

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

DANA CHIMENES MALAQUIAS

**INCLUSÃO DIGITAL PARA CRIANÇAS E JOVENS DO MUNICÍPIO DE  
MATINHOS**

MATINHOS

2017

DANA CHIMENES MALAQUIAS

**INCLUSÃO DIGITAL PARA CRIANÇAS E JOVENS DO MUNICÍPIO DE  
MATINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Informática e Cidadania da Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Informática e Cidadania.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Gaspar Graziola Junior

MATINHOS

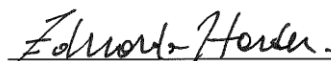
2017

## ATA DE AVALIAÇÃO DA DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e sete dias do mês de novembro de dois mil e dezessete, às 19 horas e trinta minutos, no Setor Litoral da Universidade Federal do Paraná, reuniu-se a banca avaliadora do trabalho de conclusão de curso, constituída pelo professor Dr. Eduardo Harder e pelo Me. André Essenfelder Borges sob a presidência do Orientador, Professor Dr. Paulo Gaspar Graziola Junior. O Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Informática e Cidadania, da aluna Dana Chimenes Malaquias, sob o título: "Inclusão Digital para Crianças e Jovens do Município de Matinhos", obteve o conceito APL. A aluna deverá efetuar as correções solicitadas pela banca e entregar a versão final em formato digital via CD-ROOM, até o dia 01 de dezembro de dois mil e dezessete, na Coordenação do curso de Informática e Cidadania.



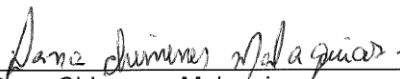
Paulo Gaspar Graziola Junior  
Professor Orientador



Eduardo Harder  
Membro da banca avaliadora



André Essenfelder Borges  
Membro da banca avaliadora



Dana Chimenes Malaquias  
Acadêmica

*Aos meus colegas que contribuíram para que chegasse até aqui, dividindo seu tempo entre as atividades particulares do dia-a-dia e não deixando de cumprir com seus compromissos acadêmicos na realização dos trabalhos em grupo.*

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus pela rica oportunidade de contemplar mais uma etapa concluída na minha vida, segundo a minha família que foram os elementos principais para fazer com que eu acreditasse nesse sonho, e aos diversos amigos que tive a oportunidade de conhecer durante esse período da minha vida.

À todos professores do Curso de Informática e Cidadania por compartilhar os seus conhecimentos e fazer parte da minha formação acadêmica.

Aos professores de outros cursos que pude ter oportunidade de conviver, somar e compartilhar ideias.

Em especial ao meu professor e orientador, Prof. Dr. Paulo Gaspar Graziola Junior pelo apoio dado a turma nos momentos de constantes mudanças em que nos sentíamos sem direção, a paciência, a compreensão e o suporte dado em cada etapa do desenvolvimento deste trabalho, demonstrando sempre companheirismo e humanismo, nos transmitindo a plena certeza de estarmos aptos ao cargo que pretendemos exercer.

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada.

*Pierre Lévy*

## RESUMO

Considerando a fragilidade e a falta de apoio que a prefeitura de Matinhos tem com os jovens do Município no sentido de apoio educacional, deixando totalmente escasso a criação de projetos que viessem prender sua atenção quando estivessem fora de seus ambientes escolares, esse projeto de Inclusão Digital teve por finalidade amenizar esse percentual inicialmente no bairro da Praia Grande. A princípio pela falta de apoio com equipamentos e ambiente adequado o projeto seguiu como um experimento. O trabalho pretende propor e analisar uma metodologia de projetos de formação de Inclusão digital com crianças e jovens de um Projeto Social no município de Matinhos. Pretendeu-se também; conhecer e contextualizar o Projeto Social; realizar um levantamento bibliográfico acerca da Inclusão Digital com jovens; pesquisar metodologias de aprendizagem inovadoras; propor uma metodologia para a formação de Inclusão Digital com crianças e jovens e analisar a proposta metodológica aplicada. O percurso metodológico compreendeu uma experiência/vivência na comunidade. Realizamos entrevistas iniciais para ter conhecimento do grau de dificuldade desses estudantes com relação ao tema proposto e por fim as crianças e jovens optaram por criar um folder informativo com um tema específico escolhido em conjunto: Campanha contra a dengue a ser implantado no Bairro. Como principais resultados percebeu-se a importância da inclusão digital aos jovens que convivem com a falta de recursos financeiros para conseguir bons cursos. Observei nesta primeira etapa que no horário proposto para o estudo todos estavam devidamente no horário combinado, pode-se observar também que durante esse período os jovens deixaram de estar circulando pelas ruas do bairro sem algo a fazer. E ainda, por fim, ficou visível a vontade e abertura que esses estudantes têm em relação às novas vivências educacionais.

Palavras-chave: inclusão Digital. Crianças. Jovens. Litoral Paranaense.

## **ABSTRACT**

Considering the fragility and lack of support that the city of Matinhos, Paraná - Brazil, has with the young people in the County when it comes to educational support, it's left totally scarce with the creation of projects that would catch their attention when they were outside of their school environments. This Digital Inclusion project's main purpose was to reduce that percentage initially in the district of Praia Grande, Matinhos. Due to the lack of support with equipments and a suitable environment this project proceeded as an experiment. This work intends to propose and analyse a methodology of digital inclusion training projects with children and young people of a social project in the city. It was also intended to; know and contextualize the social project; carry out a bibliographic survey about Digital Inclusion with young people; research innovative learning methodologies; propose a methodology for a digital inclusion formation of children and young people and analyze the methodological proposal applied. The methodological course perceived an experience/perception in the community. We conducted initial interviews to be aware of the degree of difficulty of these students in relation to the proposed theme and lastly the youngsters chose to create an informative flyer with a specific theme that they chose collectively: Campaign against Dengue to be implanted in the neighborhood. The main results were the importance of digital inclusion for young people who copes with the lack of financial resources to get good education. It was also observed in this first stage that the time proposed for the study all of the participants were properly on time as combined, it could also be observed that during this period the youngsters were no longer circulating through the streets of the neighborhood without something to do. Lastly, the students' willingness and openness to new educational experiences became visible.

Keywords: Digital Inclusion; Children and Young people; Paraná's Coast.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – DIFERENÇA ENTRE ENSINO POR PROJETOS E APRENDIZAGEM POR PROJETOS. ....	26
FIGURA 2 – PRIMEIRO ENCONTRO.....	30
GRÁFICO 1 – GÊNERO DOS PARTICIPANTES .....	38
GRÁFICO 2 – IDADE DOS PARTICIPANTES .....	38

## LISTA DE ABREVIATURAS

IDH	-	Índice de Desenvolvimento Humano
MI	-	Metodologia Inovadora
TCC	-	Trabalho de Conclusão de Curso
TICs	-	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFPR	-	Universidade Federal do Paraná
UTI	-	Unidade de Terapia Intensiva

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2 JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>12</b>
2.1 MEMORIAL .....	12
2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO .....	16
<b>3 OBJETIVOS</b> .....	<b>18</b>
3.1 OBJETIVO GERAL .....	18
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	18
<b>4 INCLUSÃO DIGITAL DE CRIANÇAS E JOVENS</b> .....	<b>19</b>
<b>5 METODOLOGIAS INOVADORAS UTILIZANDO TECNOLOGIAS DIGITAIS</b> .....	<b>23</b>
5.1 PROJETOS DE APRENDIZAGEM .....	24
<b>6 METODOLOGIA</b> .....	<b>29</b>
6.1 - DIÁRIO DE BORDO.....	29
<b>7 RELATO DAS CRIANÇAS</b> .....	<b>38</b>
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>43</b>
<b>APÊNDICE 1 – PLANOS DE AULA</b> .....	<b>45</b>
<b>APÊNDICE 2 – ENTREVISTA INICIAL</b> .....	<b>56</b>
<b>APÊNDICE 3 – ENTREVISTA FINAL</b> .....	<b>57</b>
<b>APÊNDICE 4 – FOLDER CAMPANHA CONTRA A DENGUE</b> .....	<b>58</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A inclusão digital é a tentativa de abranger a todos a possibilidade de estar em contato com as tecnologias de informação e comunicação (TICs). O foco é levar essa temática principalmente às pessoas de baixa renda, trazendo desta forma facilidades ao seu dia-a-dia.

De acordo com Ribeiro (s/d, p. 3):

A inclusão digital deve ser vista sob o ponto de vista ético, sendo considerada como uma ação que promoverá a conquista da “cidadania digital”, a qual contribuirá para uma sociedade mais igualitária, com a expectativa da inclusão social. Portanto, é possível formular uma base de conceitos para inclusão digital com fundamento no espírito da ética universal.

Partindo deste ponto, a temática surgiu por meio de um módulo de Informática Básica do Curso de Informática e Cidadania. Nessa experiência percebeu-se a carência de conhecimento dos próprios colegas do Curso na área relacionada. Detalhadamente conto no capítulo dois a minha inserção ao mundo da tecnologia por meio do memorial de vida e faço uma revisão de literatura trazendo os estudos ligados à temática da pesquisa.

No próximo capítulo, contextualizo a cidade de Matinhos, local onde a pesquisa foi aplicada.

No quarto capítulo, cito os objetivos da pesquisa, geral e específicos. Como objetivo geral pretendi propor e analisar uma metodologia de projetos de formação de Inclusão digital com crianças e jovens de um Projeto Social no município de Matinhos-PR. Já como objetivos específicos pretendi: Conhecer e contextualizar o Projeto Social; Realizar um levantamento bibliográfico acerca da Inclusão Digital com jovens; Pesquisar metodologias de aprendizagem inovadoras; Propor uma metodologia para a formação de Inclusão digital com crianças e jovens e Analisar a proposta metodológica aplicada.

A seguir, apresentado a metodologia aplicada para a realização desse trabalho. Na sequência descrevo o diário de bordo, local onde descrevo detalhadamente o dia a dia deste projeto em campo.

