

AVALIAÇÃO DO PROJETO OFICINAS NA FUNDABEM

Gustavo Lacerda Dias – lacerda@utfpr.edu.br
UTFPR Câmpus Pato Branco
Via do conhecimento, km 1
CEP 85.503-390 – Pato Branco – Paraná

Heloiza Piassa Benetti – hpiassa@utfpr.edu.br
UTFPR Câmpus Pato Branco
Via do conhecimento, km 1
CEP 85.503-390 – Pato Branco – Paraná

Elizângela Marcelo Siliprandi – siliprandi@utfpr.edu.br
UTFPR Câmpus Pato Branco
Via do conhecimento, km 1
CEP 85.503-390 – Pato Branco – Paraná

Jonathan Gabriel Cabral Muniz – jonathanmuniz@alunos.utfpr.edu.br
UTFPR Câmpus Pato Branco
Via do conhecimento, km 1
CEP 85.503-390 – Pato Branco – Paraná

Resumo: A FUNDABEM – Fundação Patobranquense do Bem-Estar – é uma entidade beneficente de assistência social, de direito privado, sem fins lucrativos, a qual presta um valioso serviço de atendimento a crianças e adolescentes carentes em situação de risco pessoal e social, em regime de semi-internato, no município de Pato Branco/PR. Em 2018, iniciou-se um projeto de extensão, denominado Oficinas na FUNDABEM, o qual mobiliza alunos da graduação em Engenharia Civil da UTFPR Câmpus Pato Branco, sob a supervisão de professores do curso, para o desenvolvimento de atividades de Informática e Matemática (raciocínio lógico) na FUNDABEM. Este artigo apresenta e discute as experiências dos alunos e a sua interação com as crianças e jovens assistidos pela entidade, numa troca de experiências mútua que, se por um lado, alegra e ajuda na educação e formação dos jovens, por outro lado propicia uma vivência social relevante para os alunos da Engenharia Civil, o que possibilita que conheçam diferentes realidades sociais, assim como possam desenvolver um espírito de solidariedade e que tenham capacidade de reconhecer que, como agentes de transformação social, devam estar envolvidos e comprometidos com a sociedade à qual pertencem, para que sejam, num futuro próximo, engenheiros civis e cidadãos com espírito de solidariedade a amor ao próximo, sendo capazes de interferir no ambiente construído de forma mais humana.

Palavras-chave: Cidadania. Responsabilidade Social. Práticas Sociais.

1 INTRODUÇÃO

Compreender a extensão como um princípio de aprendizagem permite posicionar a universidade para o seu estatuto acadêmico, no sentido de caracterizá-la como uma instituição em cujo ambiente desenvolve-se a integração do conhecimento, da educação e da aprendizagem e desencadear, a partir disso, um processo de formação pessoal, de capacitação profissional e de transformação social. A contribuição da extensão, por meio de uma ação indissociável com o ensino e a pesquisa, busca fortalecer o seu compromisso social (SÍVERES, 2008 e 2013). Tal comprometimento pode fazer do processo de ensino-aprendizagem um projeto de vida, bem como um movimento adequado para transformar o percurso de aprendizagem numa dinâmica reveladora de uma educação qualificada.

Por diversos fatores, entre eles a falta de incentivo e ensino de qualidade, as crianças economicamente carentes que frequentam escolas públicas não têm a oportunidade de obter um conhecimento satisfatório, para que possam progredir como bons profissionais.

Por isso, o acesso à tecnologia passou a ser fator fundamental de inclusão social ao se considerar que a tecnologia está cada vez mais presente no dia a dia das pessoas, seja no trabalho, na vida social e na forma de se comunicarem. Em meio a essas transformações, surgem maneiras diferentes de organizar-se social, cultural, política e economicamente, originando também novas formas de exclusão, dentre elas, a digital. A inclusão digital, de acordo com Silva et al. (2005), é um processo que incide em levar o indivíduo à aprendizagem no uso das tecnologias e ao acesso à informação disponível nas redes, especialmente aquela que traz um referencial para sua vivência diária e a comunidade no qual está inserido.

Portanto, a introdução dos computadores na vida das crianças tem o objetivo de estimular suas mentes e potencializar seu desenvolvimento intelectual, paralelamente ao seu desenvolvimento psicossocial, uma vez que sua coordenação motora está se estabelecendo concomitantemente a seus gostos e relações sociais (ANTONIO, 2010).

