

# Incluir para o digital.

Experiência Extensionista II - ADS EAD - 2023.02





## 1 Equipe do Projeto

AH

**ALINE BARRETO HORA**

aline.bhora@souunit.com.br



**Assis Alexandre Lima de Moura**

assisalexandre10@gmail.com

Incluir para o digital.  
Experiência Extensionista II - ADS EAD -  
2023.02



## ODS que gostava de trabalhar:

- Educação de qualidade

## Escolhi esses porque...

Nos dias atuais, é inadmissível que crianças não tenham acesso a um computador na escola em que estudam. A situação torna-se ainda mais frustrante quando consideramos que os recursos estão disponíveis, mas falta a iniciativa de demonstrar e disponibilizar o acesso a eles.



## Questões por explorar

A falta de acesso a Internet e ao celular.

## Fontes de informação

- Os alunos e a equipe gestora da Escola Antônia de Abreu.
- Buscar utilizar a rede mundial de informática como uma ferramenta para refletir a realidade de uma educação de qualidade.

## Auto-avaliação da pesquisa

- As fontes de informação que usei são confiáveis.
- A informação corresponde a fatos, e não opiniões.

## Conclusões

Durante o período de pesquisa, nos deparamos com uma realidade surpreendente que, em pleno século em que vivemos, não deveria mais existir: jovens sem acesso a um computador. O paradoxo torna-se ainda mais evidente quando constatamos a presença de um laboratório de informática na escola, equipado com computadores que os alunos não conseguem utilizar. Torna-se incompreensível que, mesmo diante dessa infraestrutura, muitos deles se restrinjam ao uso do celular apenas para entretenimento, como jogos, música e interações em redes sociais. Entretanto, o que se destaca de maneira incontestável é a palpável vontade desses jovens em aprender a manusear os computadores e adentrar no vasto universo da tecnologia da informação.

**\*\*\* Esta atividade tem arquivos associados \*\*\***



## 4 Discussão em grupo

### Objetivos

- Promover apoio mútuo;
- Planejar um trabalho ou evento.

### Temas a discutir

Saber se é importante realizar a inclusão digital. Como incorporar o projeto ao dia a dia da sala de aula.

### Principais perguntas

- O uso da tecnologia da informação é relevante para o aprendizado dos alunos?
- É necessário educar os alunos em relação ao uso do celular?
- Quais são as expectativas em relação ao projeto "Incluir para o Digital"?

Incluir para o digital.  
Experiência Extensionista II - ADS EAD -  
2023.02

### Participantes

- Soaria Paes Alencar, Coordenadora Educacional da Escola Antônia de Abreu
- Luciana , Gestora da Escola Antônia de Abreu

### Conclusões

Após intensas discussões, tornou-se evidente a presença de incertezas por parte da equipe gestora em relação ao projeto, questionando tanto sua utilidade para a escola quanto sua relevância para os alunos.

Contudo, ao analisar as propostas com atenção e serenidade, a equipe obteve a clareza de que o projeto será, de fato, instigante para os alunos.

**\*\*\* Esta atividade tem arquivos associados \*\*\***



PROBLEMA	NECESSIDADES DAS PESSOAS	IDEIAS DE SOLUÇÃO
<p>As descobertas sobre o problema foram, em grande parte, decorrentes da falta de presença da antiga equipe gestora na escola neste ano. Tudo o que está presente ou ausente foi previsto antes da administração atual.</p>	<p>A limitação de infraestrutura, evidenciada pela deficiência de computadores e pelo espaço físico reduzido no laboratório.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Integrar o projeto às disciplinas curriculares, promovendo sinergia e fortalecendo ambas as áreas educacionais.</li><li>• Implementar softwares educacionais para enriquecer e facilitar o processo de alfabetização dos alunos da Educação Infantil.</li><li>• Ser uma ferramenta de auxílio para os alunos que estão participando do reforço nas disciplinas curriculares.</li></ul>



## Quem são as pessoas?

Tratamos de uma comunidade escolar com um histórico de 250 anos, que abrange desde os anos iniciais até os anos finais, contando com uma equipe composta por cerca de 20 funcionários, entre gestores, professores e demais colaboradores.

## Descrição da comunidade

A comunidade está situada a 12 km da sede do município, em uma região de agreste, onde os habitantes subsistem principalmente da agricultura familiar.

## Principais características

- Humildade
- Forte
- Interessados

## Pontos fortes e oportunidades

Há um interesse marcante por parte da equipe gestora em transformar a realidade dos alunos, com um profundo engajamento tanto por parte dos professores quanto dos alunos no que respeito diz ao projeto "Incluir para o Digital".