Em continuidade, apresento o análise das entrevistas inicial e final, onde os estudantes expressam o seu conhecimento na área proposta a ser estudada e como entendem ao final a experiência vivenciada.

E por fim, trago as considerações finais e as referências utilizadas.

## 2 JUSTIFICATIVA

O presente trabalho poderá contribuir para a minimização do percentual de jovens que ainda não se encontram inseridos digitalmente devido às suas precariedades sociais no Município de Matinhos.

A temática surgiu através de um módulo de Informática Básica do Curso de Informática e Cidadania. Nessa experiência percebeu-se a carência de conhecimento dos próprios colegas do Curso na área relacionada.

Então, partindo desse princípio, despertou-se o interesse em realizar um diagnóstico com crianças e jovens da entidade religiosa onde atuo, percebendo-se a mesma problemática.

Por meio desta pesquisa, foram desenvolvidos os conceitos acerca da inclusão digital e discussões de abordagens teóricas, análises de novas metodologias inovadoras e sua contextualização para então definir um projeto a ser implantado no bairro.

Portanto, considera-se esse trabalho de extrema importância para a comunidade, pois crianças e jovens entre 8 e 16 anos que comprovarem vulnerabilidade econômica poderão construir conhecimentos relacionados à essas novas ferramentas, de forma gratuita. A finalidade do projeto é realizar a inserção desses jovens numa sociedade com igualdades sociais.

### 2.1 MEMORIAL

O presente memorial, além de ser parte integrante do conteúdo exigido para a graduação em Informática e Cidadania, tem também a função de informar a todos que o lerem, sobre minha vida escolar e profissional enquanto estudante. Mostrará a minha trajetória, força de vontade e dificuldades enfrentadas para chegar ao final desse curso superior, podendo assim proporcionar uma melhor compreensão da nova visão que adquiri após essa fase acadêmica, cheia de informações e constantes mudanças, formando assim um profissional apto para ser atuante nas diversas transformações sociais e profissionais que o mundo do trabalho exige.

Nasci no dia 13 de maio de 1988, na cidade de Curitiba, no bairro do Boqueirão. Sou filha de Clarice Mariano de Paula e Nelson Malaquias. Posso afirmar que tive uma infância regada de muito carinho e presença familiar dos meus pais,

avós e tios. Isso contribuiu para a formação em todas as áreas da minha vida: emocional, educacional, profissional e humana.

Em 1994 mudamos para cidade de São José dos Pinhais, e após um ano residindo neste local, minha família passa por uma experiência lastimável, pois eu me encontrava entre a vida e a morte no hospital Cajuru aos 4 anos de idade. Após um acidente de carro no contorno da BR 277, sentido Curitiba para as praias, fiquei treze (13) dias em coma na Unidade de Terapia Intensiva (UTI), no hospital Cajuru. Não enxergava, não andava, não ouvia, sendo que o último recurso que a medicina disponibilizava para tentar salvar a minha vida era fazer uma operação no cérebro mediante os termos de responsabilidade que meus pais deveriam assinar, para assim poder realizar o procedimento. Mesmo com o sucesso da operação ficaram cientes que eu seria uma criança vegetativa para sempre, não poderia estudar, sair ou brincar. Notícia na primeira página da Gazeta do Povo, foram muitas intercessões orações, rezas, independentemente da religião. Aos poucos, sem nenhuma expectativa médica, os sentidos estavam voltando e no ano de 1995 mudamos para o bairro do sítio cercado no município de Curitiba, onde iniciei minha vida estudantil na Escola Municipal Dona Lulu até a 4ª série.

Tudo era alegre, novo, adorava ir pra escola acompanhada do meu pai ou da minha mãe todos os dias. Eles foram a peça principal para meu rendimento.

Após o término do primário, no ano de 1999 passei para o Colégio Estadual Teobaldo Kletemberg onde fiz a 5ª série. Minha mãe sempre acompanhava meu rendimento escolar por meio de reuniões e conversas com a diretora e professores da instituição. Neste ano fui designada a desenvolver o cargo de monitoria de sala, pois a minha forma de agir se destacava dos demais colegas, principalmente por se tratar de uma escola de cidade grande onde havia um índice de violência e drogas em massa.

Em 2000 mudamos para o litoral do Paraná, na Cidade de Matinhos. Comecei a estudar no Colégio Estadual Sertãozinho onde fiz a 6ª série até o 3º ano do Ensino Médio. Confesso que até o término do Ensino Médio não tinha ideia de que área gostaria de seguir, nem tão pouco o desejo de continuar a estudar.

No ano de 2006 após terminar o colegial, devido a alguns problemas familiares fui pra Curitiba morar com meu pai que recentemente havia se separado da minha mãe. Para ocupar minha cabeça, meu saudoso avô pagou o meu primeiro curso na área de Informática com ênfase em Administração na instituição Databyte,

na cidade de Curitiba.

Devido aos problemas que estava passando naquele momento, me dediquei ao máximo para ter um bom rendimento na turma. Ali se iniciaram muitas amizades que me motivaram a olhar pra frente, logicamente com a presença do meu pai, que foi o principal foco que me entusiasmava todos os dias.

Acredito que Deus já havia um propósito em tudo isso, pois em meio a tantas amizades criadas, uma professora havia entrado para substituir um professor da instituição, o nome dela era Vanessa Oliveira, tinha 21 anos na época e era evangélica. Várias vezes saíamos do Curso e íamos para casa dela tomar um café, onde conversamos sobre a palavra da cura, o que me incentivava em realizar os meus sonhos e sempre prosseguir.

Num desses dias, comentei com ela sobre o sonho de seguir aquela carreira pela qual eu estava tendo a oportunidade de estar inclusa, analisando a didática e os professores em sala de aula. Apliquei-me ao máximo em sala de aula, e expondo o meu desejo para o coordenador da instituição, ele abriu uma exceção e deu a oportunidade de realizar um estágio, juntamente com a professora Vanessa Oliveira. O estágio teve duração de 3 meses. Ali foi a base para mim saber o que realmente eu gostaria de seguir.

Após o término do curso, fomos morar em São José dos Pinhais, onde ficamos apenas 4 meses, e logo em seguida retornamos para o litoral na nossa atual casa. Ali as coisas já haviam se amenizado, meus pais haviam reatado o casamento.

No ano de 2008 realizei um curso de design gráfico para aprimorar meus conhecimentos na área, desenvolvi alguns sites para experimento e finalmente havia decidido que gostaria de fazer uma graduação na área de informática.

Foram várias as dificuldades que enfrentei, pois o desejo havia brotado, porém, as condições naquele momento não favoreciam, pois apesar de trabalhar, o rendimento era pouco para ajudar em casa e pagar uma graduação. Foi aí que em 2009 prestei meu primeiro vestibular na Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral (UFPR Setor Litoral) na área de turismo, apenas para os estudos não ficarem parados, porém os sonhos ainda estavam apagados, já que não havia conseguido a média para ser aprovada.

Segui estudando e me atualizando com diversos cursos administrativos para conseguir um emprego melhor. No ano de 2011, comecei a trabalhar em um

condomínio na parte administrativa, perto da minha casa, apenas na época de temporada (dezembro, janeiro e fevereiro).

Após 2 anos trabalhando apenas nas temporadas, fui efetivada como secretária, onde trabalhei por mais 1 ano e meio. No ano de 2012 prestei vestibular novamente e finalmente passei no vestibular para o Curso de Informática e Cidadania, na UFPR Litoral.

No primeiro ano participei de uma seleção e fui contemplada com uma bolsa de monitoria, durante 12 meses. Participei de alguns eventos, palestras e seminários. No ano seguinte, em 2013, iniciei na bolsa de Iniciação Científica, escrevendo alguns artigos, juntamente com o professor que assumia o projeto, o professor Clóvis.

No ano de 2014 comecei a participar em um projeto de Comunidades do Campo, onde se vinculavam a informática no campo rural. Minha participação nesta bolsa foi de apenas de 4 meses, pois fui obrigada a pedir afastamento devido a demanda de compromissos com o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que tinha como tema a Inclusão Digital na Terceira Idade.

No ano de 2015, tranquei a faculdade na UFPR e dei início ao curso de Secretariado na instituição Centro Universitário Internacional (UNINTER). Após 6 meses de estudo, decidi trancar e retornar ao curso anterior e finalizá-lo. Após a finalização desse curso pretendo retornar e finalizar essa segunda faculdade também.

Em 2016, participei de um dos maiores eventos de software livre do mundo, o Latinoware em Foz do Iguaçu, no estado do Paraná. O evento reuniu mais de cinco mil pessoas de vários países da América Latina e também de inúmeros estados brasileiros. Aproveitando o evento, fomos visitar dois países que não eu não conhecia: Argentina e Paraguai.

Em relação à escolha do tema para este Trabalho de Conclusão de Curso, pretendo investigar a inclusão digital com crianças e jovens do litoral do Paraná. Optei por este tema, devido à paixão de incentivar as pessoas a estarem inclusas no meio digital, pois hoje a tecnologia não é mais símbolo de novidade e sim uma necessidade para poder assegurar oportunidades no mundo de trabalho. Além disto, é gratificante saber que poderei contribuir a incentivar as crianças e jovens do Litoral Paranaense a despertarem uma maior curiosidade em relação às tecnologias digitais, até mesmo para ajudar seus pais em alguns afazeres pessoais que



necessitam de conhecimentos informacionais.

## 2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO

A pesquisa parte de uma experiência vivenciada no bairro onde moro, Balneário Praia Grande, localizado no município de Matinhos, no litoral do Paraná.

Como parte constituinte de uma instituição religiosa, a temática surgiu em 2012 quando iniciei a minha graduação em Informática e Cidadania, a partir daí comecei a analisar o desenvolvimento escolar e inclusivo dos jovens na área que abrange as tecnologias.

