

Projeto de Inclusão Digital e Cidadania

Francis Luiz Baranoski

Resumo

A Inclusão Digital trata da democratização do acesso às tecnologias da informação. Desta forma, este projeto de extensão tem por objetivo promover ações de inclusão digital para crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade socioeconômica na faixa etária de quatro a quatorze anos atendidos pela instituição Cidade da Criança situada no município de Irati. O desenvolvimento deste projeto será realizado em parceria com a Cidade da Criança, em que alunos dos cursos de informática do IFPR – Campus Irati serão preparados para mediação de conhecimentos de Tecnologias de Informação e realizarão esta mediação para crianças e adolescentes. Com este projeto, espera-se trazer oportunidades de crescimento intelectual, humano e social e de exercício da cidadania aos indivíduos envolvidos, docentes e discentes dos Cursos de Informática do IFPR, bem como o grupo de crianças e adolescentes que serão incluídos digitalmente, indo de encontro a uma das finalidades do Instituto Federal do Paraná: colaborar para o desenvolvimento social do entorno local através da articulação entre Ensino, Pesquisa e Extensão.

- **Palavras – chave** (mínimo três, máximo cinco).

Inclusão Digital, Extensão, Cidadania

- **Necessita de Comitê de Ética em Pesquisa (CEP)?** () Sim (x) Não Caso sim, n. de Protocolo _____
- **Necessita de cadastro no Sisgen?** () Sim (x) Não Caso sim, n. de Protocolo: _____
- **Curso(s) participante(s)/ nível (s)** (Nomes dos cursos participantes - níveis: Ensino Médio Integrado, Técnico Subsequente, Graduação (licenciatura), Graduação (bacharelado), Graduação (tecnologia))

Ensino Médio Integrado ao Curso de Informática, Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- **Público-Alvo** (Caracterizar o público, volume populacional e características socioeconômicas e educacionais)

O público alvo deste projeto de extensão são 40 crianças e adolescentes na faixa etária de 04 a 14 anos em situação de vulnerabilidade socioeconômica atendidas pela Instituição Cidade da Criança.

- **Objetivos** (descrever o objetivo geral e os objetivos específicos do projeto).

O Projeto de Inclusão Digital e Cidadania tem por objetivo geral promover ações de inclusão digital trazendo os benefícios da tecnologia da informação para quem dela precisa. Desta forma, este projeto será desenvolvido em forma de extensão ofertando cursos de inclusão digital para crianças e adolescentes na faixa etária de 04 a 14 anos, na Instituição Cidade da Criança no bairro Alto da Lagoa, município de Irati.

Este projeto tem como objetivos específicos:

- Capacitar alunos dos Cursos de Informática do IFPR Campus Irati a mediar conhecimentos de Tecnologia da Informação à comunidade;
 - Desenvolver habilidades técnico-didáticas dos alunos dos cursos de Informática do IFPR Campus Irati;
 - Propiciar aos alunos do IFPR o conhecimento de novas realidades sociais;
 - Ofertar cursos de inclusão digital para crianças e adolescentes na faixa etária de 04 a 14 anos;
 - Possibilitar a iniciação à computação e ao pensamento computacional, através do ensino lúdico utilizando softwares educativos para crianças e adolescentes na faixa etária de 04 a 14 anos;
 - Capacitar crianças e adolescentes para o uso consciente das Tecnologias da Informação;
 - Ampliar valores de cidadania de todos os agentes participantes do projeto.
- **Justificativa** (situar a ação com relação ao público alvo e apresentar argumentos sólidos quanto à relevância social e acadêmica do projeto; demonstrar como as ações de extensão propostas poderão atender problemas concretos da sociedade e/ou corroboram com as políticas públicas existentes)

A inserção social é um direito de todos, porém muitos sofrem algum tipo de exclusão social, seja por falta de acesso às condições dignas de trabalho, educação, cultura, saúde. Com o advento da tecnologia surgiu um novo tipo de exclusão denominada exclusão digital. Esta geralmente afeta as camadas da sociedade que não tem acesso às tecnologias da informação ou em que esse acesso é limitado. São pessoas, comunidades ou regiões que, por alguma razão, encontram-se em posições desprivilegiadas, não desfrutando dos benefícios da tecnologia.

