

Multiplicadores do Conhecimento - Provendo Inclusão Digital para Crianças da Comunidade da Taíba

André F. Oliveira¹, Daniel N. S. Cavalcante¹, Thiago O. Rodrigues¹, Walderle Y. A. Silveira¹, Ancelmo M. Lopes¹, Lana B. M. Mesquita¹, Raul V. Medeiros¹, Edson S. Almeida¹

¹Centro Acadêmico da Engenharia de Telecomunicações (CAET) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)
CEP: 60040-215 – Fortaleza – CE – Brazil

{andrefontes.telecom, danielsacavalcante, thiagoliveira08, yasmin.ifce, jovalentimjr, lanabeatriz.mesquita, raul.medeiros.rm, edsondasilva.almeida}@gmail.com

Abstract. *This work refers to an extension project developed by undergraduate students of an Academic Centre, providing young children who live in Taiba - a small village on the coast of Ceará with computer introductory classes, focusing on inserting them into the digital world and its opportunities and motivating them towards technology perspectives.*

Resumo. *Este trabalho descreve um projeto de extensão desenvolvido por estudantes de graduação participantes de um Centro Acadêmico, provendo aulas de informática a crianças carentes de uma comunidade local, focando na inserção no mundo digital e suas oportunidades, motivando-os nas perspectivas da tecnologia da informação.*

1. Introdução

Localizada no litoral cearense, a praia da Taíba, pertencente ao município de São Gonçalo do Amarante, é conhecida mundialmente por seu potencial turístico e festival gastronômico. A localidade conta com uma população de cerca de 3.500 habitantes, com centenas de crianças, as quais possuem educação de nível fundamental e médio provida pela única escola do distrito.

Estas crianças provêm de famílias humildes, e seus pais, em sua maioria, vivem da pesca e/ou do artesanato, não dispondo de condições financeiras para prover a seus filhos uma melhor qualidade de vida, ou, muitas vezes, de instrução para motivá-los quanto a melhores perspectivas futuras. Além disso, ressalta-se que o ócio e a falta de oportunidades locais tendem, algumas vezes, a atrair as crianças para a criminalidade.

A inclusão digital tem por objetivo melhorar a qualidade de vida de uma determinada região ou comunidade, com ajuda da tecnologia. Uma pessoa incluída digitalmente é aquela que usufrui deste meio para melhorar suas condições de vida, não só apenas para trocar e-mails e acessar redes sociais [Martinazzo 2012].

O Centro Acadêmico, através de sua Diretoria de Gestão de Talentos e Projetos Sociais, desenvolve diversas ações e projetos sociais em parceria com instituições beneficentes do cenário local, praticando e fortalecendo o conceito de Extensão no âmbito da IES.

A entidade beneficente envolvida neste projeto foi criada em 2008 visando proporcionar atividades culturais e de lazer às crianças da comunidade da Taíba, atendendo a cerca de 60 crianças de 4 a 17 anos. Entretanto, detectou-se que a Associação carecia de projetos de cunho educativo que, a médio-longo prazo, pudessem deixar um legado sustentável às crianças.

2. Solução Proposta

De acordo com [Guardia 1997], “Numa civilização em que a informática vai desempenhar um papel primordial, a utilização da informática nas primeiras idades pode, por si só, ser um fator de igualdade social, ao permitir a crianças mais desfavorecidas crescerem com a tecnologia, que em casa não possuem, mas que mais tarde fará parte do seu meio natural”.

Como forma de aproveitar de maneira produtiva o ócio das crianças nos finais de semana, este Projeto visa levar-lhes inclusão digital e incrementar a qualidade de vida dos jovens envolvidos, estimulando sua autonomia e fomentando um espírito de multiplicadores do conhecimento [Delgado 2004].

A Instituição de Ensino dispõe de um laboratório de informática móvel, no formato de um micro-ônibus climatizado, composto por 11 *notebooks* sobre bancadas e projeção multimídia. Neste projeto, o micro-ônibus é transportado à comunidade e instalado para as aulas, as quais são facilitadas por monitores voluntários, alunos da Instituição.

O projeto é modular, composto dos módulos introdutório, básico e intermediários. O módulo introdutório abrange sistema operacional e Internet. O módulo básico abrange ferramentas do pacote *Office*. Por fim, os módulos intermediários compõem ferramentas como *hardware*, redes e introdução à Programação. As crianças são divididas por faixa etária e têm aula de acordo com seu nível (ex.: os módulos intermediários são desenvolvidos apenas com as crianças de maior faixa etária - 12 a 17 anos). Enquanto uma turma tem aula de informática no laboratório, as outras turmas participam de atividades diversas, tais como Português, Inglês, Educação Ambiental, Higiene Bucal, todas utilizando recursos tecnológicos em suas atividades lúdicas.

Esporadicamente, as crianças visitam o Campus da Instituição, o que tem influência direta em sua motivação e perspectivas futuras.

3. Considerações Finais

Os módulos aplicados têm dois objetivos principais: prover os adolescentes com conhecimentos úteis e aplicáveis em seu contexto local; e inseri-los no âmbito das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs, motivando-os a continuarem se capacitando em cursos técnicos e/ou superiores na área. Em alguns casos, tem-se observado que alguns alunos já adentraram cursos técnicos na área de TI, impacto este que pode ser dito direto da influência do projeto.

O Projeto vem obtendo um retorno positivo das crianças que participam das atividades na Associação, mantendo uma frequência em torno de 30 crianças a cada encontro, as quais

recebem os voluntários ansiosa e calorosamente. Apesar da carga horária e frequência reduzidas, pode-se observar em todas as turmas um aprendizado produtivo e significativo, o que é constantemente mensurado nos encontros pelos professores voluntários, visto que as crianças, naturalmente, sempre lembram de detalhes vistos nas aulas anteriores.

Ainda como resultados observados, percebemos que os alunos, indiretamente, melhoraram seu rendimento na escola, além de terem sido impactados positivamente em relação a sua postura no dia-a-dia, aprendendo e incorporando disciplina e civilidade, características fundamentais para seu futuro profissional.

Referências

- Delgado, M. V. M.; Culti, M. N. “Inclusão Digital: a necessidade de ações coordenadas”, <http://www.comunicacao.pro.br/setepontos/20/coordenadas.htm>. Acesso em 26 de outubro de 2014.
- Guardia, M. J. J.; Oró, M. G.(1997): “Desarrollos multimedia en Educación Infantil”.
- Martinazzo L. A.; “Multiplicadores de Conhecimento em Projeto de Inclusão Digital”, <http://senid.upf.br/2012/anais/95732.pdf>. Acesso em 02 de fevereiro de 2015.