Após três anos de atuação nesta entidade religiosa, em 2012 fui designada a desenvolver um ministério para auxiliar jovens e menores. Ministério este que exerço até os dias de hoje.

Essa nova fase abriu espaço para novas experiências e trocas de conhecimentos, pois a partir daí comecei a ter uma ligação direta em suas vidas cotidianas.

Essa fase da vida solteira é dedicada exclusivamente em prol dos estudos, viagens para outras cidades ou até mesmo países, visitas a idosos que já não obtêm condições de locomoção; agrupamentos de jovens para cantar alguns cânticos e tocar alguns dos instrumentos clássicos como: violinos, violoncelos, sax, trompete ou flautas. Isso faz com que obtenham um amadurecimento mental e passam nas diversas fases da vida se preparando para a fase adulta.

Em um desses diálogos abertos em uma roda de jovens obtivemos uma conversa inicial com o assunto sobre as infinidades de dispositivos disponibilizados nos dias atuais, relacionando os pontos positivos e negativos que essas ferramentas trouxeram para nos auxiliar numa sociedade moderna.

Fazendo uma auto reflexão, fizemos uma hierarquia tecnológica relacionando a época dos nossos avós, tios, primos e hoje a nossa geração, e juntos pudemos constatar o grande impacto social que as pessoas de baixa renda enfrentam por não terem oportunidades de estar inseridas nesses meios tecnológicos, gerando desta maneira a exclusão social de jovens e crianças em seus ambientes escolares ou até mesmo quando vão chegando na fase adulta, onde a responsabilidade vai aumentando e as qualificações profissionais vão se destacando, além das oportunidades que vão se abrindo em suas trajetórias.

Logo após esse diálogo, solicitei para cada um expressar em uma folha as suas afinidades com a tecnologia, relacionando todos os seus conhecimentos com relação ao assunto abordado.

As respostas foram as mais diversas, porém, analisando os jovens com mais fragilidade econômica pude constatar o impacto de conhecimentos entre alunos de uma mesma idade, em controvérsia numa condição mais favorecida.

Após essa análise vi que a satisfação em saberem que poderiam estar inseridos digitalmente foi bastante grande, então decidi expandir essa novidade para os jovens com baixa renda do meu bairro, independentemente da opção religiosa.

Para ter uma análise mais precisa e por não ter conhecimento de suas vidas cotidianas, fiz um pequeno levantamento numa conversa informal com alguns deles para saber um pouco dos seus ritmos de vidas e conhecer um pouco sobre seus conhecimentos relacionados ao assunto.

Percebeu-se através desse diálogo que algumas escolas disponibilizam laboratórios de informática, porém, não há formação específica por parte dos professores para realizarem a inclusão digital destes alunos.

Analisando essa problemática, a finalidade deste projeto vem de encontro com a necessidade local de incluir jovens e crianças ao meio digital, além de criar incentivos e compartilhar conhecimentos adquiridos, desenvolvendo seu papel de cidadão em prol de uma comunidade focada na igualdade social, obtendo conhecimentos para tomadas de decisões no coletivo ou isoladas quando se fizer necessário.

Assim, pretendeu-se ministrar uma formação de fácil compreensão utilizando metodologias inovadoras, que possibilitassem trazer um conhecimento de encontro às suas realidades.

As atividades propostas seguiram a Metodologia de Projetos, resultando desta forma numa democracia de pensamentos, permitindo aos alunos expressarem os assuntos que gostariam de abordar, em busca de novos aprendizados.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GERAL**

Propor, aplicar e analisar uma a metodologia de projetos de aprendizagem em uma formação de Inclusão digital com crianças e jovens de um Projeto Social no município de Matinhos-PR.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conhecer e contextualizar o Projeto Social;
- Realizar um levantamento bibliográfico acerca da Inclusão Digital com jovens;
- Pesquisar metodologias de aprendizagem inovadoras;
- Propor uma metodologia para a formação de Inclusão digital com crianças e jovens;
- Analisar a proposta metodológica aplicada.

## 4 INCLUSÃO DIGITAL DE CRIANÇAS E JOVENS

Inclusão é um conjunto de oportunidades oferecidas de forma a promover à acessibilidade social, sem distinções de raças, posicionamento financeiro ou preconceito aos deficientes físicos.

Freire (2008, p. 05) traz outro conceito de inclusão como sendo,

[...] um movimento educacional, mas também social e político que vem defender o direito de todos os indivíduos participarem, de uma forma consciente e responsável, na sociedade de que fazem parte, e de serem aceitos e respeitados naquilo que os diferencia dos outros.

Levando esse contexto aos meios tecnológicos, inclusão digital pode ser definida como um conjunto de ações que visam melhorar o conhecimento tecnológico de um conjunto de pessoas a fim de promover novos horizontes e melhor qualidade de vida, além de prepará-los para necessidades futuras.

Moura (2015, p. 08) define a inclusão digital como,

[...] processo de democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação. É uma forma de obter qualidade de vida, transformação, pois incluir não implica apenas em ter um computador conectado a internet, mas sim fazer uso útil para sua vida, seja na otimização da comunicação, na possibilidade de novas aprendizagens e criação, na melhoria de um emprego.

O conhecimento relacionado à inclusão digital, ou seja, o computador e a internet tornou-se um fator essencial para a inserção em vários âmbitos sociais. A estabilidade tecnológica que as novas gerações encontram-se inseridas atualmente é resultado de simultâneas mudanças ocorridas gradativamente durante as décadas, desta forma a inclusão digital tornou-se essencial para desenvolver uma sociedade de igualdades sociais.

Segundo Xavier (2014, p. 02):

Hoje com o avanço das tecnologias, não há dúvida de que vivemos cada vez mais numa sociedade conectada pelas redes de computadores funcionando independente do outro e interconectados por cabos de rede. A rede permite o compartilhamento de softwares, informações, arquivos e demais serviços. Pois além de cada usuário ser o consumidor acaba que produzindo informação também.

Essa transição de desenvolvimento permitiu uma gama de conhecimentos simultâneos através das mídias sociais, sejam elas através de celulares,

computadores ou televisões, englobando diversos contextos de forma harmoniosa, ou seja, as atuais gerações adquiriram a partir daí, a autonomia na busca do saber.

Venn e Vrakking (2009, p. 12) acrescentam que:

Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuadas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades.

O primeiro setor que sentiu o impacto dessa transformação foi o âmbito educacional. Aquela visão do aluno depender do professor para desenvolver alguma atividade em sala de aula ou esperar pelas matérias novas que seriam abordadas no próximo semestre ficou para trás. Hoje eles contam com tutoriais de vídeos, aplicativos ou sites divulgados entre eles para buscar soluções, sendo assim, resumidamente: os estudantes aderiram à sala de aula tradicional apenas como uma forma de cumprir com os requisitos estabelecidos pela sociedade para sua formação escolar, já que essas novas gerações obtiveram uma autonomia de comportamento.

Esse comportamento ganhou nova ênfase como citado por alguns autores, como a chamada geração *Homo zappiens*.

Veen e Vrakking (2009, p. 12) defendem que:

Essa geração, que chamamos geração *Homo zappiens*, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, o minidisc e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho de mp3. Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuadas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades.

A partir da fala dos autores, fica evidente que a tecnologia tornou-se um elo que liga as novas gerações com o mundo. Portanto, a qualificação dos professores precisa estar de acordo com as necessidades atuais, já que hoje eles tornaram-se um elemento que dá apoio a possíveis incertezas, tendo a consciência que esses pequenos cidadãos buscam o seu lugar de forma individual.

Venn e Vrakking (2009, p. 14) corrobora dizendo que:

Os professores tornam-se orientadores que oferecem um apoio especializado às crianças, que, por sua vez, aprendem de maneira mais independente sobre questões e problemas da vida real. A sociedade do

futuro exige que seus cidadãos sejam capazes de lidar com a complexidade, tanto na vida particular quanto na profissional. As redes sociais dos indivíduos cresceram e ficaram mais complexas, da mesma forma que as redes econômicas, que passaram a uma escala global, resultando em economias multinacionais ou globais.

Alguns profissionais ainda encontram-se inseguros em estar diante dessa nova geração, visto que, a abordagem de ensino tornou-se algo mais complexo. As crianças já não ligam muito para o contato humano, para a opinião do professor, eles por si só se envolvem dentro da problemática e tiram suas próprias conclusões a partir da autonomia que adquiriram nessa nova era.

Venn e Vrakking (2009, p. 14) acrescentam que:

Talvez muitos de nós já tenham passado por experiências com o *Homo zappiens* e pensamos que ensinar agora ficou mais difícil por causa deles. Concordamos que ensinar se tornou algo mais desafiador, que os alunos mudaram consideravelmente em sua aprendizagem e seu comportamento social ao longo das últimas décadas. Também pensamos que houve uma espécie de ruptura com a chegada do *Homo zappiens* nas escolas, um rompimento com a tradição que pode representar uma séria ameaça ao sistema educacional em si e também um desafio, pelo fato de o ensino se tornar algo mais empolgante. Essa nova geração oferece oportunidades nunca vistas para tornar o ensino uma profissão apaixonante e motivadora, que faça a diferença para a sociedade futura.

A motivação em querer autonomia de forma precoce pode se estabelecer a partir de experiências vivenciadas pelos *Homo zappiens*, por exemplo, a partir de jogos virtuais em que um grupo de amigos, que estão conectados virtualmente, criam estratégias a fim conseguirem vencer os seus oponentes. Corroborando com a ideia, Venn e Vrakking (2009, p. 12) citam:

O *Homo zappiens* aprende por meio do brincar e das atividades de investigação e descoberta relacionadas ao brincar. Sua aprendizagem começa tão logo ele jogue no computador e a aprendizagem logo se torna uma atividade coletiva, já que os problemas serão resolvidos de maneira colaborativa e criativa, em uma comunidade global. Os jogos de computador desafiam o *Homo zappiens* a encontrar estratégias adequadas para resolver problemas, a definir e categorizar problemas e uma variedade de outras habilidades metacognitivas na aprendizagem.

