

LABORATÓRIO DIGITAL NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS DOS ASSENTAMENTOS DE REFORMA AGRÁRIA NO SUL DE MINAS GERAIS

**Rosana A. MOREIRA¹; Guilherme W. Z. TEIXEIRA²; Mateus de PAIVA³; Ricardo H. de
CARVALHO⁴; Lêda G. FERNANDES⁵; Fábio J. ALVES⁶**

RESUMO

Este projeto teve como objetivo promover a inclusão digital de assentados da reforma agrária dos Assentamentos Primeiro do Sul e Santo Dias localizados nos municípios de Campo do Meio e Guapé – MG, respectivamente. Viabilizou-se o acesso de jovens e adultos à cultura digital e a uma rede de informações e serviços, através da capacitação e treinamento em laboratórios de informática implantados nas comunidades envolvidas. O Projeto mobilizou a comunidade baseando-se na convicção de que jovens e adultos, têm a sua capacidade de articulação fortalecida quando acessam a informação, transformando-a em conhecimento. Iniciar a construção de conhecimentos referentes à informática por meio da implantação de laboratórios digitais e capacitações, pode ter um efeito maior no cotidiano dos assentamentos rurais, aproximando o mundo das comunidades através da internet, além de estimular o uso da informática nos processos educativos dos jovens e adultos assentados.

Palavras-chave: Educação do campo; Inclusão digital; Extensão rural.

1. INTRODUÇÃO

O uso de tecnologias da informação deve ser estendido a todas as camadas sociais da população, constituindo a inclusão digital. Segundo Gonçalves (2001), a educação inclusiva não é uma moda pedagógica, mas constitui-se em uma filosofia educacional e social, é "um movimento, uma prática que postula o enfrentamento a toda discriminação dentro e fora da escola". Entretanto a erradicação do analfabetismo digital é uma problemática constante. O processo deve contemplar a extensa participação dos setores governamentais, privados, organizações filantrópicas, movimentos sociais e a sociedade em geral. Contudo, a tecnologia na zona rural reduziria as desigualdades sociais. Segundo o Censo Agropecuário de 2006, do monte de estabelecimentos agrícolas familiares, apenas 183.604 possuem computador, e apenas 75.396 têm acesso a internet (IBGE, 2006). Dados que revelam o abismo existente do

1 Discente do curso de Licenciatura em Computação do IFSULDEMINAS – Campus Machado rooh.moreiraa@gmail.com; 2,3 Discentes do curso de Sistemas de Informação guilherme.willianzt@gmail.com, mateuspaiva26@hotmail.com 4 Discente do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas ricardocnpq@hotmail.com; 5,6 Docentes do IFSULDEMINAS – Campus Machado, leda.fernandes@ifsuldeminas.edu.br, fabio.alves@ifsuldeminas.edu.br

uso da informática entre o meio urbano e o rural. A inclusão digital está relacionada com projetos e ações que facilitam a interação de pessoas das diversas classes sociais com as tecnologias de informação e comunicação, ou seja, universalizando o acesso ao computador e as ferramentas da tecnologia da informação, conforme aponta Silveira (2003). No campo torna-se ainda mais claro o contexto de exclusão digital, visto que apenas 0,98% da população possui acesso ao computador (PNAD, 2006), diversas ações têm sido implantadas nos últimos anos no sentido de diminuir a distancia que separa as classes sociais, no que diz respeito à educação, saúde, saneamento e, também, informação (IBGE, 2006).

Por esta razão, este projeto de extensão surgiu, também, como alternativa de fonte de acesso as informações, às ferramentas de tecnologias de informação e de ampliação de conhecimentos para as comunidades envolvidas. Além da promoção da inclusão digital previram-se também outros benefícios, como por exemplo, o intercâmbio entre o IFSULDEMINAS - Campus Machado e os estudantes dos cursos envolvidos, entre os assentados e comunidades no entorno dos assentamentos beneficiados.

Neste sentido, este projeto teve como objetivo promover a inclusão digital de assentados e filhos de assentados dos Assentamentos localizados nos municípios de Campo do Meio e Guapé – MG, além de viabilizar o acesso de jovens e adultos à cultura digital e a uma rede de informações e serviços, através da capacitação e treinamento em laboratórios de informática implantados nas comunidades envolvidas. Objetivou-se também proporcionar oportunidades para que estudantes do IFSULDEMINAS – Campus Machado, do curso de Licenciatura em Informática e integrantes do Grupo assistido em Pesquisa e Extensão em Agroecologia e Produção Orgânica experimentassem situações e desafios do meio rural.

2. METODOLOGIA

Este projeto foi executado a partir da sua aprovação no EDITAL PROEXT 2015 - PROGRAMA DE EXTENSÃO UNIVERSITARIA – MEC/SESu. Dos recursos aprovados foram adquiridos dois laboratórios digitais os quais foram implantados nos assentamentos Primeiro do Sul e Santo Dias nos municípios de Campo do Meio e Guapé/MG respectivamente. Cada laboratório possui 15 microcomputadores tipo notebooks, um data show, uma impressora multifuncional e uma tela de projeção. O projeto está em andamento e até o momento, em cada assentamento, foram realizadas duas oficinas, cujos temas foram: Dicas para seu Notebook e O que é o Computador.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O interesse por parte dos assentados da reforma agrária pela proposta apresentada foi alto. Participaram de cada capacitação 20 discentes, com idades de 14 a 50 anos.

