



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



FUNDAMENTAÇÃO E PROPOSTA DE UM PROJETO DE EXTENSÃO: CONSTRUINDO SABERES ATRAVÉS DO COMPUTADOR E INTERNET

Área temática: Educação

Nome dos autores: Andreia de Jesus¹; Luiz A. P. Neves¹; Alexander R. Kutzke¹; Pedro R. Torres Jr.¹; José Elmar Feger¹; Adriana C. S. de Mattos Brahim¹; Cineiva C. P. Tono²

¹Universidade Federal do Paraná (UFPR); Setor de Educação Profissional e Tecnológica (SEPT).

²Instituto Tecnologia & Dignidade Humana; ONG.

Resumo: A Inclusão Sociodigital tornou-se de grande relevância para a sociedade, pois não basta apenas ter acesso às tecnologias digitais e ser alfabetizado digitalmente; é preciso também desenvolver habilidades e competências com relação ao uso dessas tecnologias e conhecimento para utilizá-las com segurança, ética e autonomia para que elas possam ser uma ferramenta para o letramento digital. Portanto, essas discussões devem, acreditamos, ser fomentadas na sociedade como um todo e, principalmente, durante formação de profissionais da educação e da computação, pois eles são responsáveis pela formação de cidadãos e pelo conhecimento técnico do uso dessas tecnologias. Neste sentido, atrelar um Projeto de Extensão Universitária a essa temática é uma grande relevância, pois esta ação contribuirá para: a conscientização do papel social do profissional da área de Computação e Informática; instigar a pesquisa na área de Informática na Educação; promover uma melhor compreensão por parte de professores do Ensino Fundamental sobre o uso do computador e internet no ambiente escolar e o impacto da sua utilização na formação de crianças e adolescentes; propiciar o empoderamento dos alunos do Ensino Fundamental sobre um conhecimento sistematizado do uso do computador e internet. Com base nessas premissas, propõe-se um projeto de extensão universitária para o desenvolvimento de um processo de inclusão sociodigital, em um ambiente escolar, para a construção de saberes. A proposta vem ao encontro das necessidades da comunidade externa, a Escola Estadual D. Pedro II, situada na cidade de Curitiba-PR. Em um evento, denominado “Formação em

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Ação”, promovido pela Secretaria de Educação do Estado do Paraná em 15 de agosto de 2015, os professores desta Escola relataram que os alunos sabem manusear as tecnologias de informação e comunicação, porém sem conhecimento das características dessas tecnologias e dos cuidados que se deve ter ao utilizá-las. Além disso, relataram que os alunos necessitam receber orientações adequadas de uso dos recursos tecnológicos e de como a internet pode ser uma ferramenta para potencializar pesquisas. Para tanto, uma integração entre Universidade e Escola é proposta e buscar-se-á alcançar os cinco princípios que norteiam a extensão universitária na UFPR: (1) Impacto e Transformação; (2) Interação Dialógica; (3) Interdisciplinaridade; (4) Indissociabilidade Ensino, Pesquisa e Extensão; (5) Impacto na formação dos estudantes.

Palavras-chave: Ambiente Escolar; Inclusão Sociodigital; Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

1. Introdução

Com o avanço das tecnologias e a inserção delas em massa nos diversos setores da sociedade, a informação passou a ser socializada de uma maneira mais rápida e o seu acesso facilitado, principalmente após o advento da internet. Portanto, é primordial que o indivíduo, na sociedade de hoje, seja crítico em relação ao uso dessas tecnologias e tenha consciência de que a matéria prima atual é a informação. No entanto, não basta apenas saber como acessar estes conhecimentos adequadamente, mas principalmente saber como aplicá-los na solução de problemas.

Considerando as transformações que o uso das tecnologias vem trazendo nas relações pessoais e no comportamento humano, nota-se que a aprendizagem se tornou uma constante em nossas vidas. Dentre vários conceitos de aprendizagem, pode-se citar aquele que se define como processo de mudança no comportamento do indivíduo. Atualmente esta mudança vem sendo estimulada de uma forma mais constante nas pessoas, pois as tecnologias sofrem alterações rápidas e estão inseridas em todos os setores da sociedade.

