

INCLUSÃO DIGITAL DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM PINDOBAL/PB

Silvana da Silva Serafim Luiz¹, Jamile Felismina Sebastião¹, Maria da Penha Caetano Figueiredo Gill²

Resumo

(Introdução) O Projeto Inclusão Digital de Crianças e Adolescentes em Pindobal/PB, vem sendo desenvolvido desde 2012, através de uma parceria entre a Universidade Federal da Paraíba e o Centro de Educação Produtiva, localizado na Fazenda Pindobal, município de Mamanguape/PB. Trata-se de uma instituição Não Governamental que abriga crianças e adolescentes oriundas do Vale do Mamanguape e de outras localidades. Este projeto tem como objetivo oportunizar as crianças e os adolescentes o acesso ao mundo da informática através do uso de computadores visando uma educação cidadã no contexto da inclusão social. O projeto atende crianças e adolescentes na faixa etária entre 12 e 17 anos, na sua maioria filha de agricultores rurais. Muitos desses meninos eram usuários de drogas e vêm de uma situação de rua, com passagens pela polícia e por muitas instituições e abrigos. (Métodos) A pesquisa insere-se na área da educação, envolvendo as dimensões da interdisciplinaridade e indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão, que visa articular um trabalho de intervenção dos alunos dos Cursos de Licenciatura em Pedagogia e de Ciência da Computação junto às crianças e os adolescentes que vivem nessa instituição. A metodologia utilizada nesse estudo é considerada uma pesquisa qualitativa e uma pesquisa participante que vem favorecendo a troca de saberes entre as bolsistas da Universidade e as crianças e os adolescentes internos nessa instituição. O trabalho foi desenvolvido a partir de observações, leituras e realização de oficinas de informática no laboratório da instituição. (Resultados e Discussão) Todas as crianças e os adolescentes estão frequentando a escola, apesar disso, os meninos apresentam muita dificuldade em relação à leitura e a escrita. Na escola onde as crianças e os adolescentes estudam predomina uma metodologia tradicional. No nosso trabalho buscamos introduzir atividades mais dinâmicas, sempre praticando a leitura oral com textos simples, mas que proporcionassem algo de positivo visando uma formação cidadã no sentido de educar as crianças e os adolescentes para se inserir no mundo tecnológico. Nesse sentido, nos preocupamos em relacionar as temáticas trazidas para as oficinas, com o cotidiano das crianças e adolescentes, tornando as oficinas mais atrativas. Portanto, filmes, produção de cartazes, conceitos e práticas básicas de informática fizeram parte das oficinas e contribuíram para melhorar o desempenho escolar de crianças e adolescentes. (Conclusões) O projeto vem alcançando resultados satisfatórios, percebemos ao longo desse trabalho uma significativa melhoria na escrita e na leitura das crianças e dos adolescentes, bem como, observamos uma melhora na forma de expressão oral ao longo da realização das oficinas. Além disso, pudemos observar mudanças significativas no que se refere ao comportamento das

crianças e dos adolescentes. Portanto, houve avanços significativos quanto ao manuseio dos garotos com os computadores, seus periféricos e programas disponíveis.

Palavras-chave: educação, informação, tecnologia

Curso de Licenciatura em Ciências da Computação, CCAE, Campus IV, discente e bolsista do Prolicen, silvana.silva@dce.ufpb.br¹ _Curso de Licenciatura em Ciências da Computação, CCAE, Campus IV, discente e bolsista do Prolicen, Jamile.felismina@dce.ufpb.br¹, Departamento de Educação, CCAE, Campus IV, Coordenadora do Projeto do Prolicen, penhacaetano@hotmail.com².