## Problemas e desafios

- Quantidade de computadores disponível que não é o suficiente para o número de alunos por turma.
- A ausência de acesso à Internet em algumas residências dos alunos cria um obstáculo significativo para a interação com os conteúdos de estudo.



## A minha comunidade em imagens







### Objetivos

Iremos observar a comunidade escolar "Escola Antônia de Abreu"

### Colaboradores

Assis Alexandre, as professora Cinthia, Fabiana e Soraia

### Locais a visitar

- O Pátio da escola
- Salas de aula
- Laboratório de informática

### Como vai fazer a exibição?

Diante das situações, a forma mais indicada para a exibição será no formato de evento.

### Conclusões

Uma análise das imagens coletadas revelou que até mesmo pequenas ações exercem um impacto significativo na vida dos alunos. Essa constatação se tornou evidente nos semblantes deles ao adentrarem a sala de informática e experimentarem, pela primeira vez, o uso de um computador. Fica nítido que a introdução desse elemento tecnológico fez diferença palpável em suas vidas. Essa experiência nos deixa uma lição valiosa de praticar o bem e as oportunidades ao próximo têm um poder transformador inestimável. A partir desse primeiro passo, as portas se abrem para novas oportunidades, especialmente na jornada educacional e no desenvolvimento das crianças envolvidas.



**As suas fotos:**



## Ideias de solução

- Ativar o laboratório de informática., 7
- Integrar o projeto ao cotidiano na sala de aula., 5

## Solução para o problema de partida:

Inicialmente, planejamos implementar uma escala abrangente para atender toda a comunidade no que diz respeito ao laboratório de informática. Nossa proposta é otimizar o espaço, integrando os alunos que estão participando de atividades de reforço e colaborando com os professores curriculares no uso efetivo das ferramentas computacionais. Essa abordagem visa não apenas ampliar o acesso ao laboratório, mas também promover um ambiente mais dinâmico nas aulas, enriquecendo a experiência educacional por meio da integração de recursos tecnológicos.

## Consequências dessa solução:

Não identificamos, aparentemente, nenhuma consequência indesejada na solução proposta.

## Pessoas que vão beneficiar da solução:

Diretamente beneficiados, os alunos serão impactados positivamente, refletindo em um desempenho mais elevado durante as aulas. Indiretamente, essa melhoria também reverberará positivamente nos professores, contribuindo para um ambiente de ensino mais dinâmico e produtivo.

## Quantas pessoas vão beneficiar?

228



PROBLEMA REVISADO	BENEFICIÁRIOS	INTERVENÇÃO A EXECUTAR
<p>A visita de campo apenas confirmou o que já havia sido observado: jovens sem acesso a um computador, um laboratório de informática inativo devido à ausência de alguém com conhecimento mínimo sobre ferramentas computacionais, e uma falta de orientação para o uso consciente das mídias sociais.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Os alunos: Há uma forma de analfabetismo digital, já que 99% dos alunos não possuem o conhecimento de como ligar um computador nos dias atuais.</li></ul>	<p>A intervenção ocorrerá de duas formas. Primeiramente, haverá a apresentação e criação do grupo no WhatsApp, onde serão enviadas as orientações. Em segundo lugar, será realizada a prática nos computadores.</p>



### Intervenção

A intervenção ocorrerá de duas formas. Primeiramente, haverá a apresentação e criação do grupo no WhatsApp, onde serão enviadas as orientações. Em segundo lugar, será realizada a prática nos computadores.

### Como resolve o problema

A partir das orientações, os alunos adquirirão o conhecimento necessário, inicialmente aprendendo como ligar o computador. Conforme o projeto avança, eles serão capacitados na utilização das ferramentas computacionais.

### Justificativa da escolha

Inicialmente, ao utilizar o WhatsApp como ferramenta de aprendizado, já se promove uma conscientização sobre o uso das mídias sociais. Em segundo lugar, para uma aprendizagem eficaz, a prática é essencial, tornando crucial o contato com o computador no laboratório.

### Atividade extensionista

- Eventos

### Descrição dos beneficiários

Os alunos da comunidade escolar Antônia de Abreu.