Outro fator que se observa, é que o domínio sobre as funções básicas do computador é fator fundamental para adolescentes e jovens em busca de uma atividade profissional (CELINSKI, 1998).

O projeto Oficinas na FUNDABEM surgiu após o Trote solidário realizado por alunos do curso de Engenharia Civil em 2018, ao constatarem que a sala de informática estava em desuso, após alguns anos, por falta de professores e de manutenção nas máquinas. A entidade atende crianças e adolescentes que residem em diversos bairros do município. A condição para frequentar a FUNDABEM é que as mesmas estejam matriculadas em uma escola regular. No contraturno, períodos em que não estão na escola, permanecem na entidade, praticando atividades variadas, esportivas, culturais, saúde e educação, conforme horário, além de receberem alimentação adequada.

Verifica-se que, inevitavelmente, há anos ocorre um aumento contínuo de acesso às informações por meio dos computadores, e que estes conhecimentos são cruciais para o cidadão estar preparado para o mundo do trabalho e as inovações diárias e a comunidade escolar deve desempenhar papel importante para esta formação. E, mais importante, a capacidade da universidade de produzir conhecimentos, formar profissionais para atuarem nos

diversos setores da atividade humana, no qual estas atividades devem realizar-se de modo integrado entre o ensino, pesquisa e extensão (RICKLI, 2001).

O ensino de informática, supervisionado, em algumas comunidades pode ser difícil, ou até mesmo impossível. A partir deste contexto, tendo em vista a função social da universidade, foi criado o projeto de extensão "Oficinas na FUNDABEM", pensado para que crianças e adolescentes, desta fundação, tivessem a oportunidade de obter um conhecimento satisfatório, por meio da inclusão digital, ao introduzir o lúdico no ensino de Informática e de Matemática, tornando algo mais prazeroso, possibilitando a ampliação do conhecimento e informação. E que lacunas no aprendizado desses alunos fossem supridas, bem como, despertar nos acadêmicos do curso de Engenharia Civil o senso de responsabilidade social.

O caráter de integração e interação contido nas atividades lúdicas contribui e oportuniza aos indivíduos momentos de socialização, expressão, criação e de troca de informação, revelando também uma dimensão educativa ao tornar o processo de ensino/aprendizagem desafiador, motivador, descontraído e prazeroso, auxiliando na minimização do sentimento rejeição ou de exclusão social.

Outra relevância do projeto é fazer com que surja, por meio do incentivo e ensino dos educadores da entidade, uma semente da vontade e da esperança em cada uma dessas crianças, para que saibam que existe um mundo profissional que podem alcançar, e que os professores e voluntários do projeto são uma pequena parte desse caminho profissional a ser trilhado.

2 INSERÇÃO SOCIAL E INCLUSÃO DIGITAL

O tema inclusão social ganhou espaço na sociedade e muito se tem falado sobre ele nos últimos tempos, aplicando-lhe conceitos diferenciados a partir da diversidade de situações que as sociedades apresentam.

Para EUZÉBY (2004), o tema da inclusão social, no geral, tende a substituir o de pobreza porque ele vai defini-la mais precisamente, considerando a acumulação das carências econômicas e sociais, apresentadas pelos autores acima como também, sua dimensão mais sociológica quanto à ideia de ruptura do vínculo social. Esta discussão a respeito da exclusão social se faz necessária para que se possa entender o seu lado oposto que é a inclusão social, cuja maior proposta é a extensão da cidadania.

Para enfrentar os processos de exclusão social existentes precisamos criar estratégias de inclusão social. Um caminho pode ser o da política social. Essa alternativa deve procurar criar ações que possibilitem a seus usuários serem protagonistas da história, considerando principalmente os princípios regidos pelos direitos sociais e pela cidadania.

De acordo com SILVA et al. (2005), a inclusão digital é o ponto de partida ao acesso à informação que está nos meios digitais e, como ponto de chegada, a assimilação da informação e sua reelaboração em novo conhecimento, tendo como consequência desejável a melhoria da qualidade de vida das pessoas.

Segundo SASSAKI (1997), a inclusão social é a forma pela qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais gerais, pessoas que foram excluídas desses sistemas e, simultaneamente, essas pessoas também se preparam para assumir seus papéis na sociedade.