Um dos setores de grande relevância é a educação que tem como uma de suas funções, além da aprendizagem, educar cidadãos para viverem bem em sociedade. Mas

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



para isso é necessário que a escola tenha atividades didático-pedagógicas que sejam condizentes com a realidade social onde está inserida. Por isso, a inserção das tecnologias da informação e comunicação (TIC's) neste setor é primordial para promover a formação do cidadão e a inclusão sociodigital.

O uso da Informática na Educação constitui um novo paradigma, justificado por inúmeros autores (TAJRA, 2001; VALENTE, 2002; COX, 2003; TONO, et al., 2013). Eles reforçam a aplicação dos computadores como agentes que contribuem para a construção do conhecimento. Valente (op. Cit.) ainda afirma que a informática deve assumir um papel duplo na escola:

Primeiro, deverá ser uma ferramenta para permitir a comunicação de profissionais da escola e consultores ou pesquisadores externos, permitindo a presença virtual desse sistema de suporte na escola. Segundo, a informática poderá ser usada para apoiar a realização de uma pedagogia que proporcione a formação de alunos, possibilitando o desenvolvimento de habilidades que serão fundamentais na sociedade do conhecimento. (VALENTE, 2002, pág. 46)

Referente ao segundo papel do computador na escola, o que deve ser compreendido por todos os atores escolares (professores, alunos, pedagogos, direção e pais) é que a inserção da Informática em sala de aula não deve ter somente um caráter tecnicista, visando a informatização de atividades escolares. Mas também auxilie no processo de ensino-aprendizagem de forma que o seu uso tenha um caráter dialético neste contexto, ou seja, que por meio da interação com o computador seja possível transformar não só as atividades, mas também a maneira de pensar do indivíduo e a relação professor-aluno, além de gerar novas reflexões sobre como ensinar e aprender.

Por exemplo, após um conjunto de comandos digitados pelo usuário, o computador emite uma resposta imediata, que pode ser analisada pelo indivíduo e reformulada sempre que o resultado não for condizente com o objetivo inicial. O uso dessa tecnologia permite que o aluno pense sobre as suas próprias ideias e, assim, consiga construir o seu próprio conhecimento através do raciocínio, análise e questionamentos.

Diante deste contexto, considerando as mudanças que são irreversíveis nas práticas de trabalho e na sociedade devido às TIC's, e a necessidade de a escola promover atividades didático-pedagógicas condizentes com a sociedade em que ela está inserida, não

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



se discute mais se é necessário ou não utilizar os computadores nas atividades escolares, mas sim identificar quando, por quê e como essas tecnologias podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Diante deste cenário educacional apresentado, promover a integração entre Universidade e Escola por meio de um Projeto de Extensão Universitária com a temática Informática na Educação, poderá contribuir para a implantação de um processo de inclusão sociodigital em um ambiente escolar e para a formação acadêmica, profissional e cidadã de alunos da área de Computação e Informática. O projeto que neste artigo se apresenta buscará alcançar os cinco princípios que norteiam a extensão universitária na UFPR (2011): (1) **Impacto e Transformação**: possibilitar que acadêmicos da universidade socializem os seus conhecimentos técnicos com os atores escolares e, através dessa socialização, contribuir para novas práticas no ambiente escolar, além de lhes proporcionar uma experiência profissional; (2) **Interação Dialógica**: oportunizar a troca de saberes entre acadêmicos e os atores escolares, para que o primeiro possa compreender as problemáticas do ambiente escolar e o segundo possa compreender como a interação com técnicos da área de computação pode contribuir para a solução desses problemas; (3) **Interdisciplinaridade**: oportunizar a interação entre profissionais e acadêmicos da área de computação e informática com profissionais da área da educação e, desta forma, integrar os diferentes conhecimentos para promover atividades relacionadas a Informática na Educação; (4) **Indissociabilidade Ensino, Pesquisa e Extensão**: o projeto possibilitará aos acadêmicos praticar o ensino e usufruir do aprendizado adquirido em sala de aula, através de um projeto de extensão em um ambiente escolar. Além disso, as experiências vivenciadas no projeto contribuirão para a identificação de objetos de pesquisa na área de Informática na Educação, os quais poderão ser estudados no Grupo de Estudos e Pesquisas em Tecnologia Aplicada (GEPTA) e no Grupo de Pesquisa em Línguas Estrangeiras Modernas (GPLEM) do Setor de Educação Profissional e Tecnológica da UFPR; (5) **Impacto na formação dos estudantes**: um projeto de extensão voltado à inclusão sociodigital contribui para que acadêmicos da área de Computação e Informática possam sistematizar e desenvolver metodologias de trabalho relacionadas à aplicação da informática na solução de problemas e na formação de pessoas para o uso responsável e

