



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

PROJETO ALUNO DIGITAL: Uma Caracterização do Público do Curso de Informática para Comunidade

Flávia de A. BÓCOLI¹; Patrick B. de S. SILVA²; Sandra H. MIRANDA³; Aline M. D. VALLE⁴

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo caracterizar o público do curso “Informática Básica Para Comunidade de Muzambinho” do projeto de extensão “Aluno Digital” com o intuito de propor melhorias ao mesmo. Para tanto foi aplicado um questionário para levantar dados sobre os alunos. Pôde-se concluir que os participantes em sua maioria são mulheres, que não exercem atividades remuneradas e que veem o curso como uma oportunidade de qualificação para o mercado de trabalho.

Palavras-chave: Inclusão Digital; Informática; Projeto de Extensão.

1. INTRODUÇÃO

Segundo Matias, Antunes e Campos (2007) a globalização traz consigo, simultaneamente, a inclusão e exclusão. Este fato não está relacionado apenas aos problemas sociais básicos (como saneamento e saúde, por exemplo), mas à inclusão/exclusão digital. A inclusão digital é o esforço em assegurar às pessoas o acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em busca de qualidade de vida, facilitando e agilizando atividades da vida diária como: operações bancárias; compras em lojas virtuais; cursos online, ou mesmo na modalidade EAD (Educação à Distância) (PACIEVITCH, 2017).

Conhecimentos básicos sobre informática poderiam contribuir com o processo de inclusão digital, uma vez que ela está presente em praticamente todos os eixos de desenvolvimento. Entretanto, a carência de conhecimentos sobre o assunto no ambiente escolar contribuiu para que muitos chegassem à idade adulta sem ao menos ligar um computador (OLIVEIRA, SOUZA e MELO, 2015). Ademais, computadores e internet vêm sendo inseridos nos ambientes escolares brasileiros por meio de diferentes programas governamentais, mas a simples inclusão de recursos não contribui com o aprendizado em informática e muito menos com os benefícios que ela pode trazer ao ensino (LOPES *et. al*, 2010).

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

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

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

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



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

Afim de contribuir com a sociedade no processo de inclusão digital, instituições de ensino propõem ações voltadas para crianças, jovens e adultos por meio de projetos de extensão. Exemplos destes projetos ocorrem na Universidade Estadual de Goiás, que desenvolveu o projeto “Inclusão Digital e Assessoria de Emprego para Pessoas Acima de Quarenta Anos de Idade” e na Universidade Federal do Pampa, que desenvolveu o projeto “PROJOVEM-Adolescente”. Nas aulas de informática destes projetos observou-se que o conhecimento traz alternativas para a vida e maiores chances para o mercado de trabalho, contribui com a independência nas atividades cotidianas, além de despertar o interesse pela computação (NAZARÉ *et. al*, 2016; OLIVEIRA, SOUZA e MELO, 2015).

Neste contexto, o projeto de extensão “Aluno Digital” oferece à comunidade do município de Muzambinho/MG e região cursos gratuitos de informática. Este trabalho tem por objetivos apresentar algumas atividades do projeto e identificar o perfil dos alunos que frequentam o curso “Informática Básica Para Comunidade de Muzambinho” a fim de propor futuras melhorias ao mesmo.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Em meados do 2º semestre de 2016 e início do 1º semestre de 2017 foram abertas turmas do curso supracitado para a comunidade (jovens e adultos). Atualmente, o projeto conta com 3 turmas em andamento neste curso, totalizando 46 alunos. As aulas acontecem semanalmente, com duração de 1.5 horas, nos laboratórios de informática da Unidade José Januário do IFSULDEMINAS, *Campus* Muzambinho, sempre no período noturno para oportunizar a participação de pessoas que trabalham e/ou estudam. Elas são ministradas normalmente por 2 estagiário, alunos do curso de graduação em Ciência da Computação.

O curso tem carga horária de 60 horas e contempla os conteúdos: Sistema Operacional Windows 10, Editor de Texto, Planilhas Eletrônicas, Apresentação de Slides e Internet. Para abordar alguns destes conteúdos utiliza-se o pacote de ferramentas LibreOffice por ser um software livre, que atende às expectativas do projeto.

A fim de conhecer mais sobre os alunos que participam do projeto e de suas expectativas foi criado um questionário⁵ na ferramenta Google Forms contendo 8 questões, das quais 4 eram

⁵ Disponível em: <https://goo.gl/forms/eWaPtktxpIBZHrRn2>



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

objetivas e 4 eram discursivas. O questionário foi aplicado durante as aulas, no período de 01 a 10 de Agosto de 2017.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

No total 30 alunos responderam ao questionário, sendo o público em sua maioria feminino (70%) com idades entre 15 e 48 anos, e masculino com idades entre 15 e 41 anos. 30% deles são considerados jovens (até 19 anos) e os outros 70% são adultos (20 a 59 anos).

