

A INFORMÁTICA NOS PROJETOS SOCIAIS

THE DATA PROCESSING IN THE SOCIAL PROJECTS

Nelson Miguel Betzek¹; Edvania Votri²;
Andréia N. Maciéski³; Leonardo Magalhães de Almeida⁴

^{1,2,3,4}Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira

¹nmbetzek@utfpr.edu.br, ²edvotri@hotmail.com,

³andreiamacieski@hotmail.com, ⁴leonardo_lma@hotmail.com

Resumo

O presente artigo visa relatar a experiência no que diz respeito à difusão e aprendizagem da informática apresentado no projeto do governo federal voltado a adolescentes, em parceria com a prefeitura de Medianeira – PR. A Universidade Tecnológica Federal do Paraná, câmpus Medianeira, contribui para com este projeto social, através da inclusão de acadêmicos que realizam como trabalho voluntário, a atividade de instrutores de informática. Esta parceria tem demonstrado bons resultados tanto para os adolescentes participantes do projeto, bem como para seus instrutores

Palavras-chave: Educação. Inclusão Social. Voluntariado.

Abstract

The present paper aims to report the experience about the spreading and learning of data processing presented in the federal government project focusing teenagers, in partnership with the city hall of Medianeira – PR. The Universidade Tecnológica Federal do Paraná contributes for this social project through the inclusion of academics that perform the activity as data processing instructors as a voluntary activity. This partnership has been showed good results as for the participating teenagers of the project, as well for their instructors.

Key Words: Education. Social Inclusion. Volunteering.

1. INTRODUÇÃO

As políticas públicas de transferência direta de renda para a população pobre vem se expandindo a cada dia no Brasil. Os programas ofertados para este público têm como principal objetivo, reduzir a desigualdade de oportunidades. O propósito é aliviar os constrangimentos financeiros e alimentares, além de criar uma geração capaz de gerar sua própria renda através da inserção no mercado de trabalho. (MARTINS, 2009)

Como resultado dessa iniciativa, o Programa Nacional de Inclusão de Jovens – PROJOVEM, criado em 2005 foi reformulado, ampliando sua faixa etária para o público de 15 a 29 anos e criando quatro modalidades: Projovem Adolescente – Serviço Sócio-educativo, PROJOVEM Urbano, PROJOVEM Trabalhador e PROJOVEM Campo – Saberes da Terra. O novo PROJOVEM foi lançado em setembro de 2007 pelo Presidente da República, Luís Inácio Lula da Silva, e posteriormente regulamentado pela Lei nº 11.629, de 10 de junho de 2008. (MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COMBATE À FOME, 2009)

2. DEFINIÇÃO

O PROJOVEM Adolescente, coordenado pelo MSD (Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome), é voltado para jovens de 15 a 17 anos de famílias beneficiárias do Programa Bolsa Família e jovens vinculados ou egressos de programas e serviço de proteção social especial, como Programa de Combate a Violência e Exploração Sexual e o Programa de Erradicação do Trabalho Infantil – PETI, ou ainda jovens sob medidas de proteção sócio-educativas previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente. (MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COMBATE À FOME, 2009)

3. A INFORMÁTICA NOS PROJETOS SOCIAIS

Segundo BAGGIO (2000):

“A aprendizagem da informática e o acesso às novas linguagens de comunicação e informação não só possibilitam oportunidades econômicas, de geração de renda, como também representam um importante capital social. A informática também representa uma atração irresistível para os jovens que vivem em comunidades pobres. Aliada ao aprendizado de noções de direitos humanos e ecologia, então, criam-se maiores oportunidades para as crianças e adolescentes, beneficiando, simultaneamente, as suas famílias e comunidade”.

A informática tem proporcionado uma grande revolução na área da educação, devido à capacidade de agregar conhecimento em tempo reduzido e com maior facilidade. As possibilidades de novas técnicas para beneficiar a educação são infinitas, sem contar que a cada dia que passa o custo para esse tipo de investimento tem se tornado menor (GUIA DICAS, 2009). O uso do computador na educação auxilia na informatização dos meios convencionais de aprendizado. Diante de uma visão bem mais ampla, a informática em conjunto com a educação tem um maior poder de auxiliar, complementar e fazer com que o aluno tenha a chance de construir o seu próprio conhecimento.

As Escolas de Informática e Cidadania (EICs) têm possibilitado às pessoas que fazem parte de comunidades pobres o acesso às técnicas e ao uso da informática, além de auxiliar os alunos a se conscientizar sobre a realidade em que vivem: são estimulados a refletir criticamente sobre suas necessidades e sobre a luta pelos direitos à cidadania. A abordagem do ensino de informática tem como base a valorização da relação construtiva e participativa entre professor e aluno. (COMUNICAÇÃO, 2003).