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



seguro do computador e da internet. Além disso, projetos como este promovem a conscientização social dos acadêmicos, no que diz respeito à compreensão da importância da sua atividade profissional para a sociedade, levando em conta o aspecto da inclusão sociodigital.

2. Justificativa

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 2000) salientam que aprender a utilizar a tecnologia diz respeito a compreender e utilizar o conhecimento científico-tecnológico. Portanto, o uso da tecnologia de informação e comunicação na educação não deve ser encarado apenas como uma inovação tecnológica, ou seja, um recurso a mais para ser utilizado em sala de aula. É necessário saber como esses novos recursos tecnológicos podem contribuir para mudanças na educação, pois, com as transformações que essas tecnologias causaram na sociedade, a escola precisa mudar, não só os conteúdos, mas também aceitar novos elementos que possibilitem a integração do estudante ao mundo que o circunda. Brito e Purificação (2006), por exemplo, referem-se à educação como algo inexorável e da qual ninguém escapa. “Todos os dias misturamos vida e educação” (BRITO e PURIFICAÇÃO, 2006, p. 19). A democratização do conhecimento obriga-nos a rever as propostas educacionais que deem conta do panorama que se delineia no século XXI. O espaço escolar não é o único lugar no qual processos educacionais ocorrem; ele é parte integrante da sociedade informatizada e, como tal, não pode ficar à parte de sua função formadora de cidadãos. Faz-se necessário pensar em propostas que possam dar conta de atender aos objetivos educacionais em consonância com a era da informação e da sociedade do conhecimento: “questões da didática, dos métodos de ensino, dos conteúdos curriculares, para poder encontrar caminhos mais adequados e congruentes com o momento histórico em que estamos vivendo” (MORAES, 1998, p. 1).

Diante desta realidade, os atores escolares devem desenvolver consciência não somente do uso pedagógico efetivo que as tecnologias da informação pode proporcionar, mas obter conhecimentos sobre os equipamentos e metodologias de uso responsável dessas tecnologias, para que seja possível uma inserção efetiva nessa sociedade circundada de informações e equipamentos tecnológicos em constante evolução.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Para isso, é necessário que as escolas deem suporte para que os alunos possam desenvolver habilidades e competências em informática, conforme apresentam os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 2000): identificar os principais equipamentos de Informática, reconhecendo-os de acordo com suas características, funções e modelos; dominar as funções básicas dos principais produtos de automação da microinformática, tais como sistemas operacionais, interfaces gráficas, editores de textos, planilhas de cálculos e aplicativos de apresentação; conhecer o conceito de rede, diferenciando as globais, como a Internet, a qual teria a finalidade de incentivar a pesquisa e a investigação graças às formas digitais e possibilitar o conhecimento de diferentes realidades, experiências e culturas; entre outras.

As chamadas gerações Y e Z (BORTOLAZZO, 2012), que nasceram na era digital, já desenvolvem de forma intrínseca em suas atividades diárias algumas dessas habilidades em informática. Porém, a maioria dessas crianças e adolescentes, apesar de saber interagir com essas tecnologias, não compreende o que as suas ações podem provocar, como esses sistemas digitais funcionam e qual o impacto para a sua saúde devido ao uso excessivo dessas tecnologias. Considerando este aspecto, a Inclusão Sociodigital torna-se relevante para a sociedade, pois não basta formar cidadãos que tenham acesso às tecnologias digitais e que sejam alfabetizados digitalmente; é preciso também desenvolver habilidades e competências com relação ao uso das tecnologias e conhecimento para utilizá-las com segurança, ética e autonomia; ou seja, é necessário formar cidadãos que sejam letrados digitais.