Com a fala dos autores, pode-se imaginar uma sociedade inclinada em apoiar as tecnologias digitais, de forma a contribuir no desenvolvimento de seus trabalhos.

Assim, fica claro a necessidade das gerações atuais estarem em contato com a tecnologia, criando extensões de conhecimentos, manuseio para pesquisas e

construções de trabalhos, além do amplo universo de experiências que crianças e jovens podem vivenciar e compartilhar entre si, dentro e fora da sala de aula, permitindo que essas gerações possam experimentar desde cedo os primeiros contatos com as ferramentas que permeiam a sociedade no século 21.

Langner (2014, p. 18) acrescenta que:

As tecnologias como a internet e o computador são meios de comunicação, informação e expressão, e os educadores devem considerá-los como mecanismos [...], inclusive como uma forma de expressão entre eles e os estudantes. O uso das tecnologias é iminente, e estão transformando as relações humanas em todas as suas dimensões [...].

Para isso, é necessário que sejam criadas novas metodologias de ensino a fim de propiciar um melhor conhecimento ao aluno, além de instigar a curiosidade para novas situações.

Venn e Vrakking (2009, p. 13) acrescentam:

Ao reconhecer as habilidades e as estratégias de aprendizagem que o *Homo zappiens* está desenvolvendo principalmente fora da escola, as instituições de ensino poderiam responder de acordo com as necessidades desses novos clientes.

Analisando as necessidades citadas pelos autores em inserir esse contexto no projeto pedagógico das escolas, as comunidades também contam com projetos sociais disponibilizados pelo governo, Organizações Não-Governamentais (ONGs) ou grupos de apoio do bairro que desempenham o papel de uma cidadania ativa, ou seja, levam o conhecimento de forma voluntária, além da função de promover saberes às comunidades atingidas pela vulnerabilidade econômica.

Como uma possibilidade de trabalhar com essas novas metodologias, utilizando as tecnologias como um meio e não um fim, atingindo estas comunidades, estão as metodologias inovadoras, que são descritas a seguir.

## 5 METODOLOGIAS INOVADORAS UTILIZANDO TECNOLOGIAS DIGITAIS

Metodologias Inovadoras basicamente são as formas de trabalhar os conteúdos escolares por meio das diversas ferramentas tecnológicas, ou não, com a finalidade de explorar ao máximo o desenvolvimento mental de cada estudante, respeitando as limitações de espaço e da aprendizagem.

Para Da Silva Souza, Iglesias e Filho (2014, p. 285), “Entende-se inovação como a ruptura com o paradigma dominante, o avanço em diferentes âmbitos, formas alternativas de trabalhos que quebrem com a estrutura tradicional”.

Diante da afirmação do autor é possível e necessário estabelecer uma ligação entre a tecnologia e educação. As metodologias inovadoras de ensino através da tecnologia estabelecem um conjunto de padrões diferenciados a favor do desenvolvimento interpessoal das atuais gerações, de forma a somar diretamente com a sociedade do futuro.

A metodologia utilizada na educação tradicional não se incluía o uso das tecnologias. No entanto, se o aluno não estivesse desenvolvendo um bom aprendizado, a escola oferecia aulas de reforço no período contra turno, e mesmo assim, em muitos momentos, o aluno tinha dificuldade para assimilar os conteúdos. Nas aulas em campo, por exemplo, cada descoberta da teoria aplicada em sala era algo inovador. Hoje em apenas alguns cliques podemos estar sendo redimensionados a descobertas estudadas no mundo, assim como outros exemplos, que podem ser comparados com as metodologias aplicadas atualmente.

Essa geração encontra-se inserida em uma forma de aprender brincando, ou seja, a sala de aula passa a ser um ponto de recreação, com jogos e brincadeiras que tem como finalidade tornar o ensino algo mais fascinante.

Venn e Vrakking (2009, p. 46) citam,

Os jogos de computador são tão atraentes para as crianças que é como se os inventores dos jogos tivessem descoberto como mantê-las motivadas e focadas nos desafios propostos. Quando perguntamos às crianças o que é tão atraente nos jogos, elas dizem que não é tanto o elemento da diversão que é importante. É claro que se divertir é bom, mas não é o motivo principal pelo qual elas gostam de jogar. É o desafio que as atrai ao jogo; sentir-se desafiado a resolver um problema e chegar ao próximo nível é o que importa.



Assim, o desenvolvimento motor e cognitivo passa a ser desenvolvido até mesmo sem perceberem, facilitando e entusiasmando o trabalho do professor que consegue somar resultados positivos.

Venn e Vrakking (2009, p. 46) complementam dizendo que, “Usando uma grande variedade de recursos comunicativos, o *Homo zappiens* também tornou-se um comunicador eficaz”.

A seguir, é descrita uma possibilidade de metodologia inovadora, os Projetos de Aprendizagem.

## 5.1 PROJETOS DE APRENDIZAGEM

O ensino tradicional de poucos anos atrás era caracterizado pelas suas limitações físicas e de espaços, ou seja, as disciplinas eram abordadas de formas sucintas a fim de, muitas vezes, apenas “transmitir” uma quantidade de disciplinas que preenchiam a carga horária de cada semestre. Os limites de ferramentas para as práticas em sala de aula se limitavam apenas em trazer alguns livros de casa para leituras em grupo, em algumas vezes também utilizar-se de músicas para realizar alguma dinâmica em sala de aula.

Como alternativa para a resolução dessa problemática, a partir de 1998, começou a dar-se início aos chamados “Projetos por Aprendizagem”. Considerada por alguns autores como uma nova metodologia de ensino. Essa metodologia pode receber diversos nomes, como citado por Ramos (2015, p. 08):

Atualmente, o método foi atualizado e propagado por Hernández (1998) o qual a chama de projetos de trabalho. Aprendizagem a partir de problemas, pedagogia de projetos ou projetos de trabalho possui o mesmo sentido segundo diferentes autores.

Atualmente, os projetos de aprendizagem se propagaram em diversas instituições de ensino, e hoje profissionais da rede pública buscam novas alternativas para atrair o interesse da geração digital.

Ramos (2015, p. 04) afirma que:

É tema recorrente nas conversas entre profissionais da educação o dilema de como conquistar a atenção das crianças e dos adolescentes com toda a energia que possuem e a tecnologia que os rodeiam para o conteúdo que está sendo explanado pelo professor.

Portanto, antes de avançarmos o conteúdo, precisamos entender a diferença entre as duas categorias de ensino que dominam a atualidade, sendo elas: ensino por projetos e aprendizagem por projetos.

O ensino por projetos é estabelecido exclusivamente pelas regras do professor. Nessa categoria de ensino o aluno se limita a apenas absorver os conteúdos trazidos em sala de aula, não tendo liberdade para expressar suas curiosidades, a fim de estender seus conhecimentos. Segundo Fagundes, Sato e Maçada (2006, p.15):

Na verdade, no ensino, tudo parte das decisões do professor, e a ele, ao seu controle, deverá retornar. Como se o professor pudesse dispor de um conhecimento único e verdadeiro para ser transmitido ao estudante e só a ele coubesse decidir o que, como, e com que qualidade deverá ser aprendido. Não se dá oportunidade ao aluno para qualquer escolha. Não lhe cabe tomar decisões. Espera-se sua total submissão a regras impostas pelo sistema.

Os projetos de aprendizagem aplicados em sala de aula já partem das curiosidades trazidas pelo próprio aluno, com vivências reais do seu dia-a-dia. Nesse sentido, o estudante passa a ser o protagonista principal, pois através de suas dúvidas o pedagogo tem a função de criar metodologias a fim de saná-las, estimulando-os a serem indivíduos analíticos que futuramente estarão aptos para argumentar nas tomadas de decisões, em diversos contextos de suas vidas.

De acordo com Ramos (2015, p. 08):

A aprendizagem a partir de projetos coloca como protagonista do ato educativo o próprio aluno, uma vez que as propostas a serem trabalhadas partem das próprias experiências dos alunos e são construídas coletivamente. Não se trata de um abandono do currículo e dos conhecimentos do educador, mas de uma adaptação à realidade vivida pelos alunos [...].

A partir da fala dos autores, fica evidente a diferença entre as duas abordagens educacionais, percebe-se que a geração atual necessita de autonomia para saber lidar em suas diversas tomadas de decisões.

A seguir, é apresentada uma tabela (FIGURA 1) para explicar sobre as diferenças entre ensino por projetos e aprendizagem por projetos.

FIGURA 1 – DIFERENÇA ENTRE ENSINO POR PROJETOS E APRENDIZAGEM POR PROJETOS.

	ENSINO POR PROJETOS	APRENDIZAGEM POR PROJETOS
<b>Autoria.</b> Quem escolhe o tema?	Professores, coordenação pedagógica	Alunos e professores individualmente e, ao mesmo tempo, em cooperação
<b>Contextos</b>	Arbitrado por critérios externos e formais	Realidade da vida do aluno
<b>A quem satisfaz?</b>	Arbitrio da seqüência de conteúdos do currículo	Curiosidade, desejo, vontade do aprendiz
<b>Decisões</b>	Hierárquicas	Heterárquicas
<b>Definições de regras, direções e atividades</b>	Impostas pelo sistema, cumpre determinações sem optar	Elaboradas pelo grupo, consenso de alunos e professores
<b>Paradigma</b>	Transmissão do conhecimento	Construção do conhecimento
<b>Papel do professor</b>	Agente	Estimulador/orientador
<b>Papel do aluno</b>	Receptivo	Agente

FONTE: Fagundes, Sato e Maçada (2006, p. 17).