### Quantitativo dos beneficiários

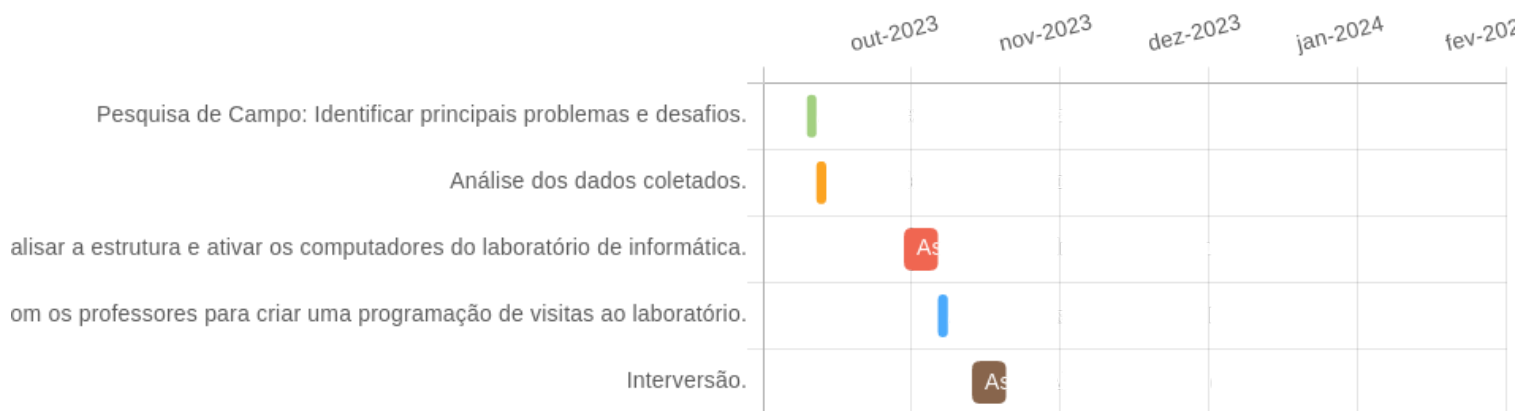
228

### Localização dos beneficiários

Os benefícios serão evidentes na vida educacional desses jovens, possibilitando que, ao sair da comunidade rural, enfrentem de maneira equiparada o mundo da tecnologia.

### Impacto esperado

Através das intervenções, os alunos adquirirão os conhecimentos computacionais necessários para iniciar sua jornada na vida digital. Além disso, essa iniciativa visa também despertar um maior interesse nas disciplinas curriculares.



**Fase inicial.**

de 10-10-2023 a 12-10-2023



**Fase de coleta e análise de da...**

de 12-10-2023 a 14-10-2023



**Pós pesquisa.**

de 30-10-2023 a 06-11-2023



**Fase de execução.**

de 06-11-2023 a 08-11-2023



**Execução.**

de 13-11-2023 a 20-11-2023



### Gostos

A abordagem dinâmica, que consistiu em receber uma explicação prévia por meio de dispositivos móveis e, posteriormente, esclarecer dúvidas na prática, no laboratório de informática.

### Críticas

O baixo número de intervenções.

### Métricas utilizadas

- Pesquisa.

### Perguntas

Diante do tema apresentado, não houve dúvida aparente.

### Ideias

Ampliar a quantidade de intervenções e otimizar o uso de softwares educacionais.



ATIVIDADE	PESSOAS ENVOLVIDAS	RESULTADOS ALCANÇADOS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Intervenção destinada ao alunos dos anos iniciais. (13-11-2023)</li><li>• Intervenção destinada aos alunos dos anos finais. (13-11-2023)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alunos da educação infantil.</li><li>• Alunos dos anos finais</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• No momento inicial do contato daquelas crianças com o computador, a experiência foi excelente, refletindo-se claramente nos semblantes de todos os envolvidos.</li><li>• Todos os resultados foram inicialmente positivos, dentro do esperado.</li></ul>





## Registro visual



## Registo de observações

A abordagem dinâmica, que consistiu em receber uma explicação prévia por meio de dispositivos móveis e, posteriormente, esclarecer dúvidas na prática, no laboratório de informática.

## Ideias sugeridas

Ampliar a quantidade de intervenções e otimizar o uso de softwares educacionais.

## Críticas que escutou

O baixo número de intervenções.

## Perguntas que escutou

Diante do tema apresentado, não houve dúvida aparente.



## Conclusões

Concluiu-se que a inclusão digital desempenha um papel crucial na esfera educacional, como evidenciado no relato da coordenadora educacional. Ela destacou o aumento significativo na participação dos alunos em aulas de reforço, a utilidade como ferramenta auxiliar para a alfabetização e a transformação no uso de dispositivos móveis. É imprescindível não esquecer a importância de proporcionar oportunidades para que os jovens adentrem o mundo digital com responsabilidade.

## Limitações

- Tempo para intervenções.
- Melhor divisão das turmas.
- Maior alinhamento com professores.

## Reflexões

Com a visita de campo, foi possível analisar de perto as necessidades da comunidade escolar, e as descobertas estiveram alinhadas com as expectativas. A partir das observações feitas durante a visita, tornou-se evidente como as intervenções seriam experienciadas.



## Perfil geral de competências