O que se defende aqui é que essa discussão deve ser fomentada na sociedade como um todo e, principalmente, na formação de profissionais da educação e da computação, pois estes são responsáveis pela formação de cidadãos e pelo conhecimento técnico do uso dessas tecnologias.

Neste sentido, acredita-se que atrelar um Projeto de Extensão Universitária a essa temática é de grande relevância, pois se contribuirá para: (1) a conscientização do papel social do profissional da área de Computação e Informática, além de instigar a pesquisa na área da Informática na Educação por parte desses acadêmicos; (2) uma melhor compreensão dos professores do Ensino Fundamental sobre o uso do computador e internet

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

no ambiente escolar e o impacto da sua utilização na formação de crianças e adolescentes; (3) o empoderamento dos alunos do Ensino Fundamental, no sentido de propiciar-lhes um conhecimento sistematizado sobre o uso do computador e Internet, proporcionando-lhes uma maior autonomia e, conseqüentemente, o protagonismo na construção de seus saberes, conforme menciona Carbonera (2015).

Em suma, acredita-se que o projeto de extensão aqui descrito vem ao encontro das necessidades da comunidade externa, neste caso a Escola Estadual D. Pedro II, situada na cidade de Curitiba-PR. A principal justificativa deve-se ao fato de que, em contato com alguns dos professores da escola, em um evento denominado “Formação em Ação” promovido pela Secretaria de Estado e Educação do Estado do Paraná, em agosto de 2015, eles relataram a necessidade de propiciar a alunos conhecimento sobre as características dessas tecnologias e os cuidados que se deve ter ao utilizá-las. Além disso, os professores enfatizaram que os alunos necessitam receber orientações adequadas de uso dos recursos tecnológicos e de como a Internet pode ser uma ferramenta para potencializar pesquisas. Eles afirmaram que é papel do professor orientar os alunos como proceder diante de tantas informações, a fim de produzir conhecimento e aplicar os recursos midiáticos de forma correta na solução de problemas. Logo, fomentar a discussão do uso da Informática na Educação dentro das escolas é fundamental para a integração dos professores como articuladores dessa área de conhecimento.

Considerando o que foi exposto, justifica-se uma parceria entre uma Universidade, uma escola e uma ONG. A Universidade (UFPR), produtora e sistematizadora de conhecimento, a Escola Estadual (Dom Pedro II) que necessita de mecanismos para fomentar nas suas atividades didático-pedagógicas a inclusão sociodigital, e uma ONG (Instituto Tecnologia & Dignidade Humana) que visa desenvolver mecanismos para contribuir com a proteção integral de usuários de tecnologia, no que se refere ao uso saudável, ético e seguro das TIC's, bem como desenvolver processos de formação para pais, tios, avós, professores, gestores educacionais, profissionais das diversas áreas do conhecimento e sociedade em geral, para que possam assumir cada qual a sua responsabilidade de salvaguardar a dignidade da pessoa humana na era digital.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



3. Objetivos

O objetivo geral deste projeto de extensão é desenvolver em um ambiente escolar um processo de inclusão sociodigital, denominado “Construindo Saberes Através do Computador e Internet”.

Para tanto, estão previstos os seguintes objetivos específicos destinados a cada um dos atores envolvidos no projeto:

- Acadêmicos do curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (TADS):
- Colocar em prática os ensinamentos das disciplinas de Fundamentos de Informática, Linguagem de Programação Estruturada, Ergonomia das Interfaces de Aplicações, Psicologia e Relações Interpessoais nas Organizações e Técnicas de Comunicação.
- Compreender como o tecnólogo em informática pode auxiliar no ambiente escolar e que este ambiente pode ser um local para desenvolver a sua carreira profissional.
- Elaborar, sob supervisão do professor universitário, e em parceria com professores do ensino fundamental, materiais sobre softwares educacionais livres e pesquisa na internet para uso em sala de aula.
- Fomentar o uso consciente, seguro, responsável e ético do computador e internet.
- Contribuir para o desenvolvimento de um projeto sociodigital em um ambiente escolar.
- Professores do Ensino Fundamental:
- Fomentar a discussão da Informática na Educação em sua escola.
- Indicar as principais dificuldades de aprendizagem dos alunos do ensino fundamental.
- Pesquisar e sistematizar, com o auxílio de acadêmicos do TADS, softwares

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



educacionais livres para o uso em sala de aula.

