

ESTUDO CULTURAL MEDIADO PELO USO DE TECNOLOGIA

Cleisson A. SILVA¹; Patrick B. de S. SILVA²; Sandra H. MIRANDA³; Aline M. DEL VALLE⁴

RESUMO

A cultura é essencial no processo de ensino-aprendizagem. Assim, este trabalho apresenta um estudo cultural relacionado à copa do mundo. O trabalho foi desenvolvido pelo projeto de extensão “Aluno Digital”, em parceria a escola Estadual Cesário Coimbra, onde os alunos dos sextos e sétimos anos do ensino integrado tiveram a oportunidade de buscar conhecimentos culturais mediados pelo uso de tecnologias digitais.

Palavras-chave: Inclusão Digital; Cultura; Informática na Educação.

1. INTRODUÇÃO

O Brasil é um país com grande número de imigrantes, segundo o censo demográfico de 2010, publicado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2018), o país tem 286.468 imigrantes vivendo em moradia fixa no nosso país. Esse grande número faz com que a cultura brasileira seja muito rica e diversificada, isso faz com que seja importante um conhecimento de culturas variadas.

A copa do mundo de futebol é um evento que reúne 32 países de diferentes continentes, todos em busca de um objetivo comum, a taça de campeão. Também é um ótimo exemplo de culturas diversas, já que cada país traz consigo seus costumes e crenças.

Conhecer a cultura dos países é importante para os jovens, pois eles adquirem um pouco mais de conhecimento sobre os pontos divergentes e comuns de cada uma, e como essas diferenças podem ser interessantes. Tal conhecimento pode proporcionar uma visão diferente do mundo.

De acordo com Bourdieu (1996), a cultura é essencial à educação e ambas são indissociáveis. Ela deve fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, pois “tem um papel de suma importância na formação de um indivíduo crítico e socializado” (SILVA e SILVA, 2018). Assim, este trabalho tem por objetivo apresentar os resultados obtidos pelo projeto educacional “Copa do Mundo”, estudando a cultura dos países envolvidos.

Com o crescente uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no

1Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: cleissonefg@bol.com.br.

2Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: patrickbastos00@gmail.com.

3Docente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: sandra.miranda@muz.ifsuldeminas.edu.br.

4Docente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: aline.valle@muz.ifsuldeminas.edu.br.

ambiente escolar, deixando as aulas mais interessantes (BARBOSA; FERNANDES; PARREIRA JÚNIOR, 2016), o projeto teve o intuito de incluir materiais digitais à rotina da sala de aula, de forma a prender a atenção dos alunos e facilitar a compreensão das culturas diversas do mundo.

2. MATERIAL E MÉTODOS

De Maio a Julho de 2018, o projeto de extensão “Aluno Digital”, em parceria com a Escola Estadual Cesário Coimbra, ofertou para os alunos dos sextos e sétimos anos do ensino integrado, cursos de informática e acompanhamento para o desenvolvimento de projetos educacionais.

Como coincidiu com o período de copa de mundo (sediada na Rússia em 2018), um dos projetos desenvolvidos em parceria com as professoras de Orientação Pedagógica e de Educação Física foi o projeto “Copa do Mundo”. Para o desenvolvimento os estagiários do projeto de extensão “Aluno Digital” trabalharam com os alunos os fundamentos básicos de internet e as ferramentas para edição de texto e imagens, LibreOffice Writer e Paint, respectivamente.

As aulas com professores e estagiário aconteceram nos laboratórios de informática do IFSULDEMINAS, *Campus Muzambinho*, duas vezes por semana, com cerca de sessenta alunos divididos em três turmas. Em um dia da semana trabalhavam-se os conceitos de informática supracitados, e no outro dia, utilizando-se dos conceitos aprendidos, o aluno ficava por conta do projeto “Copa do Mundo”.

Para o projeto, os alunos receberam um arquivo modelo⁵ contendo perguntas e áreas para colagem de imagens relacionadas à copa do mundo. Os alunos deveriam pesquisar e responder as perguntas, editando o arquivo modelo, e fazer desenhos relacionado ao tema, para colagem no mesmo arquivo.

As perguntas eram simples, relacionadas à cultura de alguns países participantes da copa, além do país-sede e do Brasil, como roupas típicas, religiões e danças. Também foram trabalhados os desenhos das bandeiras do Brasil e da Rússia, desenhos da taça e do mascote da Copa do Mundo.

Para finalizar o projeto, professores e estagiários fizeram uma seleção dos melhores trabalhos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto copa do mundo trouxe aos alunos envolvidos conhecimentos culturais relacionados à copa, dos países participantes e suas culturas. Com o decorrer do projeto ficou claro o empenho dos alunos em aprofundar-se cada vez mais nas pesquisas relacionadas ao tema. Eles também tiveram acesso ao curso de informática básica, fundamental para as pesquisas, edição de texto e imagens. As Figuras 1 e 2 mostram os desenhos, do mascote da copa do mundo e da

5Disponível em: https://drive.google.com/open?id=1NgauVZ_KziLhUsj5M9Rk1Es3H6b9Zw96

bandeira do Brasil, feitos por dois dos alunos. Nos desenhos utilizou-se a ferramenta Paint.

No final do projeto foram contabilizados 60 trabalhos, com 100% dos alunos entregando sua pesquisa, com a maioria dos trabalhos completos. Um exemplo dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos está disponível para consulta da ferramenta Google Drive⁶.



Figura 1: Desenho do mascote da copa do mundo.



Figura 2: Desenho da bandeira do Brasil.

4. CONCLUSÕES

Este trabalho teve por objetivo apresentar os resultados obtidos em um projeto realizado em parceria com a escola Estadual Cesário Coimbra, feito com alunos do ensino integrado, e também mostrar que além de uma fonte de entretenimento o computador pode ser uma grande fonte de conhecimento, se utilizado de maneira correta. No mais espera-se que o projeto de extensão “Aluno Digital” possa ter contribuído para o crescimento pessoal e cultural de todos os envolvidos com o projeto.

AGRADECIMENTOS

À Escola Estadual Cesário Coimbra pela parceria e ao IFSULDEMINAS, *Campus Muzambinho*, pelo apoio.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, João Ludovico Maximiano; FERNANDES, Flávia Gonçalves; PARREIRA JUNIOR, Walteno. O Uso do Software WordPress para Criação e Manutenção de Blogs nas Escolas. **Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (cbie 2016)**, [s.l.], p.497-506, 10 nov. 2016. Sociedade Brasileira de Computação - SBC. <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2016.497>.

BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas**: sobre a teoria da ação. Campinas: Papirus, 1996.

IBGE. **Censo 2010**. Disponível em: www.censo2010.ibge.gov.br/. Acesso: 25 de Julho de 2018.

⁶Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=15nklrx0QwHdQ8Bb4vpS40KUCeobRFaIf>

SILVA, Jeiele P. Rodrigues da; SILVA, Jididias Rodrigues da. **A importância da cultura no processo de aprendizagem.** Disponível em: <https://goo.gl/PMgbS1>. Acesso em: 10 de Agosto de 2018.