhor Idade contaram que grande parte deles tiveram o primeiro contato com o computador em sala de aula, fato que justifica a grande dificuldade encontrada. A aula segue num ritmo lento e os conteúdos são reforçados constantemente. Porém, disseram ser gratificante ensinar pessoas que mesmo com tantas dificuldades, deixam seus afazeres domésticos e buscam sempre novos conhecimentos. Além disso, são educados e receptivos.

Sobre os impactos do projeto na sociedade disseram ser “[...] muito positivos. Ele fornece cursos em diferentes áreas e para alunos de todas as idades, abrangendo a sociedade em geral. O Projeto é de extrema importância, já que permite o contato entre crianças, adultos e idosos”. “[...] Além disso o projeto é uma oportunidade para os idosos que tinham vontade de estarem conectados e antenados com a tecnologia”.

Também foram indagados sobre as contribuições do projeto em suas formações. “O projeto muito agregou em minha formação acadêmica, principalmente no desenvolvimento de algumas habilidades muito importantes, tais como a liderança, a adaptação às situações adversas e a habilidade ao expressar em público”, e:

Pretendo seguir a carreira acadêmica quando me formar, então acredito que o projeto ainda tem muito a me oferecer, principalmente por me dar a oportunidade de ter este primeiro contato com a sala de aula, saber das dificuldades encontradas, aprender a ter paciência, tolerância, planejar as aulas, estudar conteúdos para repassar para os alunos. Melhorei em vários aspectos depois que iniciei no projeto, como a expressão oral, que tinha mais



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

dificuldade, e também a responsabilidade, o compromisso. Espero continuar evoluindo e que o projeto seja uma oportunidade para melhorar cada vez mais.

Quanto às habilidades desenvolvidas, 5 dos 6 estagiários responderam a questão “Assinale as habilidades que considera ter desenvolvido com a sua participação no projeto”. Todos os estagiários consideram ter desenvolvido a socialização com alunos, a adaptação às situações diversas e organização. 80% consideram ter desenvolvido: expressão oral, liderança, tolerância/paciência, compromisso e capacidade para preparação de aulas. 60% assinalaram confiança e saber ouvir. E, 40% a habilidade de ser autodidata.

4. CONCLUSÕES

Este trabalho teve como objetivo relatar as vivências e experiências dos estagiários nas atividades de extensão do projeto “Aluno Digital”. De acordo com os questionados o projeto cumpre seu papel social uma vez que disponibiliza cursos (conhecimento) gratuitamente à sociedade. Propicia também um ambiente de integração entre as comunidades acadêmica (funcionários, docentes e discentes) e a sociedade (crianças, comunidade e melhor idade). Na formação profissional o projeto possibilita uma vivência enriquecedora, em equipe, desenvolvendo habilidade como: socialização, adaptação às situações diversas, organização, expressão oral, etc.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à Secretaria da Educação de Muzambinho, ao Núcleo de Tecnologia da Informação e ao IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei 11.892 de 29 de dezembro de 2008. **Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia e dá outras providências.** Diário Oficial da União. Brasília, DF, 29 de Dez. 2008.

BRASIL. **Plano Nacional de Extensão Universitária.** Disponível em: <http://www.uniube.br/ceac/arquivos/PNEX.pdf>. Acesso em: 2 Agosto de 2017.