- Inserir em suas práticas pedagógicas o uso do computador e internet.
- Participar e contribuir para o desenvolvimento de um projeto sociodigital em sua escola.
- Alunos do Ensino Fundamental:
- Compreender os conceitos fundamentais do computador e internet.
- Aprender como programar um computador para executar tarefas simples.
- Utilizar o computador e a internet em suas atividades escolares.
- Compreender como se dá o uso consciente, saudável e seguro do computador e da internet.

4. Metodologia

Este projeto de extensão visa a realização das atividades no período de um ano, com início no primeiro semestre de 2016.

A metodologia de trabalho pressupõe o planejamento participativo e integrador, em que os professores e alunos da escola atendida e os professores e acadêmicos da UFPR envolvidos no projeto, possam planejar juntos as atividades, a fim de que estas sejam condizentes com as necessidades reais da escola. Ou seja, os atores escolares indicarão as suas necessidades relacionadas ao uso do computador e internet, descreverão o perfil dos alunos, bem como o contexto em que eles estão inseridos e, com base nas suas experiências do dia a dia, contribuirão para a elaboração das atividades. Partindo-se desses aspectos, os atores da UFPR irão propor soluções dos problemas apresentados de forma direcionada e sistematizada, além de compreender as demandas da Informática na Educação do seu público-alvo.

Como se trata de um projeto de inclusão sociodigital, é necessário prever atividades que ultrapassem a alfabetização digital, a fim de evoluir para o Letramento Digital que, segundo Jesus (2006, p. 359), “conduz a uma desmistificação da tecnologia, e ao mesmo tempo em que coloca a possibilidade do pleno acesso à informação e aos meios de criação cultural, bem como de compartilhamento e produção de conhecimento”.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Foram definidos 6 grupos de trabalho, com as seguintes temáticas: **Grupo 1:** Alfabetização Digital (oficina de aplicativos para professores e alunos); **Grupo 2:** O Computador no Processo Ensino Aprendizagem (oficinas sobre softwares educativos para os professores da escola que poderão posteriormente usar esses softwares em suas aulas); **Grupo 3:** Raciocinando com o Computador (oficina de programação para os alunos da escola); **Grupo 4:** Internet como Ferramenta de Pesquisa; **Grupo 5:** Uso Consciente do Computador e Internet (Palestras para todos os atores escolares sobre o impacto do uso das TIC's na “Saúde Física”, “Aprendizagem”, “Aspectos Psicológicos”, “Segurança”, “Relações Sociais”; e desenvolvimento de um site para o Instituto Tecnologia & Dignidade Humana com objetivo de divulgação de informações para a sociedade em geral); **Grupo 6:** Aprendendo Inglês no Ambiente Digital (Elaboração de um curso virtual para o ensino de inglês, em parceria com os professores da escola, utilizando o aplicativo *Duolingo*).

Esses grupos de trabalho respeitarão as fases propostas na metodologia e os grupos de acadêmicos envolvidos terão supervisão e orientação dos professores da UFPR atrelados ao projeto de extensão. A seguir, as fases da metodologia de trabalho são descritas:

Fase 1: Diagnóstico

Nesta fase os acadêmicos irão realizar as seguintes atividades, a fim de diagnosticar as necessidades computacionais da escola, tanto técnicas como pedagógicas:

- Verificar as condições dos computadores do Laboratório de Informática e os computadores destinados para uso dos professores.
- Verificar junto aos professores da escola quais as disciplinas e conteúdos que os alunos apresentam maiores dificuldades de aprendizado, para que se possa planejar atividades pedagógicas com o computador e a internet.