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O projeto apresentado neste artigo é de grande relevância, pois demonstra em seus resultados, a importância de parcerias entre universidades e projetos sociais desenvolvidos no município. O PROJOVEM Adolescente, que é desenvolvido na cidade de Medianeira – PR, é uma parceria do Governo Federal e Prefeitura Municipal que visa auxiliar as famílias beneficiadas pelo programa Bolsa Família.

Em Medianeira existem três núcleos, sendo que dois deles encontram-se na Sanem (Sociedade de Amparo ao Necessitado Medianeirense), um no período da manhã e outro à tarde, e o terceiro núcleo no Semeiar (Sociedade Filantrópica Semeiar de Medianeira).

O objetivo principal do PROJOVEM é preparar os adolescentes para o mercado de trabalho, para tanto, durante o período de dois anos (geralmente entre 15 e 17 anos de idade), a estes adolescentes são ministrados cursos (artes plásticas, informática, educação física, dança) em forma de oficinas, sempre no contra-turno escolar. Durante o primeiro ano os cursos envolvem aulas de: artes plásticas, dança e conceitos no que diz respeito à cultura de forma geral. No segundo ano volta-se o foco para o mercado de trabalho propriamente dito, envolvendo aulas de informática, cursos voltados para o empreendedorismo, juntamente com acompanhamento psicológico e sócio-assistencial.

Dentre os cursos oferecidos percebe-se um maior interesse dos alunos principalmente pelas aulas de informática, nas quais são repassados conceitos de

informática básica tanto da parte de hardware como de softwares aplicativos do computador. Os instrutores que ministram as aulas de informática são atualmente acadêmicos da UTFPR, possibilitando a interação aluno/instrutor e conseqüentemente permitindo que a aprendizagem seja bi-direcional. A parceria ente UTFPR –Campus Medianeira e a SANEM, ocorre por meio de um projeto no qual a universidade se responsabiliza em selecionar instrutores voluntários, entre os seus acadêmicos do curso superior de Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas orientados por um professor da área, como também, oferecer suporte aos mesmos no desenvolvimento das atividades, além do fornecimento dos certificados aos adolescentes que venham a concluir as atividades propostas pelo projeto e que obtenham aproveitamento satisfatório. Compete a SANEM selecionar os adolescentes atendidos pelo programa PROJovem, fornecer cópia do material de apoio relativo ao curso e disponibilizar o laboratório com computadores adequados ao desenvolvimento das atividades, onde as oficinas de informática são realizadas.

4.1 PESQUISA INFORMATIVA

No decorrer do curso, é desenvolvida uma pesquisa com o objetivo de abstrair informações dos participantes do projeto, bem como sua opinião sobre o laboratório e atuação dos instrutores. Estas informações são importantes para se conhecer detalhes sobre o grupo com

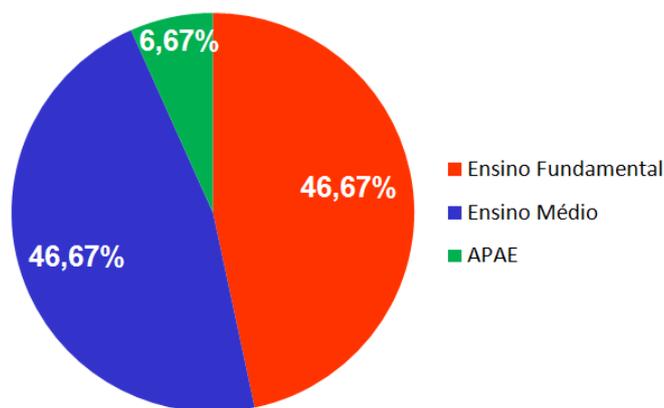


Figura 1: Nível de escolaridade dos alunos
Fonte: SANEM (2011)

o qual está se trabalhando, bem como obter informações sobre melhorias que podem vir a ser implementadas em relação às aulas e seu conteúdo. Também objetiva visualizar o crescimento informacional dos adolescentes no decorrer do projeto e assim verificar se os objetivos do projeto estão sendo atingidos.