Para concretizar um projeto com êxito é necessário que haja harmonia de ambas as partes, por isso um bom diálogo antes do início do estudo se faz necessário. Através da conversa começa-se a ter liberdade para que possam expressar suas dúvidas e questionar junto com o orientador as questões apresentadas. Ramos (2015, p. 7) destaca uma observação pessoal feita após uma entrevista com os demais professores dizendo que:

A apresentação do amor como peça importante no desenvolvimento de uma M.I. deixou-me bastante instigada, pois em reuniões com professores que lecionam para o Ensino Fundamental II e Ensino Médio, para os quais também leciono, o amor no ato educativo é, muitas vezes, rechaçado.

Essa colocação descrita pelo autor é algo vivenciado constantemente por alguns profissionais. A iniciativa de um orientador qualificado é dar à atenção necessária para que as atividades desempenhadas naquele momento tenham qualidades satisfatórias de ambas as partes. Para isso, é necessário reconhecer que muitas histórias existem por trás daquele pequeno semblante. Todos convivem com uma vulnerabilidade baixa, o que os instiga a ter uma autoestima inferior aos demais, e nesse momento o responsável pelo projeto deverá transmitir embasamentos suficientes para que se sintam importantes naquele momento. Ramos (2015, p. 08) ainda acrescenta:

Neste sentido, creio que inovamos em educação quando educamos com amor, pois nos preocupamos com o aprendiz e procuramos desenvolver métodos eficazes não apenas à acumulação de conteúdos, mas de saberes para a vida.

Através da fala do autor, podemos dizer que esse contexto pode ser estendido em todas às áreas de nossas vidas. Ramos (2015, p. 09), finaliza dizendo a, “[...] importância de não estarmos apenas concentrados em transmitir conhecimentos, mas, especialmente, nos centrar no desenvolvimento das capacidades do estudante em construir seu próprio conhecimento”.

Para iniciar um projeto é necessário primeiramente estimulá-los a pensar nas suas certezas provisórias e suas dúvidas temporárias, ou seja, nas suas certezas surgiram novos questionamentos o que dará espaço para novas dúvidas momentâneas tornando um círculo vicioso de buscas e novos aprendizados.

De acordo com Schlemmer (2001, p. 15) a metodologia de Projetos de Aprendizagem Baseados em Problemas, compreende:

- Realizar com os estudantes um levantamento das certezas provisórias e das dúvidas temporárias;
- Definir o(s) problema(s) a ser(em) investiga do(s) e critérios de julgamento sobre relevância em relação a determinado contexto;
- Organizar os grupos de acordo com o interesse no assunto (problema(s));
- Criar e desenvolver um planejamento do projeto de forma cooperativa que compreenda: levar as hipóteses; buscar/localizar/selecionar/recolher informações; definir/escolher/criar procedimentos para testar a relevância das informações escolhidas em relação aos problemas e às questões formuladas; avaliar a qualidade da própria produção (durante o processo); organizar e comunicar do conhecimento construído através de apresentações sistemáticas - trocas entre grupos diferenciados.

Uma criança começa a se tornar crítica a partir de uma determinada idade, quando começa a questionar tudo o que está à sua volta, e os “porquês” começam a ser interrogados. Portanto, não há idade para começar a desenvolver um projeto, todo o tempo se torna a hora.

De acordo com Fagundes, Sato e Maçada (2006, p. 19):

Destacamos anteriormente que a competência do aluno para formular e equacionar problemas se desenvolve quando ele se perturba e necessita pensar para expressar suas dúvidas e quando lhe é permitido formular questões que lhe sejam significativas, pois emergem de sua história de vida, de seus interesses, seus valores e condições pessoais. Não estamos então definindo graus de competência, mas um processo que precisa ser orientado.

Analisando esse processo de construção as próximas páginas abordaram a aplicação na prática.

## 6 METODOLOGIA

A natureza da pesquisa fundamentou-se numa abordagem exploratória qualitativa, que tem por finalidade não só fazer uma análise de levantamento bibliográfico da inclusão digital, como também apresentar subsídios de informações para criar novas metodologias de ensino na área da inclusão digital no município.

Optou-se por utilizar o método de “Estudo de Caso” por melhor se enquadra na pesquisa. Assim, toma-se como objeto do estudo, a formação de inclusão digital para crianças e jovens do município de Matinhos.

No contexto do trabalho, o estudo de caso serviu com recorte metodológico e a pesquisa participante serviu como modo de interlocução com as crianças e jovens do Projeto.

Nesse sentido, os resultados foram apresentados de forma quantitativa e qualitativa, a partir de coletas de fontes primárias e secundárias, sujeitos da pesquisa (entrevistas informais e questionários) e pesquisas pela Internet.

Após essa etapa, os resultados obtidos foram redimensionados para uma pesquisa participante.

O projeto foi desenvolvido no Balneário Praia Grande, município de Matinhos, com crianças e jovens entre 8 e 16 anos que comprovaram vulnerabilidade econômica. Os cursos foram ministrados de segunda à sexta-feira (isso devido aos compromissos escolares durante a semana), desenvolvidos num espaço específico (residência da proponente).

A duração de cada encontro foi de 2 horas, no horário das 18h às 20h com intervalo de 15 minutos. Desta forma, puderam se conhecer e desenvolver a convivência em grupo, tornando as aulas mais produtivas.

Ainda como instrumentos da pesquisa, foram realizadas duas entrevistas, uma inicial (APÊNDICE 1) e uma final (APÊNDICE 2).

### 6.1 - DIÁRIO DE BORDO

#### **Primeiro encontro**

O primeiro encontro foi realizado no dia 14 de junho de 2017. Inicialmente houve uma breve apresentação de cada integrante. No primeiro encontro

participaram 15 jovens. Dentre eles, alguns abaixo da faixa etária também estiveram presentes, apenas para acompanhar seus irmãos, uma vez que o primeiro encontro foi livre, com o objetivo de ser uma ambientação.

Compareceram no encontro, do lado masculino, três (03) com 8 a 10 anos, dois (02) com 12 a 14 anos e dois (02) com mais de 14 anos. Do lado feminino, foram três (03) de 8 a 10 anos e cinco (05) com mais de 14 anos.

Inicialmente foi realizada uma roda de conversa a fim de estabelecer como seriam divididas as duas turmas, uma vez que existiam contra turnos. Após um debate construtivo de opiniões, a possibilidade de fazer duas turmas como firmados temporariamente, ficou fora de questão, uma vez que os conteúdos e dúvidas a serem tirados não poderiam dar segmento com ambas as turmas, numa mesma sequência. Além disso, ficaria inviável pela questão do tempo hábil para implementar este projeto. Assim, foi realizada uma votação e definiu-se que as aulas iniciariam às 18h e terminariam às 20h.

Após esta etapa concluída, foi desenvolvida a primeira dinâmica (FIGURA 2). Cada estudante na entrada do local recebeu um papel com um número. A dinâmica consistiu num sorteio. Conforme a ordem de sorteio, os estudantes se apresentavam.

FIGURA 2 – PRIMEIRO ENCONTRO



FONTE: A autora.

No meio da roda se apresentaram falando sua idade, que rua moravam, colégio onde estudavam e quantos anos seus pais moram em Matinhos. A finalidade

da proposta foi que eles começassem a perder a inibição, ou seja, a vergonha de falar em público. O primeiro papel sorteado foi feito por mim, orientadora responsável. A atividade obteve um resultado satisfatório, já que a partir daquele momento começava a se escutar as primeiras conversas entre os participantes.

No horário do intervalo de 15 minutos presenciei algumas crianças brincando uma com a outra, outros ainda estavam se familiarizando no ambiente.

A reunião começou as 14h e terminou às 16h30, com uma salva de aplausos ao final do nosso primeiro encontro. Antes de irem embora, repassei a importância de cumprirem com seus horários e sempre estarem munidos de lápis, caneta, borracha e uma agenda para fazer as anotações que achassem necessárias.

### **Segundo encontro**

O segundo encontro foi realizado no dia 15 de junho de 2017, com início às 18h.

Inicialmente foi realizada a chamada, sendo que compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, num total de quinze (15) participantes. Como orientadora estive presente somente eu.

No começo da atividade, fiz uma introdução aos primeiros conhecimentos da informática básica: conhecendo o teclado, conhecendo o mouse, como ligar e desligar o computador.

Nesta etapa percebi que todos estavam se familiarizando com as funcionalidades iniciais, ficando evidente a carência desses conhecimentos básicos. Deixei treinarem as funcionalidades de ligar e desligar os computadores para assimilar essa primeira etapa.

Para finalizar o encontro apliquei uma entrevista inicial (APÊNDICE 1) em forma de questionário para obter maior esclarecimento do conhecimento que eles tem em relação ao tema estudado e suas expectativas em relação ao curso. Após uma análise rápida das informações respondidas, percebi que todos praticamente são bem leigos no assunto.



### **Terceiro encontro**

O terceiro encontro foi realizado no dia 16 de junho de 2017.

Após a chamada inicial, compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, totalizando quinze (15) participantes. Como orientadores estiveram presentes eu mais uma colega.

Em continuidade aos conceitos básicos da informática, inicialmente pedi para quatro (04) alunos ligarem os quatro (04) computadores. A dinâmica era saber se tinham assimilado o conteúdo anterior, todos eles souberam dar o procedimento correto. Em grupos de três (03) estudantes nesse encontro treinariam acertar a data, o horário e criar pastas no computador. No restante do horário ficaram treinando essas atividades para assimilação do conteúdo.

### **Quarto encontro**

O quarto encontro foi realizado no dia 19 de junho de 2017. Após a chamada inicial, compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, totalizando quinze (15) participantes. Como orientadora estive presente só eu.

Inicialmente perguntei se sabiam definir o que significa um projeto. Alguns deles até falaram que participam ou conhecem amigos que participam de algum projeto, porém não sabiam definir o significado deste contexto.

Então achei importante passar um vídeo explicativo<sup>1</sup> de 20 minutos definindo e explicando as etapas de um projeto. Após o vídeo e um debate argumentativo em grupo, percebi a diferença entre o antes e o depois da apresentação.