Através de um projeto dessa natureza torna-se possível que pessoas socialmente e financeiramente excluídas possam ter acesso a equipamentos e inovações, normalmente só

disponíveis a pessoas de camadas sociais mais privilegiadas, diminuindo assim o sentimento de desigualdade social. Outro aspecto significativo é a contribuição para a formação profissional e uma facilitação para o futuro ingresso no mercado de trabalho, dos adolescentes que frequentam a entidade, assim como, tornar acessível a informação e o conhecimento ao maior número possível de cidadãos, independente de sua condição financeira.

Compreender o ingresso às informações via internet e o uso de programas de computador que amparem na inclusão digital destas crianças e adolescentes, contribuem substancialmente para a inclusão social, a melhoria da aprendizagem e a condição de vida dessas pessoas para que possam agir em suas comunidades como multiplicadores de saberes. Uma vez que, se credita no fato de que a inclusão digital caminha junto com a inclusão social, observa-se um ciclo, ou seja, quanto mais desenvolvida a sociedade, maiores requisitos ela terá de integrar pessoas às novas tecnologias. E, quanto maior o acesso, mais se amplia a chance de integração social (SERAFIM e RAMOS, 2012).

Buscando melhorar as condições de vida, tornando praticável o uso efetivo e consciente do porquê estão aprendendo a usar as tecnologias digitais e quais os benefícios de que podem usufruir para melhorar sua realidade, o projeto em questão busca também prover o contato das crianças e adolescentes com o computador e estimular os alunos ao uso da máquina nas suas atividades cotidianas e escolares, fazendo com que o uso de softwares possa ser feito pelos alunos em seu dia a dia, na confecção e apresentação de trabalhos escolares, ampliando o seu universo escolar e sua inserção social.

3 METODOLOGIA

A FUNDABEM possui uma sala de Informática que estava em situação de abandono e sem utilização há vários anos, justamente por não ter em seu quadro de funcionários pessoal suficiente e em condições de desenvolver atividades de Informática com as crianças e jovens assistidos pela entidade.

A partir desta constatação, os professores autores deste artigo conceberam, em 2018, o projeto de extensão Oficinas na FUNDABEM, com o intuito de reativar o ambiente de Informática e envolver alunos de graduação em Engenharia Civil no projeto.

A seguir, são descritas as fases iniciais que possibilitaram a reativação da sala de Informática da FUNDABEM e as atividades que têm sido desenvolvidas com as crianças e jovens.

3.1 Reativação da Sala de Informática da FUNDABEM

O panorama encontrado pelos professores envolvidos com este projeto não era favorável, haja vista que a Sala de Informática da FUNDABEM estava desativada há anos, com bastante sujeira, baratas e aranhas, e os equipamentos de informática espalhados de forma desordenada pelo recinto.

Após uma limpeza geral e remontagem das máquinas, pôde-se constatar que apenas cinco computadores, de um total de 15 máquinas, estavam funcionando. A maioria dos periféricos, tais como mouses e teclados, também não funcionavam a contento.

Na UTFPR Câmpus Pato Branco, existe um laboratório no DAINF – Departamento Acadêmico de Informática, que faz a recuperação e separação para reciclagem de microcomputadores e acessórios. Foi feito contato com este laboratório e foi prestado auxílio na manutenção dos computadores da FUNDABEM. As máquinas que não estavam funcionando foram levadas para a UTFPR, onde todas foram analisadas e tiveram peças trocadas gratuitamente, tais como placas-mãe, fontes, memórias ou Hard Disks. Além disso, receberam atualização de softwares básicos para que pudessem funcionar bem, na medida do possível, afinal são microcomputadores obsoletos, mas que podem servir para o propósito do projeto de extensão.

Outro setor da UTFPR Câmpus Pato Branco colaborou com o projeto: o DIMASU - Divisão de Manutenção e Suporte ao Usuário, o qual disponibilizou diversos mouses e teclados sem uso no câmpus para serem usados nos computadores da FUNDABEM.

Finalmente, após estas intervenções iniciais, a sala de Informática apresentava condições satisfatórias para o início das atividades, estando limpa, organizada e com os computadores montados.

3.2 Organização das Atividades

O projeto de extensão foi devidamente cadastrado na Diretoria de Relações Empresariais e Comunitárias da UTFPR Câmpus Pato Branco, e iniciou suas atividades com a adesão de alunos voluntários da graduação em Engenharia Civil, tendo sido feita uma seleção por meio de edital.