Optou-se pela instalação do sistema operacional Linux e do pacote suíte para escritório BR Office em todos os computadores, por serem softwares livres. A primeira oficina realizada foi sobre o tema “Dicas para seu note Notebook”, tratou da orientação dos discentes sobre a utilização e cuidados na utilização dos computadores. Para muitos deles este foi o primeiro contato que tiveram com o computador. A maior dificuldade observada nesse momento foi desmitificar o computador, pois muitos tinham medo de estragá-lo com o toque.

Após o primeiro contato, observou-se que a possibilidade de escrever, com outras cores, em outros formatos, conquistou a atenção de todos. Estes assuntos foram abordados na segunda oficina, a O que é o Computador: Uma ferramenta auxiliadora em seu dia a dia. O computador deixou de ser algo distante e difícil de aprender e passou ser visto como uma ferramenta que todos têm capacidade para aprender a utilizar.

Dentre as atividades realizadas nesta oficina, foi solicitado aos discentes deste curso que digitassem nas telas dos computadores que estavam utilizando o que gostariam de aprender no curso. Diferentes respostas foram apresentadas, mas ficou claro que a maioria deles busca na informática uma ferramenta para auxiliá-los em suas tarefas no seu cotidiano, como por exemplo, a previsão do tempo, preparação de planilhas de custos, procurar pelas notícias diárias. Entre os mais jovens, a edição de imagens e vídeos foi a mais solicitada. Estas informações foram importantes para a equipe coordenadora e executora do projeto no sentido de norteá-las nas ações futuras, levando-se em consideração a participação efetiva dos discentes e seus saberes acumulados. Com o já referido, este projeto está em andamento e na sua conclusão todos os resultados alcançados serão compartilhados com a comunidade dos assentamentos e da instituição de ensino proponente do projeto.

Dentre os alunos os que mais apresentaram dificuldade com o computador foram às pessoas com idade entre 35 a 50 anos do sexo masculino, possivelmente pelo fato de ter sido o primeiro contato com os computadores, sendo a dificuldade destacada a manipulação do Touchpad e Mouse. Os alunos com idade entre 21 a 35 anos, por já terem tido contato anteriormente com computadores a maior dificuldade observada a formatação de textos. Os alunos com idade entre 12 e 19 anos não tiveram dificuldade significativa, porém podemos

destacar o sexo feminino com a menor dificuldade do grupo.

É importante ressaltar também que por meio deste projeto estudantes do curso de Licenciatura em Informática do IFSULDEMINAS – Campus Machado estão tendo oportunidade de conhecer e refletir sobre a realidade do ensino e aprendizagem do ensino médio e técnico do campo. As propostas, de cuja construção participaram, foram colocadas em prática. Esses/as estudantes participaram das discussões, análises, avaliações e reprogramações das propostas do projeto. Tiveram oportunidade de acompanhar situações de vida dos/das assentados nos territórios de assentamentos e acampamentos, colaborar no desenvolvimento das atividades, observar as dificuldades vividas e atuar nesse contexto. Esse conjunto de desafios e atividades, entendemos que foi bastante formador para os/as estudantes de licenciatura. Tais oportunidades têm sido raras nos espaços criados nas instituições.

4. CONCLUSÕES

Todos os envolvidos têm plena convicção que a exclusão digital no Brasil não é algo simples, uma vez que é sujeita as inúmeras gradações e afetada por diversos fatores. Observamos que nos assentamentos os discentes mais jovens tem mais facilidade de usar novas tecnologias, esse projeto pode viabilizar o aprendizado escolar, mostrando outros meios de estudo, e ainda facilitando o cotidiano na vida no campo contribuindo para a sua permanência no mesmo. Este projeto pode possibilitar a inclusão de uma parcela destas pessoas afetadas inserindo-as no meio digital. Envolver os estudantes nesta proposta, permitir que eles vivenciem esta realidade e ao mesmo tempo contribuam na redução destas diferenças sociais é uma forma de garantir a formação de cidadãos mais conscientes e humanos.

REFERÊNCIAS

GONÇALVES, A F. S. Educação inclusiva: moda pedagógica, filosofia educacional, o que é? **Revista Pró-Discente**: PPGE/UFES, v. 7, n. 2, p. 6-12, jul/dez, 2001.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Agropecuário 2006. Rio de Janeiro: IBGE, 2006. Disponível em: www.ibge.gov.br Acesso: 15de agosto de 2016.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD – Suplemento: Segurança Alimentar**, 2006. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2004/suplalimentar2004/supl_alimentar2004.pdf Acesso: 15de agosto de 2016.

SILVEIRA, S. A. **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003. 339p.