Então de forma bem simples e sucinta, com o objetivo de ir aos poucos se ambientando com a proposta, instiguei a pensarem em três problemas bem informais enfrentados no bairro. Para se sentirem mais acolhidos optei em fazer uma roda de conversa que a partir daí deu-se início ao diálogo.

A primeira questão trazida por uma jovem de 14 anos abordou o perigo que seus irmãos enfrentam quando descem dos transportes escolares no período da noite. A iluminação pública é falha em algumas ruas do bairro e seus pais não tem conhecimento dos procedimentos a serem seguidos. Então dividimos a turma em

---

<sup>1</sup> Vídeo explicativo metodologia de projetos Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=wlhbET9Y2Dc>>. Acesso em: 18 julho 2017.

trios devido à limitação de computadores e juntos, entramos no site da Prefeitura de Matinhos<sup>2</sup>, preenchamos o formulário para troca de lâmpadas (e já no outro dia recebi a notícia que o problema foi resolvido).

Outra questão foi a questão dos correios, uma vez que os carteiros não entregam correspondências no bairro e muitas das vezes seus pais não tem tempo para se deslocar até os correios.

Juntos, entramos no site dos Correios<sup>3</sup> e passamos os procedimentos para fazer o rastreamento de seus objetos, evitando assim o desperdício de tempo que seus pais enfrentam na fila apenas para consultar se algum objeto chegou.

Outra questão foi os lixeiros não passarem nas suas ruas para recolherem os lixos. Mais uma vez ensinamos os procedimentos no site da prefeitura para fazer a reclamação de forma *online*.

Este encontro foi uma provocação de como podemos trabalhar os projetos de aprendizagem conforme os contextos trazidos da realidade dos participantes.

### **Quinto encontro**

O quinto encontro foi realizado no dia 20 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, novamente totalizando quinze (15) participantes. Com orientadora neste dia estava apenas eu.

Inicialmente continuamos os procedimentos básicos da informática. Em um primeiro momento ensinei a como navegar na internet. Entramos no site de pesquisa Google<sup>4</sup> e pesquisamos diferentes imagens. Após muita diversão com diferentes imagens, introduzi um conhecimento novo: salvar as imagens nas pastas criadas na aula anterior.

Na volta do intervalo abordei a importância de traçarmos uma meta, ou seja, definirmos que projeto seria realizado a partir das próximas aulas. Inicialmente pelo tempo escasso que havia para a realização desse projeto, sugeri como primeira hipótese que fizéssemos um panfleto informativo abordando todas as dúvidas que trouxessem no decorrer das aulas. Na segunda hipótese sugeri que fosse formulada

---

<sup>2</sup> Site prefeitura de Matinhos Disponível em: <<http://matinhos.pr.gov.br/>>. Acesso em: 18 julho 2017.

<sup>3</sup> Site dos Correios Disponível em: <<http://www.correios.com.br/para-voce>>. Acesso em: 18 julho 2017.

<sup>4</sup> Google é um site de serviços on line. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/google/>>. Acesso em: 18 julho 2017.

alguma ideia com relação às três dúvidas mencionadas e pesquisas na aula anterior, que foram elas: a questão da iluminação pública, correios e coleta de lixo.

Incitei a pensarem nas atividades que atualmente estão sendo desenvolvidas nas suas escolas, e na opinião deles. Com isso, gostaria de saber quais das atividades ofertariam um melhor desenvolvimento estudantil nessa etapa em que estavam inseridos.

Após alguns minutos, um dos alunos de 12 a 14 anos mencionou que no seu colégio estava ocorrendo palestras com relação à coleta de lixo a favor da prevenção contra a dengue.

Após perceber que ninguém mais havia se manifestado e visto que a ideia tinha sido bem aceita, sugeri que através desse projeto além de poderem conhecer as ferramentas tecnológicas, poderíamos formular um folder informativo do bairro alertando os vizinhos sobre a importância de destinarem os lixos nos locais corretos, não os jogando em valetas e nem terrenos baldios. Após um diálogo construtivo e argumentativo o projeto ficou definido.

### **Sexto encontro**

O sexto encontro foi realizado no dia 21 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, novamente totalizando quinze (15) participantes. Como orientadores estiveram presentes eu e mais duas colegas.

Com o tema do projeto já estabelecido neste encontro introduzimos os primeiros passos para trabalhar no *Wordpad*<sup>5</sup>, uma plataforma introdutória do *Microsoft Word*<sup>6</sup>. Neste encontro mostramos o software e como primeiro contato conheceram e aprenderam a formatar fonte.

A princípio achei que seria uma introdução rápida, com apenas algumas abordagens, porém como o conhecimento era praticamente nulo da parte de todos os estudantes, decidimos desenvolver uma abordagem mais tranquila. Todos os alunos escreveram seus nomes, formataram e salvaram o exercício em suas respectivas pastas, criadas anteriormente.

---

<sup>5</sup> Wordpad é uma ferramenta para processar de texto. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/19595574-Apostila-de-informatica-word-pad-e-teclado.html>>. Acesso em: 20 junho 2017.

<sup>6</sup> Microsoft Word também é uma plataforma que permite a edição de textos, porém há uma infinidade de recursos maior que Wordpad. Disponível em: <<https://salaaberta.files.wordpress.com/2011/12/apostila-word.pdf>>. Acesso em: 23 junho de 2017.

### **Sétimo encontro**

O sétimo encontro foi realizado no dia 22 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, novamente totalizando quinze (15) participantes. Como orientadores estiveram presentes eu mais duas colegas.

Em continuidade ao *Wordpad*, nesta aula foi introduzido a ferramenta *Paint*<sup>7</sup>. A finalidade era eles começarem a desenvolver suas criatividade em forma de desenhos coloridos, além de treinarem suas coordenações motoras.

Foi uma aula de muitas brincadeiras, risadas e conversas entre si a favor do aprendizado.

### **Oitavo encontro**

O oitavo encontro foi realizado no dia 23 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, totalizando quinze (15) participantes. Como orientadora esteve presente somente eu.

Após dar uma breve familiarizada na ferramenta do *Wordpad*, introduzi a plataforma do *Microsoft Word*.

Nesse encontro eles utilizariam as imagens que haviam salvo nas pastas criadas nas aulas anteriores a partir da ferramenta “Inserir imagens” no *Microsoft Word*.

Outro conteúdo novo ensinado nesta aula foi a ferramenta cor da página disponível no *Microsoft Word*. Nesta aula eles revezaram os computadores e treinaram essas duas funcionalidades para fixação.

Após a reformulação e diminuição da quantidade de conteúdos ministrados a cada dia de aula percebi que o aproveitamento das matérias estavam sendo melhor absorvidas.

---

<sup>7</sup> Paint permite o desenvolvimento, edição e impressão de imagens digitais que são salvas automaticamente como Bitmaps, podendo também ser salvas como gifs ou jpegs. Disponível em <<http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/paint/>>. Acesso em: 18 de julho de 2017.

### **Nono encontro**

O nono encontro foi realizado no dia 26 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos. Totalizando quinze (15) participantes.

Inicialmente eles treinaram os conteúdos da aula anterior para fixação. Após meia hora de treinamento introduzi mais uma ferramenta, o *WordArt*<sup>8</sup>. Novamente os grupos revezaram os computadores entre si para que todos pudessem treinar. Após visualizarem a imensidade de formatações que o *WordArt* disponibiliza, muitas ideias já estavam começando a emergir para a criação do cabeçalho do folder do respectivo projeto. Eles tiveram 1h30 para treinarem o quanto quisessem nas ferramentas vistas até aqui.

Para finalizar a aula dei uma previa da ferramenta que seria vista na próxima aula o Clip Art.

### **Décimo encontro**

O décimo encontro foi realizado no dia 27 de junho de 2017. Compareceram sete (07) meninas e sete (07) meninos, totalizando quatorze (14) participantes. Como orientadores neste dia estavam presentes eu e mais duas colegas.

Em continuidade ao encontro passado, na aula apresentamos a ferramenta *ClipArt*<sup>9</sup>.

O treinamento foi constante. Como atividade, cada estudante pesquisou dois objetos em forma de desenho e salvou em suas respectivas pastas, na área de trabalho.

O brilho nos olhos era algo incontrolável e gratificante para mim e minhas colegas que estavam ajudando a ministrar os conteúdos.

---

<sup>8</sup> WordArt é um texto decorativo que você pode adicionar a um documento. Disponível em <<https://support.office.com/pt-br/article/Inserir-WordArt-c5e3d4e9-8b23-477e-aef6-cf30c8d925eb>>. Acesso em: 23 de julho de 2017.

<sup>9</sup> ClipArt são objetos em formas de desenhos com diversos temas. Disponível em <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/o-clip-art/38613>>. Acesso em: 23 de julho de 2017.

### **Décimo primeiro encontro**

O décimo primeiro encontro foi realizado no dia 28 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, totalizando quinze (15) participantes. Como orientadores estiveram presentes eu mais duas colegas.

Nesse encontro aprenderam a inserir bordas na página do *Microsoft Word*. Nesta atividade, em grupos de três (03) estudantes puderam se familiarizar e treinar durante esse encontro, juntamente com os demais colegas.

### **Décimo segundo encontro**

O décimo segundo encontro foi realizado no dia 29 de junho de 2017. Compareceram oito (08) meninas e sete (07) meninos, totalizando quinze (15) participantes.

