

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

Anne Elize Caetano

Nara Gabriela Porta

Thaís Cornelsen Padilha

Vinícius Gneipel de Souza dos Santos

INFORMÁTICA QUE TRANSFORMA CIDADÃOS

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

CÂMPUS CANOINHAS

Julho/2019

Anne Elize Caetano
Nara Gabriela Porta
Thaís Cornelsen Padilha
Vinícius Gneipel de Souza dos Santos

INFORMÁTICA QUE TRANSFORMA CIDADÃOS

Monografia apresentada ao
Manutenção e Suporte em
Informática do Câmpus
Canoinhas do Instituto
Federal de Santa Catarina
para a obtenção do diploma
de Técnico em Manutenção
e Suporte em Informática

Orientador: Glaucio
Wachinski

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA
CÂMPUS CANOINHAS

Julho/2019

RESUMO

A Casa da Cidadania de Canoinhas/SC, órgão municipal de apoio social, apresentou aos professores do eixo de Informática do IFSC câmpus Canoinhas a demanda por um curso de inclusão digital a ser aplicado em adultos acima de 40 anos. A partir desta demanda, alunos do curso Técnico em Manutenção e Suporte em informática e Superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas organizaram e aplicaram, durante o primeiro semestre de 2019, utilizando um dos laboratórios de informática do câmpus, do qual participarão 20 adultos, encaminhados pela Casa da Cidadania. O objetivo deste projeto é fornecer um curso básico de informática para adultos, utilizando de tecnologias online, ou seja, explicando e proporcionando o contato e uso da internet, incluindo pessoas que não tem acesso à tecnologia, e proporcionando a utilização de tais ferramentas. Serão trabalhados conceitos básicos da computação utilizando principalmente a internet, email e suas ferramentas aplicadas como mecanismos de ensino.

LISTA DE FIGURAS

Figura. 01 - Aula	5
Figura. 03 - Aula	6
Figura. 04 - Aula	7
Figura 05 - Aula	7

Figura. 01 - Aula



Figura. 02 -Aula



Figura. 03 - Aula



Figura. 04 - Aula



Figura 05 - Aula



SUMÁRIO

Figura. 01 - Aula	5
Figura. 03 - Aula	6
Figura. 04 - Aula	7
Figura 05 - Aula	7
1 Introdução	10
1.1 Objetivos	10
1.1.1 Objetivo geral	11

11.1.2 Objetivos específicos	11
12 JUSTIFICATIVA	12
13 DESENVOLVIMENTO	13
14 METODOLOGIA	15
14 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	16
15 CONCLUSÃO	17
1REFERÊNCIAS	17

¹ Introdução

O uso da tecnologia atualmente, é eminente e o ensino da mesma é gratificante para quem o faz, porém com o avanço abrupto, alguns grupos de determinadas faixas etárias acabam ficando para trás, muitas vezes por falta de condição de acesso. Por conta disso, através de um contato com a Casa da Cidadania, que é o órgão do município de Canoinhas, que se responsabilizou de encaminhar adultos acima de 40 anos que são atendidos pela instituição. Tais pessoas representam a faixa etária que se encaixa no padrão descrito.

Na Casa da Cidadania são oferecidas atividades para tal público visando o desenvolvimento de suas potencialidades, como também o fortalecimento de vínculos familiares e comunitários.

A exclusão digital é um dos problemas enfrentados pela maioria dos adultos acima dos 40 anos. Devido à crescente utilização da Tecnologia da Informação em todos os setores da sociedade, é imprescindível que atividades relacionadas a essa área de conhecimento também sejam desenvolvidas para tais pessoas. Além da inclusão digital a partir de cursos de Informática Básica, os estudantes do curso de Manutenção e Suporte em Informática e Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFSC Canoinhas participantes deste projeto também serão beneficiados, adquirindo experiências ao planejar o curso, elaborar e ministrar as aulas, e trabalhar com alunos adultos com demandas específicas.

¹1.1 Objetivos

11.1.1 Objetivo geral

O objetivo geral deste projeto é promover a inclusão digital da comunidade Canoinhas/SC, o que será alcançado a partir dos seguintes objetivos específicos:

11.1.2 Objetivos específicos

- Elaborar atividades pedagógicas para o ensino de informática básica para adultos.
- Organizar as atividades elaboradas em um curso com carga horária de 40 horas.
- Aplicar as atividades aos alunos indicados pela Casa da Cidadania.
- Avaliar o desempenho das atividades pedagógicas aplicadas. O produto resultante deste projeto será um curso de 40 horas que poderá ser reutilizado. Planeja-se o envolvimento de 4 alunos do curso Técnico de Manutenção e Suporte em Informática e 2 alunos do curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na elaboração do curso, tarefa que envolve ensino, pesquisa e extensão. Estima-se a aplicação do curso a 20, fortalecendo a imagem institucional do IFSC na comunidade.

