



INFOEDUCATIVA – O ensino de informática, de forma lúdica, para crianças

ISABELLA S. MENEZES¹, JOSÉ EDUARDO Q. SIMÕES², JULIANA DE FÁTIMA FRANCISCANI³

¹ Graduando em Engenharia Civil, Bolsista, IFSP, Campus Votuporanga, isabellasilvamenezes@hotmail.com.

² Graduando em Engenharia Civil, Voluntário, IFSP, Campus Votuporanga, jose.yuki@gmail.com.

³ IFSP – Campus Votuporanga

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

Apresentado no
IV Congresso de Extensão e IV Mostra de Arte e Cultura
06 a 09 de novembro de 2017 - Cubatão-SP, Brasil

RESUMO: Na atual Era da Informação, é de extrema importância que, desde pequenos, os futuros cidadãos dominem o computador e a Internet, e saibam utilizá-los com segurança e de forma saudável. A inclusão digital de crianças, e sua inserção consciente e responsável no mundo virtual é um dos pontos dos quais o projeto “InfoEducativa”, que é uma parceria do IFSP – Campus Votuporanga com a CEM Prof^a Maria Martins e Lourenço, se aplica. O projeto proporciona a crianças, de 6 a 10 anos, a utilização do computador de forma consciente, favorecendo o uso seguro da Internet. O projeto está subdividido em módulos que vão desde conceitos básicos de informática, Internet, até Jogos Educacionais de conteúdos curriculares. O material utilizado durante as aulas foi elaborado especialmente para o público alvo, escrito em uma linguagem apropriada. Auxilia na realização de pesquisas e na elaboração de trabalhos escolares, na fixação de conteúdos de matemática, português, inglês e ciências através de jogos educativos. O intuito do projeto é a promoção de um aprendizado simples e útil, que assegure uma diversão sadia e possibilite a criança um aprendizado de forma diferente, mostrando que o estudo pode ser agradável.

PALAVRAS-CHAVE: informática; internet; segurança; aprendizagem; inclusão.

AÇÃO VINCULADA: InfoEducativa

INTRODUÇÃO

Segundo, VALENTE (1998), a informática vem ganhando cada vez mais importância na área educacional. Sua utilização como objeto de aprendizagem e sua ação no meio em que vivemos vêm aumentando entre nós de forma rápida. A educação, nesse sentido, vem passando por mudanças estruturais e funcionais relacionadas a essa tecnologia. A informática não é uma ferramenta neutra que usamos para apresentar um conteúdo, por que a tecnologia sempre afeta o ser humano. Quando ela é adaptada ao currículo escolar, como instrumento de apoio às matérias e conteúdos lecionados, prepara os alunos para uma sociedade informatizada.

Segundo CRUZ et al (2011), prática da informática é um dos recursos para uma melhor formação intelectual, bem como uma maior socialização. Auxilia no desenvolvimento prático e lógico, principalmente entre quando iniciada logo na infância.

O projeto InfoEducativa atende criança de 6 a 10 anos, alunos da escola pública CEM Prof^a Maria Martins e Lourenço, na cidade de Votuporanga-SP. Promove o contato do aluno com o computador, formando um meio de aprendizado com a tecnologia, criando um processo de reflexão e de construção de conhecimento, como estratégias cognitivas de aprendizagem. É uma aplicação muito importante, por possibilitar às crianças uma forma lúdica e divertida do aprendizado. Justifica-se por atrelar uma ferramenta que auxilia no processo da alfabetização, desenvolvimento de raciocínio lógico

e dedutivo a própria Inclusão Digital, sendo tudo através dos recursos informatizados. Isto ocorre através do desenvolvimento das competências e habilidades correlacionando matérias (matemática, português, ciências, inglês) no ensino regular pelo público-alvo. Como também possibilita a interatividade da tecnologia através do uso de redes sociais, e princípios básicos da informática.

MATERIAL E MÉTODOS

É utilizado um laboratório de informática do campus Votuporanga, onde as aulas são ministradas. Foi elaborada uma apostila com todo conteúdo e alguns exercícios de fixação, uma cópia da apostila foi entregue impressa para cada aluno com o intuito de ser uma ferramenta de auxílio e possíveis consultas para os mesmos. As aulas são práticas, exceto nos momentos de realização dos exercícios de fixação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

São abordados conceitos básicos de Informática, formas seguras de se fazer pesquisas na Internet, além de atividades recreativas didáticas. Também é realizado, para cada turma, uma aula onde é apresentado e explicado as peças de hardware dos computadores, no qual os alunos podem tocar e entender o funcionamento dos mesmos.

Os alunos a cada semana aprimoram mais suas habilidades e conhecimentos. Estão sendo preparados para utilizar de forma segura, consciente e adequada, o computador em seu dia a dia, tanto para diversão como para estudo e, conseqüentemente, aprendizado. Os mais novos ao acompanharem a apostila também são auxiliados para que aprimore a leitura e a escrita, junto com a informática.

Na figura 1, se encontram participantes do projeto.



FIGURA 1. Participantes do projeto: alunos, professores e monitores.

ENVOLVIMENTO DA COMUNIDADE EXTERNA

A inclusão digital dá-se através da democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação. No projeto alunos da escola parceira estão inseridos nessa inclusão digital e também social, principalmente por estes pertencerem a uma área mais carente da cidade. As ações de extensão promovem duplo benefício ao dar à comunidade acadêmica a oportunidade de aplicar seus conhecimentos em benefício da sociedade, e ao docente, a chance de adquirir novas experiências para a constante avaliação e vitalização do ensino e da pesquisa.

A inclusão digital que o projeto objetiva, é muito importante para os alunos dos cursos da instituição, pois estes participariam ativamente e colaboram com a melhoria social da comunidade votuporanguense. Na extensão, os alunos são beneficiados com a prática e vivência das crianças, através de práticas em laboratórios e trabalhos em equipes. A preocupação com o futuro desse público-alvo também faz parte dos objetivos, pois o projeto tem a pretensão de criar bons cidadãos, com boa formação ética e social. Além do mais, pretende-se obter a conscientização do uso seguro de redes sociais e da internet no geral, além de auxiliar a realização de pesquisas escolares, bem como a introdução aos aplicativos básicos de uso no cotidiano.

CONCLUSÕES

O projeto desenvolvido além de beneficiar cada integrante (alunos, professores e monitores) ele também contribui para um mundo com maior inclusão digital, visto que os alunos poderão ajudar a disseminar todo conhecimento com amigos e familiares que não tenham tal oportunidade.

AGRADECIMENTOS

Ao IFSP, pela bolsa.

REFERÊNCIAS

CRUZ, J. C. M.; SANTOS, R. P. S.; SANTOS, A. L. O professor e sua formação na utilização da informática nas práticas educativas. V Colóquio Internacional 'Educação e Contemporaneidade'. ISSN. 1982 - 3657. Setembro, 2011.

VALENTE, J. A. Informática na educação: a prática e a formação do professor. In: Anais do IX ENDIPE (Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino), Águas de Lindóia, 1998.