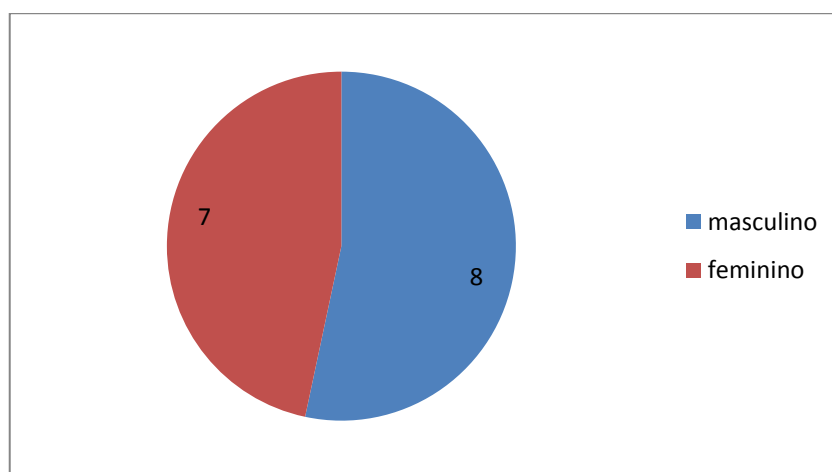
Nesse encontro combinamos que todos os conteúdos vistos até aquele presente momento seriam revisados durante uma semana a fim de capacitar todos os estudantes a desenvolver o folder do projeto (APÊNDICE 3), enfim finalizado. Após saberem que todos estavam aptos a desenvolver faríamos a distribuição desses folders na rua da casa de cada estudante.

## 7 RELATO DAS CRIANÇAS

Para o presente relato, foram realizadas duas entrevistas, uma inicial (APÊNDICE 1) e uma final (APÊNDICE 2).

Em relação à entrevista inicial, na primeira pergunta do questionário (GRÁFICO 1) apareceram os seguintes resultados:

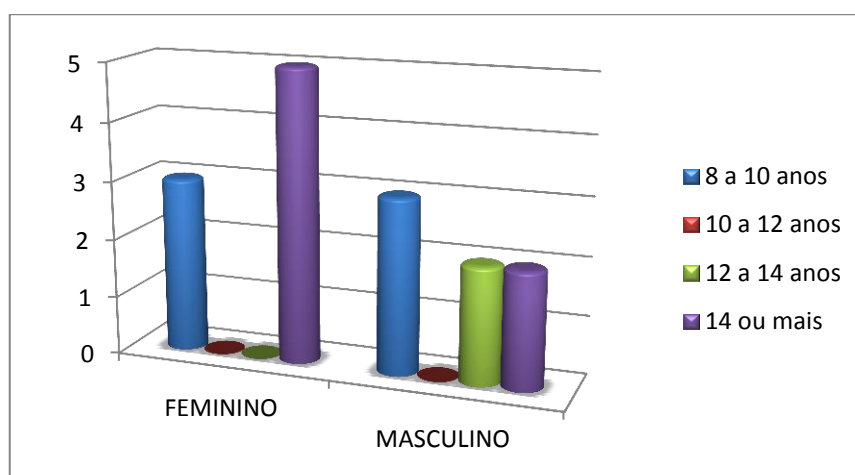
GRÁFICO 1 – GÊNERO DOS PARTICIPANTES



FONTE: APÊNDICE 1.

Na entrevista inicial, em relação à segunda pergunta do questionário (GRÁFICO 1) apareceram os seguintes resultados:

GRÁFICO 2 – IDADE DOS PARTICIPANTES



FONTE: APÊNDICE 1.

Na terceira pergunta, foi solicitado aos participantes “Quais as suas expectativas em relação ao Curso?”. A maioria, pelas respostas, esperam boas expectativas em relação ao Curso. As respostas que apareceram foram: “boas”, “muito bom”, “legal”, “legal e divertido”, “aprender mais”. Somente um participante que respondeu: “por enquanto nenhuma”.

Percebe-se que os participantes trouxeram muitas expectativas positivas nesse projeto ofertado no bairro onde moram, tanto pela acessibilidade, deslocamento e o horário em que as aulas foram ofertadas a fim de melhorar sua autoestima e poder idealizar novas maneiras de se posicionar perante a sociedade.

De acordo com Feliciano (2004, p.14) a inclusão digital, “(...) Ajuda a reconhecer as próprias capacidades, a visualizar um futuro melhor, a desenvolver a criatividade e a fortalecer o espírito coletivo”.

A quarta pergunta solicitada aos participantes foi “Qual o conhecimento que você tem em relação à informática?”. A maioria pelas respostas, responderam “não”, “nada”, “um pouco”, “bem pouco”, “médio”, “mobo e computador”, “nenhum”.

A partir desse questionamento fica evidente a importância desta pesquisa no município citado no sentido de focalizar a importância que esses jovens terão no futuro.

De acordo com Feliciano (2004, p.16), “o público alvo devem ser todos os cidadãos residentes nas proximidades do projeto, considerando como critério de prioridade o índice de desenvolvimento (IDH), já especificado (...)”.

Na quinta pergunta solicitada aos participantes “Conhecem metodologia de projetos? Já trabalhou em outro lugar com projetos?”, a maioria das respostas foram: “não”, “não conhecem mais participam”, “conhece e participa”.

Outra evidência registrada em relação aos participantes foi o acesso à uma nova possibilidade de metodologia ainda não conhecida e que pode ser implementada em sala de aula vivenciando desta forma a realidade desses sujeitos.

Para Gil (2010, p.3), “O projeto interessa, sobretudo ao pesquisador e a sua equipe, já que apresenta o roteiro das ações a serem desenvolvidas ao longo da pesquisa. Interessa também a muitos outros agentes”.

A sexta pergunta foi “Porque quer fazer esse curso?” As respostas foram “porque seria bom”, “uma experiência a mais”, “coisa diferente”, “por novos aprendizados”, “bom”, “teria conhecimento”, “é muito importante”, “bom para o futuro”, “para melhorar o aprendizado”, “caso venha usar no futuro”, “aprimorar”,



“interesse pela área”, “aprender”, “aprender coisas novas”, “queria jogar e aprender a mexer no computador”.

Percebe-se aqui a importância que os participantes trazem em relação a inclusão digital, a soma de conhecimentos que puderam obter e transmitir para demais indivíduos, desenvolvendo desta forma um papel de cidadania diante a sociedade.

De acordo com Freire (2011, p. 83). “Nenhuma ação educativa pode prescindir de uma reflexão sobre o homem e de uma análise sobre suas condições culturais. Não há educação fora das sociedades humanas e não há homens isolados. O homem é um ser de raízes espaçotemporais”.

A sétima pergunta solicitada aos participantes foi “Gostaria de acrescentar algo mais?” A maioria das respostas foram “não” e apenas 1 (um) participante respondeu “windows”.

Essa resposta vem de encontro à proposta de formação que utilizou como Sistema Operacional<sup>10</sup> o ambiente Windows.

Em relação à segunda entrevista, a final (APÊNDICE 2) são descritas as respostas a seguir.

Na primeira pergunta foi solicitada aos participantes “O que achou da etapa inicial do projeto?”. A maioria das respostas foram “legal”, “diferente”, “estimulante”, “ótimo”.

Nessa primeira fase do projeto pude observar o quão importante foi para que todos o jovens pudessem estar obtendo conhecimentos sólidos que realmente estarão lhes ajudando nas atividades escolares. Pude perceber que a fascinação em querer estar interligados aos jogos virtuais amenizou- se dando espaço as novas ferramentas que ali estavam vos sendo apresentados.

A informática para Feliciano (2004, p.17) é descrita como:

(...) Oferece o acesso a novas e diversificadas fontes de conhecimento e informação e permite a expressão de uma visão própria; fortalece o intercambio de experiências e a colaboração com grupos e redes em nível nacional e internacional, além de facilitar a comunicação com pessoas afastadas de seu lugar de origem (...).

---

<sup>10</sup> Sistema operacional é o responsável por administrar todos os recursos do computador, ou seja, o software e o hardware. Disponível em <[https://www.gcfaprendelivre.org/tecnologia/curso/informatica\\_basica/sistemas\\_operacionais/1.do](https://www.gcfaprendelivre.org/tecnologia/curso/informatica_basica/sistemas_operacionais/1.do)> . Acesso em: 23 de junho de 2017.

A segunda pergunta solicitada aos participantes foi “Você tem interesse em continuar?”. A maioria das respostas foram “ com certeza”, “sim”.

Pretende-se em uma próxima oportunidade proporcionar novamente uma formação mais avançada contando com o apoio de algum órgão de apoio seja ele municipal ou parceiro local.

Para Feliciano (2004, p. 30), “A implementação do projeto requer a criação de um comitê gestor local, representado por entidades da sociedade civil local e por representantes das demais instituições participantes/parceiras do projeto”.

Em relação à terceira pergunta “O que gostaria de mudar no projeto após ter concluído essa primeira etapa?”. A maioria das respostas foram “nada”, “mais computadores”, “e mais turmas com horários diferentes”.

Percebe-se a necessidade de haver um maior apoio e oportunidades desses participantes/estudantes terem formações de inclusão digital. Futuramente pensei em levar esse projeto e o resultado dessa primeira etapa a algum apoio do bairro para assim chegar até a prefeitura da cidade.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho pode-se observar a contribuição social que essa pesquisa ocasionou para a minimização do percentual de jovens de baixa renda que encontram-se excluídos digitalmente no balneário Praia Grande no Município de Matinhos.

Por meio desta pesquisa, foram desenvolvidos os conceitos acerca da inclusão digital e discussões de abordagens teóricas, análises e conceitos de novas metodologias inovadoras trazidas por diferentes autores.

Durante a realização deste experimento de implementação do projeto pode-se analisar o comprometimento que os estudantes se propuseram a cumprir na questão de companheirismo com os demais colegas, horários e dias marcados para estarem presentes nos encontros, o que permitiu perceber que precisam apenas de incentivos para prosseguir.

A partir dos objetivos descritos no trabalho, trago as seguintes considerações:

- É visível e necessária uma preocupação municipal com a temática da inclusão Digital no Município de Matinhos.

- Se faz necessária a capacitação digital aos professores da rede pública, uma vez que em algumas escolas existem laboratórios de informática fechados devido à falta de profissionais para atuar na área.