Inclusão digital não deve ser confundida com o simples fato de possibilitar um contato superficial com computadores, tablets, smartphones ou Internet. O termo inclusão digital vai além. Trata da democratização do acesso às tecnologias da informação, utilizando-as como ferramenta para oportunizar a melhoria na condição de vida do indivíduo, região ou comunidade, permitindo a sua inserção na “sociedade digital”. Pretende-se, com a inclusão digital, que o indivíduo saiba efetivamente utilizar as tecnologias da informação e que estas possibilitem um crescimento pessoal, intelectual e/ou profissional.

Neste contexto, o Projeto de Inclusão Digital e Cidadania, tem por objetivo promover ações de inclusão digital trazendo os benefícios da tecnologia para quem dela precisa. Desta forma, este projeto será desenvolvido em forma de extensão ofertando cursos de inclusão digital para crianças e adolescentes, na faixa etária de 04 a 14 anos, na Associação dos Santos Inocentes no bairro Alto da Lagoa.

A Associação Santos Inocentes, mais conhecida como Cidade da Criança, é uma instituição civil fundada em 1992 de caráter assistencial com sede no bairro Alto da Lagoa município de Irati que acolhe crianças e adolescentes em situação de fragilidade social, dando-lhes condições favoráveis ao seu desenvolvimento.

A Cidade da Criança realiza um projeto intitulado de Projeto Centro de Acolhimento Fraterno (PCAF) que há oito anos atende crianças e adolescentes que residem no bairro Alto da Lagoa em horário de contra turno escolar. O PCAF busca proporcionar atividades educativas, artísticas, culturais, esportivas que visam colaborar com o desenvolvimento pessoal e pedagógico, destas crianças e adolescentes, bem como retirá-los das ruas afastando-os, de violência, drogadição e criminalidade, haja vista que o bairro Alto da Lagoa apresenta altos índices.

Considerando a importância e o objetivo do Projeto Centro de Acolhimento Fraterno percebemos a possibilidade de uni-lo ao Projeto de Inclusão Digital e Cidadania. Neste contexto o Projeto de Inclusão Digital e Cidadania tem por objetivo proporcionar a Inclusão Digital através de cursos para que as crianças e adolescentes aprendam a fazer uso das ferramentas e serviços de Tecnologia da Informação. Os coordenadores do Projeto Centro de Acolhimento Fraterno da Cidade da Criança apoiam a realização em conjunto com o Projeto de Inclusão Digital e Cidadania, considerando essa parceria entre Cidade da Criança e IFPR de importante relevância social.

Desta forma, o Projeto de Inclusão Digital e Cidadania justifica-se: (i) pela falta de acesso às tecnologias da informação daqueles que ainda não tiveram a oportunidade; (ii) melhoria na vida destas crianças e jovens no que diz respeito ao desenvolvimento intelectual, pessoal e cultural, oportunizando no futuro o acesso ao mundo do trabalho além de inseri-los em nosso mundo globalizado; (iii) Participação dos discentes dos cursos de informática em ações que possibilitem o conhecimento das realidades sociais, sendo as mesmas indispensáveis para uma formação tanto técnica quanto humanística, rompendo com a visão tecnicista; (iv) Agregação de valores de cidadania a todos os envolvidos no projeto de inclusão digital.

- **Fundamentação Teórica** (apresentar aporte teórico consistente que situe a ação, afirmando sua relevância e implicação com os sujeitos, seu contexto e o processo formativo. Relacionar a pesquisa com as políticas públicas vigentes com os documentos da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (Fórum de Pró-Reitores de Extensão da Rede de Educação Profissional e Tecnológica - FORPROEXT) e do IFPR (Plano de Desenvolvimento Institucional, Projeto Político Pedagógico do Campus, Resolução de Extensão, etc)

Atualmente o tema Inclusão Digital é bastante estudado, pois a revolução tecnológica ocorre a cada dia, e a necessidade de inclusão do indivíduo é crescente. As temáticas abordadas em relação à inclusão digital são diversificadas na tentativa de resolver o problema da exclusão de formas diferentes, como podem ser observado a seguir.

Jesus (2006) desenvolve um trabalho intitulado Informática Cidadã envolvendo acadêmicos do curso de Licenciatura em Computação de uma instituição de ensino superior. Busca-se com esse projeto a conscientização dos alunos para a relevância do assunto, bem como para as mudanças que um projeto de Inclusão Digital pode trazer à sociedade.