Fase 2: Preparação para as Atividades

Nesta fase os acadêmicos irão preparar a escola, com base no diagnóstico levantado na Fase 1, para a implantação do processo de inclusão sociodigital dos professores e alunos, cujas atividades são as seguintes:

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



- Formatar os computadores do Laboratório de Informática e de uso dos professores, caso seja necessário, e atualizar o parque de software dessas máquinas, tendo como princípio a utilização de software livre.
- Pesquisar e instalar softwares educativos livres para o uso em sala de aula com base nas respostas dadas pelos professores da escola na Fase 1.
- Preparação das oficinas de software educacional livre e de uso da internet para a pesquisa escolar
- Preparação da oficina de programação de computadores para crianças e adolescentes. Esta oficina será elaborada pelos acadêmicos em uma atividade a ser realizada no grupo de Estudos e Pesquisas de Tecnologia Aplicada (GEPTA).

Fase 3: Realização das Oficinas

Nesta fase serão realizadas oficinas para os professores e alunos.

- Professores: oficinas de introdução a informática, softwares educacionais e pesquisa na internet.
- Alunos: oficina de introdução a informática e oficina de programação de computadores para crianças.

As oficinas serão ministradas pelos acadêmicos do curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Fase 4: Uso do computador e internet em sala de aula

Nesta fase os professores da escola irão utilizar em suas aulas os softwares educativos e a pesquisa na internet trabalhados nas oficinas da Fase 3.

Nas aulas em que os professores farão uso desses recursos, contarão com a monitoria dos acadêmicos participantes do projeto.

Fase 5: Sistematização e entrega de materiais

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Nesta fase os acadêmicos sistematizarão o seguintes materiais:

- Um relatório com o resultado das pesquisas realizadas durante o projeto, o qual será entregue à pedagoga da escola.
- Organização dos planos de aula utilizados nas aulas com software educacional e a internet, os quais serão entregues à pedagoga da escola.
- Organização do conteúdo trabalhado na oficina de programação de computadores para crianças e adolescentes. Esse material será entregue para os professores de matemática.

Duas fases serão realizadas concomitantemente às fases descritas acima:

Fase de Instrução: Palestras sobre o uso consciente do computador, internet e mídias em geral serão realizadas durante toda a execução do projeto. Para tanto, o projeto contará com parceria do Instituto Tecnologia & Dignidade Humana. O cronograma das palestras será elaborado em conjunto com a direção da escola. Durante as palestras os acadêmicos participantes do projeto realizarão pesquisas com os pais e alunos da escola sobre o uso abusivo das tecnologias e sobre as necessidades/dificuldades que os alunos apresentam ao usarem o computador e internet nas atividades escolares.

Fase de Língua Estrangeira - Inglês: esta atividade se justifica devido à realidade atual que estamos vivendo, na qual a busca de informação está aliada à necessidade de comunicação. Esta necessidade de comunicação se dá em nível mundial e fez com que o inglês se tornasse língua internacional, falada por cerca de um bilhão de pessoas (Crystal, 2001), e com 90% do conteúdo disponibilizado pela internet (Schütz, 2010). Este cenário torna o ensino de inglês uma das prioridades a serem assumidas pelas instituições de ensino que podem ser grandemente auxiliadas pelos diversos recursos que a internet oferece, como os sites livres de ensino de inglês. Neste sentido, será elaborado um minicurso, em conjunto com o(s) professor(es) de Inglês da escola, utilizando o aplicativo *Duolingo*, o qual auxiliará os alunos da escola na aprendizagem de inglês por meio desta ferramenta. A ação prevê um estudo sobre as possibilidades de utilização, bem como, os

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



resultados atingidos em termos de aprendizagem de inglês pela comunidade beneficiada.

5. Proposta de Avaliação do Projeto

O projeto será avaliado em quatro instâncias: pedagogos(as), professores(as), alunos(as) e acadêmicos(as).

As avaliações terão o formato de pesquisa de opinião e serão aplicadas nos seguintes momentos:

- Ao término da Fase 2 será aplicada uma pesquisa de opinião sobre as fases 1 e 2 do projeto para os(as) pedagogos(as), professores(as) e acadêmicos(as).
- Ao término da fase 3: será aplicada uma pesquisa de opinião sobre as oficinas para os(as) professores(as), alunos(as) e acadêmicos(as).
- Ao término da fase 4: será aplicada uma pesquisa de opinião sobre as aulas com uso de software educacional e internet para os pedagogos (as), professores(as), alunos(as) e acadêmicos(as).
- Ao término da fase 5: será aplicada uma pesquisa de opinião para os acadêmicos sobre as orientações para a produção dos materiais.
- Na fase de Instrução: será aplicada uma pesquisa de opinião sobre as palestras para o (a) diretor(a) da escola, os pedagogos(as), professores(as), alunos(as).