- É necessário que a prefeitura crie pequenos mutirões na cidade a fim de oferecer cursos profissionalizantes gratuitos na área da tecnologia aos jovens do Município, que pode ser possibilitado por meio de parcerias com voluntários da cidade, disponibilizando pequenos espaços a fim de criar oficinas tecnológicas de forma gratuita.

Como trabalhos futuros, sugere-se que seja buscado novos conceitos de metodologias inovadoras com diferentes autores a fim de melhorar as técnicas para inserção desses jovens do Município de Matinhos, uma vez que esse tema emerge como algo promissor já no presente, assim como, no futuro das demais gerações.

Sugere-se também fazer um levantamento dos costumes culturais da cidade para entender como a tecnologia pode trazer benefícios aos moradores nativos do município.

## REFERÊNCIAS

- DA SILVA SOUZA, Cacilda; IGLESIAS, Alessandro Giraldes; PAZIN-FILHO, Antonio. **Estratégias inovadoras para métodos de ensino tradicionais–aspectos gerais. Medicina (Ribeirao Preto. Online)**, v. 47, n. 3, p. 284-292, 2014.
- FAGUNDES, Léa da Cruz; SATO, Luciane Sayuri; MAÇADA, Débora Pereira Laurino. **Aprendizes do Futuro: as inovações começaram!** 2006.
- FELICIANO, A.M.; BROETTO, R. **Programa de inclusão digital – Beija-flor**. Florianópolis: Instituto Cepa/SC/SAR, 2004. 61p.
- FREIRE, P. **Educação e mudança**. 2º ed. São Paulo: Paz e terra, 2011.
- FREIRE, S. Um olhar sobre a inclusão. **Revista da educação**, v.16, n.1, p. 5-20, Sep. 2008. DOI. Disponível em: <<http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/5299/1/Um%20olhar%20sobre%20a%20Inclus%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 29 mai. 2017.
- GIL, C. A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5ª edição. São Paulo: Atlas, 2010.
- LANGNER, R. O. **Indicadores de disponibilidade e uso de tic's nos ceebja's de Curitiba**. 2014. 118f. Dissertação (Mestrado em Gestão da Informação e do Conhecimento do Setor de Ciências Sociais) Setor tecnologia da informação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: <<http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/35413/R%20-%20D%20-%20ROSANE%20ORTIZ%20LANGNER.pdf?sequence=1>> Acesso em: 28 mai. 2017.
- LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**. 14 ed. Rio de Janeiro: editora 34, 2006.
- MORÁN, J. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). **Mudando a educação com metodologias ativas**. São Paulo: 2015. Disponível em: <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf>> Acesso em: 19 mai. 2017.
- MOURA, C. G. **Desafios da inclusão digital no processo de ensino aprendizagem no ambiente escolar**. 2015. 15f. Monografia (Especialização em Mídias Integradas na Educação) Setor de Educação Profissional e Tecnologia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015. Disponível em: <http://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/40761/R%20-%20E%20-%20CLAUDIANA%20GONCALVES%20MOURA.pdf?sequence=1>> Acesso em: 20 mai.2017.
- RAMOS, A.D.R. **Aprendizagem por projetos como possibilidade de inovação metodológica em educação**. 15f. Monografia (especialização em gestão e processo em educação, diversidade e inclusão) Setor Litoral, Universidade Federal do Paraná, Almirante Tamandaré, 2015. Disponível em: <http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/42593/R%20-%20E%20-%20RUBIA%20DE%20ALMEIDA%20RAMOS.pdf?sequence=1>. Acesso em: 12 jun. 2017.

RIBEIRO, P. T. M. **Inclusão digital e cidadania**. São Paulo, s/d. Disponível em: <http://www2.faac.unesp.br/blog/obsmidia/files/Maria-Thereza-Pillon-Ribeiro.pdf>

SCHLEMMER, Eliane. **Projetos de Aprendizagem Baseados em Problemas: uma metodologia interacionista/construtivista para formação de comunidades em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Colabor@-A Revista Digital da CVA-RICESU, v. 1, n. 2, 2010.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zapiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009. Disponível em: [http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Livro\\_Homo\\_Zapiens\\_completo.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Livro_Homo_Zapiens_completo.pdf)  
Acesso em: 25 mai. 2017.

XAVIER, S. M. G. Visões de letramento digital em projetos de extensão universitária. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO SUPERIOR, 2014, São Paulo. **Anais...** São Paulo: UNISO, 2014. Disponível em: [https://www.uniso.br/publicacoes/anais\\_eletronicos/2014/1\\_es\\_formacao\\_de\\_professores/56.pdf](https://www.uniso.br/publicacoes/anais_eletronicos/2014/1_es_formacao_de_professores/56.pdf)  
Acesso em: 30 mai. 2017.

## APÊNDICE 1 – PLANOS DE AULA

### AULA 1

**1. Data: 14/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

#### **2. Objetivo Geral**

Fazer uma breve apresentação de todos os estudantes.

#### **3. Conteúdo Programático**

- Definição do horário para as aulas ;
- Dinâmica de apresentação.

#### **4. Metodologia**

Foi feita uma dinâmica de apresentação para os estudantes se conhecerem entre si.

#### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, quadro, giz, caixa, papel.

#### **6. Avaliação:**

Sem demais avaliações.

#### **7. Referencias:**

Nenhuma.

## AULA 2

**1. Data: 15/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos sobre o computador a fim de familiarizá-los com a ferramenta.

### **3. Conteúdo Programático**

- Ligar o computador;
- Conhecer o teclado;
- conhecer o mouse;
- Desligar o computador;
- Questionário.

### **4. Metodologia**

Uma aula dialogada apenas para mostrar a eles os procedimentos a serem seguidos.

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

Encontro informal.

## AULA 3

**1. Data: 16/062017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Introduzir a prática inicial.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Trocar papel de parede;
- Criar pastas;
- Salvar fotos;
- Navegar pela internet;
- Breve vídeo sobre projeto;
- Conversa aberta instigando a pensar sobre os problemas do bairro.

### **4. Metodologia**

Aula teórica/prática, e roda de conversa.

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas e computadores, caderno, lápis e borracha.

### **6. Avaliação:**

Senso de pensamento.



## AULA 4

**1. Data: 19/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

**2. Objetivo Geral**

Definir o tema do projeto.

**3. Conteúdo Programático:**

Debate para a definição do projeto.

**4. Metodologia**

Apresentar argumentações para a definição do projeto.

**5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras e mesas.

**6. Avaliação:**

Nenhuma.

## AULA 5

**1. Data: 20/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos do editor de texto.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Word Pad;
- Conhecendo o software;
- Digitar;
- Formatar;
- Desfazer;
- Salvar imagens;
- Paint.

### **4. Metodologia**

Se familiarizando com o editor de texto.

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

Perguntas feitas.

## AULA 6

**1. Data: 21/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Revisão e dúvidas a esclarecer até aqui.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Aula prática dos conteúdos vistos;
- Salvar as fotos em pastas.

### **4. Metodologia**

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

### **7. Referencias:**

## AULA 7

**1. Data: 22/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos do editor de texto.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Inserir imagens;
- Colorir paginas.

### **4. Metodologia**

Fazer uma aula informal deixando-os mais a vontade a expressarem suas opiniões.

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

## AULA 8

**1. Data: 23/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos do editor de texto.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Word Art;
- Clip Art.

### **4. Metodologia**

Pesquisa de imagens.

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

## AULA 9

**1. Data: 26/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos do editor de texto.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Fontes do word;
- Tamanhos;
- Sublinhado;
- Negrito;
- Itálico.

### **4. Metodologia:**

Cada aluno escrever seu nome formatar e salvar numa pasta.

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

### **7. Referências:**

## AULA 10

**1. Data: 27/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos do editor de texto.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Inserir bordas;
- Duvidas sobre o conteúdo.

### **4. Metodologia**

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

### **7. Referencias:**

## AULA 11

**1. Data: 28/06/2017**

**Carga horária: 2h**

**Mediadora: Dana**

### **2. Objetivo Geral**

Trazer os primeiros conceitos do editor de texto.

### **3. Conteúdo Programático:**

- Abrindo o word;
- Inserindo bordas;
- Colorindo página;
- Inserindo imagens;
- Digitando textos;
- Inserindo Word Art.

### **4. Metodologia**

### **5. Recursos Didáticos:**

Cadeiras, mesas, quadro negro, giz, computadores, cadernos e canetas.

### **6. Avaliação:**

### **7. Referências:**



## APÊNDICE 2 – ENTREVISTA INICIAL

1 - Qual o seu gênero?

( ) Feminino

( ) Masculino

( ) Outro:

2 – Qual a faixa etária?

( ) 8 a 10 anos

( ) 10 a 12 anos

( ) 12 a 14 anos

( ) 14 ou mais

3 – Quais suas expectativas em relação ao Curso?

4 - Qual o conhecimento que você tem em relação à informática?

5 - Conhecem a metodologia de Projetos? Já trabalhou em outro lugar com Projetos?

6 – Porque quer fazer esse curso?

7 – Gostaria de acrescentar algo mais?

### APÊNDICE 3 – ENTREVISTA FINAL

1 – O que mais gostaram da oficina? Por quê?

2 – O que foi mais interessante nas atividades realizadas? E menos interessante?

3 - Alguma atividade foi realizada com facilidade? E com dificuldades? Por quê?

4 – Tem algo a mais para complementar?

APÊNDICE 4 – FOLDER CAMPANHA CONTRA A DENGUE

# PROJETO BAIRRO PRAIA GRANDE UMA CAMPANHA CONTRA A DENGUE



*APRENDA A ACABAR COM ESSE MAL ADQUIRINDO APENAS ALGUNS COSTUMES!*



Não acumule pneus.



Guarde as garrafas em local

Coberto e de boca pra baixo.



Fechem bem as caixas d'água

E cubram as piscinas.



Fechem bem os sacos de lixo e de

O destino correto.



Ao molhar as plantas cubra

Em volta do vaso com areia.

**OBRIGADO!**