12 JUSTIFICATIVA

O grupo de apoio chamado Casa da Cidadania, relatou que muitas das pessoas do curso de costura, as quais a Casa ajuda, apresentava uma necessidade de aprendizado na área de informática, pois a maioria não sabia como ligar, usar o teclado e nem se comunicar com outras pessoas através de um computador. Percebendo isso, dois estudantes do curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e quatro alunos do curso técnico de Manutenção e suporte em informática resolveram criar um curso de informática básica com duração de 40 horas para ajudar os estudantes do curso de costura a se familiarizar com o uso de computadores

14 DESENVOLVIMENTO

No nosso primeiro dia (23/03) fizemos uma breve apresentação, pedimos para que cada aluno falasse o que gostaria de aprender no nosso curso. Após fazermos isso apresentamos aos alunos o que era monitor, teclado, mouse, gabinete, ensinamos também como ligar o computador, após todos de computador ligados, ensinamos como utilizar um mouse e quais as utilidades dele. Utilizamos softwares para melhor compreensão dos alunos ao lidar com o mouse e teclado. Finalizamos a aula com pesquisas no youtube.

No dia 05/04 explicamos o que seriam os navegadores de internet, os ícones deles e o qual mais iríamos utilizar nas aulas. Criamos e-mail para cada aluno explicamos o sistema de segurança de duas etapas do Google, auxílio foi fornecido de forma individual de forma que todos conseguissem cumprir a tarefa. Finalizamos a aula com pesquisas no mercado livre.

No dia 12/04 efetuamos um breve resumo da aula anterior pedimos para os alunos realizar a tarefa que nós mesmos fizemos que era a digitação de um texto, e após concluir o texto auxiliamos cada aluno a mandar o texto para o colega do lado utilizando o e-mail.

No dia 26/04 realizamos as tarefas através de pedidos dos alunos, começamos a ensinar a fazer orçamento na planilha do Google Drive. Começamos com o básico, lembrando como entrar na conta google, logo depois como começar uma nova planilha. Explicamos sobre os tipos de letras, como alterar a forma e tamanho, a selecionar uma célula e escrever nela, alterar a cor da mesma e etc. Depois iniciamos a práticas de treino, deixando eles digitarem o que quiseram e ir se acostumando aos poucos com o teclado e estilo da planilha do drive, sempre atendendo às dúvidas deles e auxiliando.

No dia 10/05 os colegas de equipe: Karine e Gustavo que prepararam a aula e apresentaram. Aprofundamos um pouco mais o conteúdo de planilhas, depois realizamos uma atividade (impressa) junto com os alunos onde continha formatar texto, alinhamento pedimos para cada aluno colocar a data e um valor na tabela, mesclar células, editar as cores, bordas e texto centralizado.

No dia 17/05 realizamos uma breve continuação de planilhas ,entregamos duas folhas, uma com todo o menu/ barra de tarefas e outra com exercícios para realizarem. Nesse exercício, continha planilhas com soma, divisão e multiplicação.

No dia 24/05 preparamos uma aula sobre facilidades na internet, sites que poderiam ajudar os alunos, como por exemplo, segunda via de boletos, consulta de cpf, etc.

No dia 31/05 apresentamos aplicativos básicos para celular, com o objetivo de facilitar o uso do aparelho, e mostrar que os conhecimentos que foram mostrados no computador também poderiam ser utilizados no celular.

No dia 07/06 realizamos atividades relacionadas a digitação aplicamos um pequeno texto sobre o meio ambiente. A intenção era que os alunos aprendessem a digitar com mais facilidade e rapidamente e também aprender a formatar o texto.

No dia 14/06 o aluno Gustavo realizou uma atividade que se tratava sobre figuras e tabelas no Documentos Google. Finalizamos a aula agradecendo a todos, pois era o nosso último dia de aula, Glaucio (nosso orientador) efetuou a palavra final.

É preciso ter conhecimento de que uma parte deles pode apresentar dificuldade na realização de tarefas básicas, como utilização de mouse e teclado, enquanto parte deles consegue realizar estas tarefas mas tem pouca habilidade com tecnologias. A partir dessa análise os alunos participantes e orientação do professor coordenador, deverão elaborar atividades pedagógicas para o ensino de informática básica direcionadas a estes dois perfis. Estas atividades e materiais elaborados deverão ser organizadas em um curso com carga horária de 40 horas. À medida que as atividades forem elaboradas, elas serão aplicadas aos alunos da comunidade em aulas semanais de duas horas. Caberá à equipe envolvida no projeto a avaliação do desempenho das atividades pedagógicas aplicadas, a partir de métodos que visem qualificar o desempenho dos alunos da comunidade.