Os acadêmicos aplicarão as avaliações para os atores escolares, e a coordenação do projeto aplicará as avaliações para os acadêmicos. Os dados levantados serão utilizados na avaliação geral do projeto em metodologias de análise da qualidade de serviços. Para isto, teremos a orientação de um professor da UFPR do curso superior de Tecnologia de Gestão da Qualidade.

6. Considerações Finais

Este artigo apresenta brevemente a proposta de um projeto de extensão que visa a inclusão sociodigital em um ambiente escolar da educação básica.

As atividades iniciais do projeto aqui descrito tiveram início no primeiro semestre

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

de 2016 e já conta com a colaboração e orientação de 5 professores da UFPR, 1 profissional do Instituto Tecnologia & Dignidade Humana e um técnico administrativo da UFPR; além de 25 alunos voluntários do TADS, divididos em 6 grupos de trabalho.

Direção, professores e pedagogos da Escola Estadual Dom Pedro II, público-alvo, já estão inseridos nas atividades do projeto e estão contribuindo para a compreensão dos acadêmicos e professores da UFPR sobre o seu contexto e suas necessidades relacionadas ao uso do computador e internet na educação.

Ao término desse projeto busca-se alcançar: a implantação de um processo de inclusão sociodigital na Escola Estadual Dom Pedro II; o aprimoramento no processo de formação acadêmica e profissional dos alunos do TADS, bem como a conscientização do papel social do profissional da área de Computação e Informática em projetos de inclusão sociodigital; e a identificação de problemas reais no contexto da Informática na Educação, a fim de serem objetos de estudo e pesquisa no GEPTA- Grupo de Estudos e Pesquisas em Tecnologia Aplicada.

Vislumbra-se ainda, com a experiência dessa primeira edição do projeto, sistematizar uma metodologia de inclusão sociodigital em ambiente escolar, a ser aplicada em futuras edições, e que possa ser adaptada à realidade de outras escolas de educação básica.

7. Referências

BORTOLAZZO, S. F., Nascidos na Era Digital: Outros Sujeitos, Outra Geração, XVI

ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas – 2012.

BRITO, G. S.; PURIFICAÇÃO, I. Educação e Novas Tecnologias: um Repensar. Curitiba: IBPEX, 2006.

CARBONERA, S. M.; O Protagonismo Juvenil Na Escola: Uma breve proposta de reflexão a partir de um olhar jurídico sobre o tema. 2015. No prelo.

COX, K. K. Informática na Educação Escolar. Campinas, SPÇ Autores Associados, 2003.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



CRYSTAL, David. Language and the Internet. **Cambridge University Press, 2001.**

JESUS, A. Experiência de um Projeto de Inclusão Digital: A Prática Pedagógica de Acadêmicos de Licenciatura em Computação. **Anais d o XXVI Congresso da SBS; Campo Grande – MS; 2006.**

MORAES, M. C. Novas tendências para o uso das tecnologias da informação e da comunicação na educação. In: FAZENDA, I. et al. **Interdisciplinaridade e novas tecnologias.** Campo Grande: UFMS, 1998.

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais, 2000. Acessado em: 21 de abril de 2016.
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf

SCHÜTZ, Vitor A. Breve ensaio sobre as ideias sobre educação de José Martí e Domingo F. Sarmiento. **Revista da FAGED (UFBA. Online).** , v.18, p.46 – 61 , 2010.

TAJRA, S. F. **Informática na educação:** Novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade. 3. Ed. Ver., atual. E ampliada – São Paulo, Érica, 2001.

TONO, C. C. P. et al. (organização), Informática para o Desenvolvimento Humano. **2. ed. - Curitiba, PR: CRV, 2013.**

VALENTE, J. A. O Computador na Sociedade do Conhecimento. **Universidade Estadual de Campinas – Campinas: Nied, 2002.**

UFPR – Universidade Federal do Paraná, Resolução No. 72/11 CEPE, 2011.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:

