

A APLICAÇÃO DA INCLUSÃO DIGITAL NA COMUNIDADE DE SATUBA/AL

AMORIM, P.H.S.¹; NOGUEIRA NETO, A.²

PAULO HENRIQUE SILVA DE AMORIM¹; AMAURY NOGUEIRA NETO²

RESUMO

Pode-se dizer que o computador tem trazido mudanças relevantes na sociedade, entretanto, o percentual de pessoas que têm conhecimentos básicos acerca da correta utilização desta ferramenta ainda não pode ser considerado o ideal. Dados do IBGE apontam que apenas 46,5% do Brasil têm acesso à tecnologia da informação. Refletindo-se nessas questões, viu-se a necessidade de criação de um projeto que possibilite à comunidade de Satuba/AL conhecimentos que abordem o uso correto da utilização do computador. A partir da execução do projeto, foi possível a compreensão da necessidade de estratégias inclusivas e ações que facilitem o acesso de jovens de baixa renda às tecnologias da informação e comunicação.

INTRODUÇÃO

Pode-se dizer que o cenário atual, no que tange aos indicadores sociais, é marcado por rápidas mudanças e grandes contrastes, tendo as escolas um papel preponderante no sentido de contribuir para a melhoria de tais indicadores. Neste cenário, é possível compreender que as tecnologias na educação tem se apresentado como uma nova forma de conhecimento e expressão. Podem-se notar os grandes resultados que a inserção de computadores está trazendo na educação de crianças e adolescentes. No entanto, a entrada em algumas comunidades pode ser difícil, ou até mesmo impossível.

A partir desse contexto, tendo em vista a função social do instituto, foi criado por meio do Programa Minha Comunidade, o projeto *Inclusão Digital na Comunidade*, que é desenvolvido por quatro alunos bolsistas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – Campus Satuba, orientado por um

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – Câmpus Satuba. Satuba/AL, Email: paulohamr@gmail.com;

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – Câmpus Satuba. Satuba/AL, Email: contato@amaurynoqueira.com;

professor de informática do campus e que conta com o apoio da PROEX/IFAL (Pró Reitoria de Extensão).

O projeto promove o uso básico da informática na educação, proporcionando conhecimentos básicos de software e hardware a adolescentes carentes da Escola Estadual Prof. Manoel Gentil do Vale Bentes, localizada no município de Satuba/AL. O objetivo do projeto consiste em educar e abrir possibilidades de inserção de pessoas da comunidade no processo de ensino aprendizagem para o exercício de cidadania e para a qualificação profissional.

Atualmente, no Brasil, 40,8% dos domicílios brasileiros possuem acesso à internet (SIPS, 2014). Observando-se este indicador com um olhar mais aprofundado, é possível notar que boa parte destas pessoas provém das regiões sudeste (51,5%) e sul (42,9%) do país. Logo, percebe-se que a informática ainda é algo complexo para muitas pessoas, em especial, provenientes do município em que está sendo realizado o projeto.

A faixa etária de 11/14 anos foi escolhida por considerar-se, a partir da observação do rendimento de alunos dos primeiros anos do ensino médio do Instituto Federal de Alagoas, Campus Satuba, que muitos adolescentes não sabem utilizar o computador da forma correta. Percebe-se que a dificuldade de alunos em realizar tarefas com o uso do computador poderá ser um problema, uma vez que no ensino médio encontrarão muitas atividades que exigem conhecimentos básicos em informática.

O presente relato aborda as etapas do trabalho que foi desenvolvido pelos alunos bolsistas do instituto, no sentido de manter as ações pedagógicas que dão sustentação aos encontros com os alunos.

MATERIAL E MÉTODOS

A partir do momento em que se decidiu pela criação de um curso básico na área de informática para a comunidade de Satuba/AL, passou-se a construir todo um percurso metodológico relacionado às atitudes reflexivas que o projeto poderia abranger. Deste modo, foram criadas aulas expositivas e exercícios de fixação com o auxílio de softwares livres, que foram utilizados durante os dois meses de curso. A figura 01 ilustra um dos slides apresentados nas aulas.

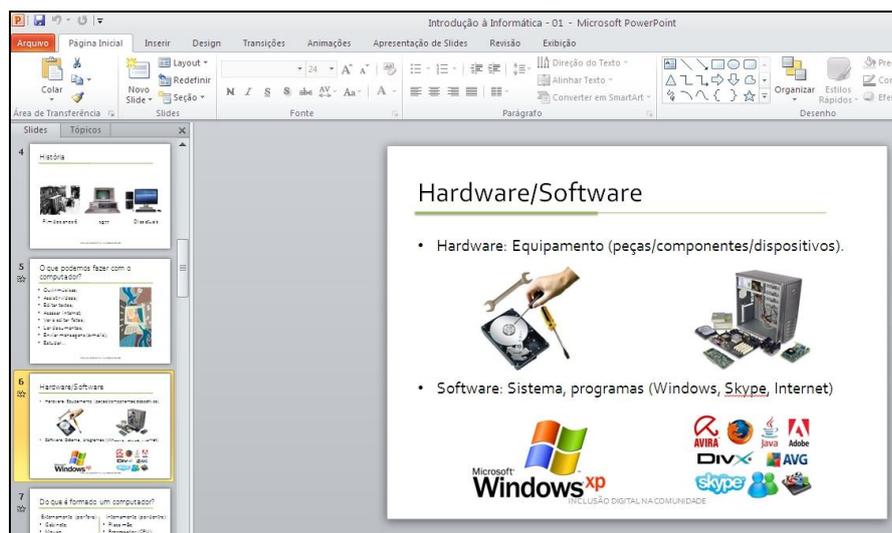


Figura 01 – Slide de apresentação utilizado nas aulas

As aulas são ministradas pelos alunos bolsistas no laboratório de informática, localizado no interior do IFAL – Campus Satuba, com duração de três horas semanais. Em um primeiro momento, os bolsistas apresentam aos adolescentes o meio tecnológico – as máquinas – que passa a ser empregado como instrumento de aprendizagem.

Nas aulas seguintes, são apresentados os conteúdos do curso através de aulas expositivas com a utilização de projetor multimídia, abrangendo o uso dos softwares do pacote LibreOffice para edição de textos, elaborações de apresentações e planilhas, além da gravação e armazenamento de imagens, músicas, documentos em dispositivos móveis (CDs, pen drivers, HDs etc.).

Dinâmicas de aulas também são criadas: os alunos bolsistas dão a oportunidade dos adolescentes criarem grupos para responderem em conjunto o exercício – que é aplicado ao final de cada aula – e logo os conteúdos abordados no laboratório são fixados com mais facilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O motivo da escolha pela faixa etária de adolescentes no ensino fundamental foi pensado em construir uma educação participativa e colaborativa, onde o estudante tivesse vontade própria de navegar na internet buscando ampliar seus conhecimentos num mundo inesgotável de informações importantes.

Segundo o IBGE, Alagoas é o estado campeão em analfabetismo no Brasil e, por este motivo, viu-se a necessidade de aplicar o projeto no município de Satuba,

pois este município tem cerca de 21% de pessoas não alfabetizadas com 15 anos ou mais de idade (IBGE, 2010), o que para os bolsistas apresenta um dado muito alarmante.

A princípio, o projeto tinha por objetivo formar quinze alunos, mas ao decorrer do projeto, viu-se que outros alunos também tinham interesse em participar do curso básico em informática básica e foram abertas mais vagas.

No final do curso, foi aplicada uma avaliação com todos os conteúdos abordados ao longo do projeto. Após as provas terem sido aplicadas, os bolsistas calcularam as médias de todas as provas e dividiram pela quantidade de alunos que estiveram presentes, conforme pode ser observado no quadro 01.

QUANTIDADE DE ALUNOS (21)	SOMA TOTAL DAS PROVAS (155,38)	MÉDIA GERAL: (7,39)
------------------------------	-----------------------------------	------------------------

Quadro 01 – Indicadores do projeto

Analisando o quadro acima, percebe-se que o projeto obteve resultados favoráveis e que, a partir de então, é esperado pelos bolsistas do projeto que todo o conteúdo abordado no laboratório contribua para a melhoria dos indicadores à inclusão digital, proporcionando ao público alvo conhecimentos que possibilitem uma melhor utilização do computador como ferramenta para suas atividades diárias atuais e futuras – quando este estiver na academia ou no mercado de trabalho, por exemplo. A figura 02 mostra alguns dos alunos concluintes do projeto.



Figura 2 – Alunos com o certificado de conclusão do curso

CONCLUSÃO

Pode-se concluir que a inclusão digital não é apenas a busca pelo conhecimento. O acesso à tecnologia e sua utilização são mais que imprescindíveis na vida das pessoas, principalmente às que encontram desafios, que incluem barreiras tais como a má distribuição de renda, baixa taxa de escolaridade e a limitação do próprio conhecimento.

Compreende-se que são necessárias estratégias inclusivas e ações que facilitem o acesso de jovens de baixa renda às tecnologias da informação e comunicação (TIC). E é exatamente neste ponto que entra o papel da inclusão digital como indutor à inclusão social. Chico Science já dizia que os computadores fazem parte. Os especialistas acrescentam: também fazem cidadania.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

IPEA. **SIPS revela como o público avalia as telecomunicações.** Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=21678>, acesso em 22 de setembro de 2014.

AMARAL. **Navegando Pelo Conhecimento.** Disponível em: <http://bento.ifrs.edu.br/site/midias/arquivos/20100159931124maria_edilene.pdf>. Acesso em: 07 de agosto de 2014.

G1. **Alagoas é líder em analfabetismo no Brasil, segundo dados da Pnad.** Disponível em: < <http://g1.globo.com/al/alagoas/noticia/2013/09/alagoas-e-lider-em-analfabetismo-no-brasil-segundo-dados-da-pnad.html>>, acesso em 22 de setembro de 2014.

IBGE. **População municipal de pessoas não alfabetizadas com 15 anos ou mais de idade.** Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/ibge15mun.pdf>>, acesso em 22 de setembro de 2014.