Já o Projeto Computadores para a Inclusão de 2004 do Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão do Governo Federal propõe a implantação de um sistema nacional de acondicionamento de computadores usados, doados pelas iniciativas pública e privada, acondicionados por jovens de baixa renda em formação profissionalizante, e distribuídos a telecentros, escolas e bibliotecas de todo o território nacional. De acordo com os dados, até fevereiro de 2008 o projeto recebeu mais de 15 mil equipamentos usados, e doou 3.320 computadores acondicionados a 252 escolas públicas, bibliotecas, telecentros e outras iniciativas de inclusão digital selecionados pela Coordenação Nacional. O projeto ainda continua vigente, sob responsabilidade do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC)

Ações para a inclusão digital vêm sendo planejadas e executadas conforme descrito. Através deste Projeto de Inclusão Digital e Cidadania realizado pelo IFPR Campus Irati em parceria com a Cidade da criança busca-se promover a inclusão social através da inclusão digital proposta por este projeto de extensão o qual visa trazer os benefícios da tecnologia à comunidade local através das ações descritas na metodologia, indo de encontro com uma das finalidades do Instituto Federal do Paraná que é colaborar para o desenvolvimento social do entorno local através da articulação entre Ensino, Pesquisa e Extensão.

- **Metodologia** (apresentar métodos, técnicas e/ou estratégias para o desenvolvimento das atividades previstas no projeto; descrever as condições, recursos e/ou materiais necessários; contextualizar os sujeitos no contexto no qual ocorrerá a ação; demonstrar como é possível promover uma interação dialógica durante todo o projeto com os estudantes participantes da ação e a comunidade externa do IFPR)

Para alcançar os objetivos propostos para a inclusão digital, o Projeto de Inclusão Digital e Cidadania adotará uma metodologia de ações composta por duas etapas, descritas a seguir.

A primeira etapa visa as seleção e capacitação de alunos dos cursos de Informática do IFPR – Campus Irati tornando-os aptos para ministrar cursos de inclusão digital as crianças e adolescentes. A capacitação será feita pelos docentes responsáveis por este projeto. Após a conclusão da capacitação estes alunos serão denominados “multiplicadores”.

Na capacitação será destacada a importância da Inclusão Digital das crianças e adolescentes participantes do projeto, fazendo com que os alunos

multiplicadores reflitam sobre a relevância de mediar o conhecimento para a inclusão dos que precisam. Busca-se também a formação e/ou o resgate de uma consciência social dos alunos multiplicadores que fazem parte do Projeto de Inclusão Digital e Cidadania, os quais não apenas repassarão conhecimentos técnicos, mas principalmente terão a oportunidade de atuar na transformação social da comunidade.

Ainda na capacitação serão apresentadas abordagens para a mediação dos conhecimentos tecnológicos que devem fazer parte deste projeto.

Depois desta etapa os multiplicadores realizarão a preparação de materiais e aulas e ministrarão os cursos às crianças e adolescentes da Cidade da Criança supervisionados pelos docentes envolvidos no projeto. Estes cursos serão realizados no Laboratório de Informática da Cidade da Criança, havendo a possibilidade de ocorrer nas dependências do IFPR – Campus Irati conforme a necessidade. Os cursos contemplarão temas das tecnologias da informação podendo ser de nível básico, intermediário e/ou avançado de acordo com a necessidade das crianças e adolescentes participantes do projeto, sempre norteados pelo uso consciente dessas tecnologias.

Devido à grande variação de idades entre as crianças e adolescentes, estas serão alocadas em turmas e cursos de acordo com a faixa etária, conforme descrito a seguir.

Para as turmas de crianças na faixa etária de 04 a 06 anos que ainda não são alfabetizadas ou estão em processo de alfabetização serão abordadas temáticas que propiciem contato com o computador considerando que muitas dessas crianças nunca tiveram este contato. Serão utilizados softwares educativos que possibilitem, através do lúdico, melhorar a coordenação motora, o aprendizado do uso do mouse e teclado, aprendizado de formas geométricas, cores, números, noções de tempo e espaço, raciocínio lógico, musicalização, alimentação saudável, bem como auxiliar na alfabetização e iniciação a cálculos. Para a abordagem destes temas serão utilizados os softwares educacionais de código aberto.