Sobre o nível de conhecimentos de informática no início do curso, 26.7% disseram que não tinham conhecimento algum do uso de computadores e 73.3% disseram que tinham conhecimento básico, sabiam ligar a máquina e navegar pela internet.

A maioria dos questionados possuem Ensino Médio (66.7%), 30% possuem o Ensino Fundamental I ou II (até o 5º ano ou até o 9º ano, respectivamente) e apenas 1 pessoa possui o nível de escolaridade superior, representando 3.3% da amostra.

Considerando os alunos com mais de 16 anos, que pela legislação brasileira podem ter vínculos empregatícios, 51.8% estão trabalhando mesmo na informalidade, exercendo atividades como: costureira, empregada doméstica, atendente, vendedor, serviço público municipal, agricultor e apanhador de café. 48.2% deles não estão trabalhando.

Todos os questionados acreditam que as aulas de informática geram enriquecimento pessoal e profissional e fazem o curso pois: querem aprender a usar o computador; pretendem fazer cursos à distância; têm interesse pela área; querem adquirir novos conhecimentos; e, principalmente, capacitação para o mercado de trabalho.

Um dos grandes problemas encontrados nas turmas do curso “Informática Básica Para Comunidade de Muzambinho” é a evasão. Assim, a pergunta “Na sua opinião o que pode levar/ter levado a alta evasão (desistência) do curso?” foi feita aos alunos. Eles acham que a carga horária do curso (60 horas) e a dificuldade de aprendizagem são fatores que desmotivam. Além disso, para as pessoas que trabalham o dia todo, o cansaço e os horários apertados (entre trabalho, curso e família) acabam interferindo na frequência e conseqüentemente na evasão.

Para amenizar a dificuldade de aprendizagem, as aulas seguem o ritmo dos alunos e os estagiários estão sendo incentivados a se dedicarem mais à preparação e à execução das mesmas. Os alunos estão sendo conscientizados sobre a importância da informática na vida pessoal (na educação, na comunicação, na socialização, dentre outros) e também na vida profissional, onde



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

ela não é mais um diferencial, mas um pré-requisito.

Para as próximas turmas estão sendo estudadas as melhores estratégias para diminuir o período de aulas (que atualmente estende-se por um ano), entre elas: priorizar os conteúdos e diminuir a carga horária total do curso; aumentar a duração das aulas; ou subdividir o curso em módulos de forma que o aluno termine um módulo e em um momento mais oportuno possa dar continuidade a seus estudos.

4. CONCLUSÕES

Os participantes do projeto, nos anos de 2016 e 2017, em sua maioria caracterizam-se por ser mulheres, adultas, com Ensino Médio completo, que em 50% das vezes não exercem atividades remuneradas e veem no curso uma oportunidade de qualificação para o mercado de trabalho. Com base neste perfil será possível propor medidas que venham amenizar a taxa de evasão e incentivar a progressão no curso.

O projeto “Aluno Digital” desempenha um papel social e acadêmico muito importante. Social pois leva conhecimentos de informática para a sociedade, contribuindo assim com a inclusão digital. E acadêmico pois permite aos alunos da graduação colocarem em prática seus conhecimentos e aprenderem com a troca de experiências.

REFERÊNCIAS

LOPES, R. D. *et. al.* **O uso do computador e da internet na escola pública.** FVC, 2010.

MATIAS, V. R.; ANTUNES, G. de O.; CAMPOS, M. A. L. Novas tecnologias e seus impactos na sociedade: o governo eletrônico em Belo Horizonte e promoção da cidadania a partir do orçamento participativo digital. In: **Anais do II Encontro da Compolítica**, Universidade Federal de Belo Horizonte, 2007.

NAZARÉ, A. E. P *et. al.* Vivências inscritas em um projeto de extensão visando a inclusão digital de adultos. In: **Anais do Congresso de Ensino, Pesquisa e Extensão da UEG (CEPE)**, Universidade Estadual de Goiás, 2016.

OLIVEIRA, E. dos S.; SOUZA, A. T. de; MELO, A. M. Um relato de experiência no ensino de informática básica a participantes do projeto Projovem-Adolescente. In: **Anais do VII Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, Universidade Federal do Pampa, 2015.

PACIEVITCH, Thais. **Inclusão Digital.** Disponível em: <https://goo.gl/bg4zVG>. Acesso em: 16 de Agosto de 2017.