Conforme visualizado por meio da Figura 1, praticamente metade dos adolescentes participantes do projeto cursa o ensino fundamental. Analisando a idade dos mesmos, deduz-se que deveriam estar cursando o ensino médio. Isto demonstra que são alunos que possuem

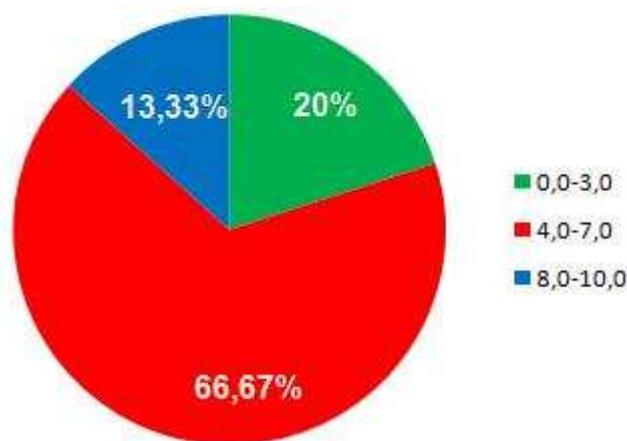


Figura 2: Nota de conhecimento de informática dos alunos
Fonte: SANEM (2011)

dificuldade de aprendizagem, ou que por algum motivo, não tiveram a oportunidade de estudar de forma regular. Este pode ser um motivo que venha a dificultar o aprendizado dos mesmos.

Porém, as informações da Figura 2, mostram que a maioria dos alunos possui conhecimento em informática, evidenciando que esta tecnologia está cada vez mais ao alcance de toda a população. Porém, este conhecimento, em muitos casos, é limitado a atividades de entretenimento e não contempla aplicativos que são utilizados em atividades profissionais. Por isso, é de extrema importância a necessidade de se incorporar em projetos sociais atividades e oficinas que façam uso de aplicativos e equipamentos utilizados na área de informática. Como esta tecnologia é amplamente utilizada em ambientes de trabalho, é de extrema importância que estes

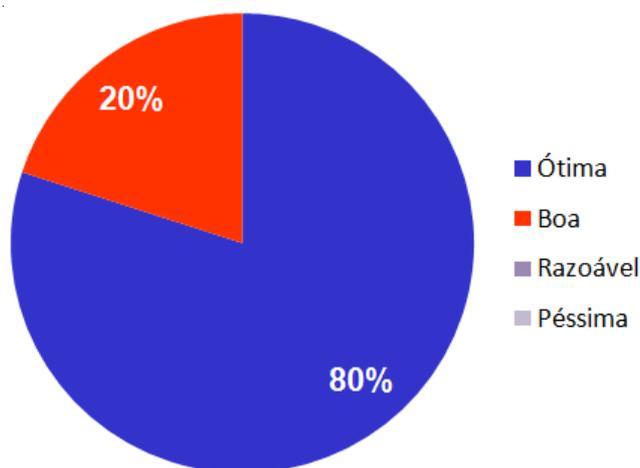


Figura 3 - Atuação dos instrutores segundo a opinião dos alunos
 Fonte: SANEM (2011)

adolescentes, candidatos ao primeiro emprego, obtenham conhecimento suficiente para trabalhar em ambientes informatizados.

Outra informação importante, é que todos os adolescentes participantes do projeto, pretendem trabalhar em ambientes informatizados, evidenciando o interesse da população em geral em obter melhoria nas condições de trabalho através de profissões que proporcionem o uso do computador em suas atividades.

As informações da Figura 3 mostram que os adolescentes consideram que a atuação dos instrutores está atingindo os objetivos do projeto bem como suas próprias expectativas, pois 100% deles avaliaram como ótimo ou bom o trabalho que vem sendo desenvolvido, apesar das deficiências que o ambiente de trabalho oferece, no tocante à infra-estrutura propriamente dita.

5. CONCLUSÃO

Neste projeto o retorno do aprendizado tem se tornado claro não só na questão do conhecimento de informática, mas também em outras áreas como desenvolvimento da leitura e escrita, as quais eram visivelmente deficientes em alguns alunos. Essa evolução tornou-se possível através do desenvolvimento dos exercícios aplicados em laboratório e conseqüente colaboração dos envolvidos no projeto.

O benefício do desenvolvimento deste projeto é mútuo. Para os adolescentes, além dos já citados, a importância do conhecimento do uso de aplicativos computacionais que poderão influenciar na obtenção de um bom emprego, e para os alunos da UTFPR, a experiência de se trabalhar na atividade educacional, repassando parte do conhecimento adquirido na universidade para outras pessoas, através deste trabalho voluntário.

6. REFERÊNCIAS

A informática na educação, 2009. Disponível em: <www.guiadicasgratis.com>. Acesso em: 11 junho 2011.

BAGGIO, Rodrigo. A Sociedade da Informação e a Infoexclusão. Brasília, v. 29, n.2, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em: 15 de Ago 2006

Informática Para Quem Precisa se Incluir, 2003. Disponível em: <<http://www.comunicacao.pro.br/setepontos/5/cdi.htm>> Acesso em: 11 junho 2011.

FOME, M. D. D. S. E. C. À. PROJÓVEM Adolescente. 1. ed. Brasília: [s.n.], 2009.

Artigo aceito para publicação nos Anais do ENDITEC VIII – 2011, e ajustado para publicação nesta edição, aprovada por parecer de avaliadores internos especializados no tema