Para as turmas de faixa etária compreendida entre 07 a 14 anos, os alunos terão uma iniciação à computação estabelecendo contato com as Tecnologias de Informação aprendendo a fazer uso de editor de textos, editor de planilhas, editor de slides e Internet. Após esta iniciação, parte-se para o aprendizado e desenvolvimento de uma abordagem um pouco mais aprofundada, o pensamento computacional, que conforme definição da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) envolve as capacidades de compreender,

analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos (BRASIL, 2019). Para este processo de ensino-aprendizado serão utilizados softwares educacionais de código aberto.

Desta forma, pretende-se com o projeto possibilitar às crianças e adolescentes saibam utilizar o computador como ferramenta de uso cotidiano para seu crescimento intelectual, pessoal e profissional.

- **Participantes** (indicar os participantes do projeto e suas respectivas funções)

Francis Luiz Baranoski: Coordenador do projeto

Tiago Gerke: Coordenador do projeto

Estudantes dos cursos de informática: colaboradores

- **Carga horária semanal prevista para cada participante** (Indicar a carga horária semanal prevista para cada participante)

Francis Luiz Baranoski: 8 horas semanais

Tiago Gerke: 4 horas semanais

Estudantes dos cursos de Informática: 2 à 8 horas semanais

- **Resultados esperados** (descrever os resultados esperados, levando em consideração o impacto e a transformação social)

Como resultados esperados com este projeto espera-se contribuir na evolução, em termos de conhecimento, tanto dos estudantes do Cursos de Informática do IFPR – Campus Iрати que atuarão como agentes multiplicadores de conhecimento quanto o grupo de crianças e adolescentes que serão incluídas digitalmente. Além de, trazer oportunidades de crescimento intelectual, humano e social e de exercício da cidadania aos indivíduos que fazem parte do projeto.

- **Cronograma** (descrever a ordem cronológica de realização das atividades; pode ser apresentado na forma de tabela)

Atividade	2020		2021	
	Sem. 1	Sem. 2	Sem. 1	Sem. 2
Seleção de alunos	X		X	
Capacitação de Alunos	X	X	X	X
Produção de material didático e preparação de aulas pelos multiplicadores	X	X	X	X
Supervisão de material didático e preparação de aulas pelos docentes coordenadores do projeto	X	X	X	X
Aulas ministradas pelos multiplicadores	X	X	X	X

- **Recursos Materiais:** (Especificar neste item os recursos que já se encontram disponíveis e os que precisarão ser adquiridos. Elencar como serão adquiridos os recursos materiais os equipamentos, instrumentos, dispositivos, aparelhos ou ferramentas utilizadas na atividade de pesquisa/extensão/ inovação. Também podem entrar nesta categoria espaços como salas de reunião, laboratórios, prédios, terrenos, etc. Anexar autorizações necessárias para a utilização de dependências/recursos do IFPR. Prever quais serão as alternativas caso os materiais não possam ser utilizados ou adquiridos).

Para a realização deste projeto será utilizado laboratório de informática da Cidade da Criança, e eventualmente laboratórios de informática do IFPR Campus Irati.

- **Referências** (apresentar textos, artigos, revistas e/ou livros utilizados no desenvolvimento do projeto).

BAPTISTA, Sofia Galvão. *A inclusão digital: programas governamentais e o profissional da informação – reflexões*. Inclusão Social, Vol. 1, No 2.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2019. Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 10 out. 2019.

GOMES, Elizabeth. *Exclusão digital: um problema tecnológico ou social?* Instituto de Estudos do Trabalho e Sociedade. Ed. Especial. Janeiro, 2002. Rio de Janeiro.

JESUS, Andréia de. *Experiências de um Projeto de Inclusão Digital: A Prática Pedagógica de Acadêmicos de Licenciatura em Computação*. XII Workshop de Informática na Escola. Julho, 2006. Campo Grande.

PONTES, Aldo N. *Alfabetização digital de educadores: Uma chave para a inclusão do cidadão no Mundo Digital*. Seminário de Acessibilidade, Tecnologia da Informação e Inclusão Digital. Agosto, 2001. São Paulo.

Projeto Computadores para Inclusão. Disponível em:
http://www.computadoresparainclusao.gov.br/anexos/Projeto_CI-Nov2007.pdf. Acesso em: 10 out. 2019.