14 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Era esperado, no início do projeto, que todos os alunos pudessem tirar, de nossas aulas, aprendizado o suficiente para que todos soubessem ligar, desligar e utilizar os recursos básicos que um computador conectado à internet pode oferecer. Apesar do esforço de ambos os lados, tanto dos estudantes quanto dos alunos que estavam executando o projeto, o aproveitamento da matéria não acabou rendendo o que se esperava.

A maior parte, sim, terminou o curso com um bom aproveitamento no geral, demonstrando saber fazer tudo o foi ensinado, mas uma parte ainda tinha dificuldade em alguns aspectos, como falta de destreza ao mexer no mouse e teclado, não saber como entrar no usuário do computador e dificuldade para localizar elementos na tela.

Talvez, para solucionar esse problema, deveríamos dispor de mais tempo com os indivíduos com dificuldade e ir ensinando-os com paciência e passo-a-passo, para que pudessem dominar a técnica de digitar e usar o mouse.

Fora esse problema, teve também um grande número de faltas nos últimos dias de aula, chegando a sete alunos ou menos por aula da metade do projeto pra frente. Deduzimos que, por serem pessoas maiores de idade, algumas pessoas talvez não tivessem total disponibilidade para irem toda semana às aulas.

¹⁵ CONCLUSÃO

Conseguimos realizar atividades voltadas à informática como criação do gmail, utilização do drive, controle e gastos em forma de planilhas, formatação de texto entre outros. Consideramos também que o desempenho das atividades foi bom pois tivemos grandes resultados durante as atividades. Sendo assim o IFSC vem marcando sua presença dentro da comunidade.

¹REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Alcides Vieira de. **Dos aprendizes artífices ao Instituto Federal de Santa Catarina**. Florianópolis: Publicações do IF-SC, 2010.

BRASIL. Lei 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Dispõe sobre o regime jurídico dos servidores públicos civis da União, das autarquias e das fundações públicas federais. Brasília, 1990. Legislação Federal. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/leis/L8112cons.htm>. Acesso em: 15 jul. 2011.

BRUM, Isis. Estudante aprende 68% mais com bom professor. **O Estadão**, São Paulo, 18 jul. 2011. Notícias. Disponível em: <<http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,estudante-aprende-68-mais-com-bo-m-professor,746352>>. Acesso em: 18 jul. 2011.

CASTRO, Julia Soares Rosa. **Criatividade escolar**: relação entre tempo de experiência docente e tipo de escola. 2007. 94 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/2704>>. Acesso em: 20 jul. 2011.

FAQUETI, Marouva Fallgatter; VANIN, Mariléia; BLATTMANN, Ursula. Apresentação de trabalhos escolares: a biblioteca no processo de aprendizagem. In: Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação, 21., **Anais...** 2005, Curitiba, 2005.

LAZARTE, Leonardo. Ecologia cognitiva na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 43-51, maio/ago. 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200006>. Acesso em: 19 ago. 2009.

KARNOPP, Lodenir Becker. Língua de sinais na educação de surdos. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Org.). **A invenção da surdez**: cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2005. p. 105-113.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. BIBLIOTECA CENTRAL.

Vídeoaula II: Portal Capes : busca rápida. Florianópolis, 2011. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/user/BIBLIOTECASUFSC>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

<https://www.significados.com.br/gmail/>

https://www.google.com/search?q=icone+do+gmail&hl=pt-BR&authuser=0&rlz=1C1GCEA_enBR836BR836&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=qAGxEc1NzLcZ6M%253A%252CvsVZI-2JHgMVbM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kSRtVmibX1EbG7-jKB83Tz2ey8JgQ&sa=X&ved=2ahUKEwjOz7Kx1a_hAhVnDrkGHSsDCXgQ9QEwAXoECAcQBq#imgsrc=qAGxEc1NzLcZ6M:

[http://www.correios.com.br/;](http://www.correios.com.br/)

<https://www.casan.com.br/#0>

<http://www.celesc.com.br/portal/>

<http://www.tse.jus.br/>

<http://www.detran.sc.gov.br/>

<https://receita.economia.gov.br/>

<https://www.spcbrasil.org.br/>

<https://delegaciavirtual.sc.gov.br/inicio.aspx>

<http://www.portaldecanoinhas.com.br/>

<https://www.ifsc.edu.br/>

https://www.jogos360.com.br/katana_fruits.html

<http://www.frvjogosonline.com.br/jogo/fire-and-water-addict-adventures.html>