Cada aluno voluntário integrou uma equipe para atuar num determinado dia e turno, haja vista que as crianças frequentam a FUNDABEM no contraturno da escola em que estudam. Além disso, definiu-se, em razão da idade e quantidade das crianças, que as turmas seriam separadas em dois grupos: às terças-feiras, participam das atividades as crianças de 8 a 11 anos de idade; e às sextas-feiras as de 12 a 15 anos; as crianças de 5 a 7 anos não foram contempladas neste projeto, por não terem idade adequada para atividades com computadores.

O projeto de extensão foi contemplado com uma bolsa de auxílio (edital PROREC 01/2018-UTFPR), a qual foi designada para um aluno atuar como líder e organizador das atividades, tendo o importante papel de organizar fichas de atividades para cada encontro e acertar a ida dos alunos, pois alguns têm carro próprio e outros dependem de carona, haja vista que a FUNDABEM está localizada fora da zona central de Pato Branco, com dificuldade de transporte público.

A proposta do projeto é desenvolver atividades lúdicas que envolvam conceitos de Informática, associadas a raciocínio lógico (Matemática), porém sem ter o formato de aula, pois esta é, inclusive, uma orientação presente no estatuto da FUNDABEM, pois as crianças e jovens já frequentam aulas em sua escola.

As atividades que vêm sendo desenvolvidas pelos alunos voluntários com as crianças e adolescentes envolvem atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, as quais possibilitam, como pano de fundo, que os jovens desenvolvam habilidades como usuários de computadores, tais como:

- Aprender a ligar e desligar corretamente os computadores;
- Desenvolver a habilidade em usar o mouse e teclado com desenvoltura;
- Dominar o ambiente Windows e localizar programas no computador;

- Escrever textos utilizando o Microsoft Word e salvar os arquivos em pastas no computador;
- Saber salvar e localizar arquivos no Gerenciador de Arquivos;
- Aprender fundamentos básicos de Excel;
- Utilizar ferramentas de buscas (ex. Google);
- Aprender a utilizar o software Paint para colorir figuras e mapas;

A cada encontro, os alunos voluntários da Engenharia Civil iniciam as atividades previamente elaboradas para aquele dia e se dividem para dar apoio individual às crianças e jovens. As atividades têm duração aproximada de uma hora e meia.

4 RESULTADOS

O fato de se pensar no cotidiano escolar e bem estar das crianças faz com que este projeto se diferencie dos demais. Ao se falar em inclusão digital para crianças e jovens menos favorecidos, são tomadas direções para o lado técnico da computação, para que assim possa ter aproveitamento com a conquista de conhecimentos básicos e um amanhã mais promissor.

A faixa etária no qual o projeto está inserido faz com que seja possível construir uma instrução mais participativa e colaborativa. Ao mesmo tempo, tivesse a oportunidade de colher um mundo de informações inesgotáveis, de acordo com seus interesses.

Segundo o relato de umas das professoras da Fundabem, a entidade está enquadrada nos serviços da proteção social básica, com ações pautadas no desenvolvimento das crianças e adolescentes e a informática sendo uma área em ascensão no Brasil e no mundo, e ao mesmo tempo de interesse das crianças e jovens, estas precisam estar preparadas e capacitadas para as transformações que estão ocorrendo ao seu redor. A disposição e boa vontade dos alunos da Engenharia Civil tem feito a diferença na vida dos menores, ao possibilitar acesso a novas ferramentas e tecnologias da informação para a aprendizagem, cujos benefícios irão se refletir tanto nos aspectos sociais como na vida profissional.

O sentimento de todos os envolvidos no projeto é o mesmo, os menores gostam das atividades, de estar com os alunos de Engenharia Civil e do momento propício para a aprendizagem, considerando um verdadeiro instrumento digital educativo, obtendo uma grande aceitação dos envolvidos.

No decorrer das atividades, alunos “acolhem” os menores com carinho, pois os mesmos apresentam uma carência afetiva, e ao mesmo tempo, segundo relato dos alunos voluntários, alguns são extremamente afetuosos e mostram muito carinho o tempo inteiro (ponto positivo), desejando atenção constante, outras optam por um lado mais agressivo como forma de chamar a atenção.



Figura 1 – Atividade de Informática sendo desenvolvida na FUNDABEM em 2019. Fonte: o autor.

Como cada aluno apresenta diferente nível de dificuldade, não há como mensurar o aprendizado de cada um. Cada turma apresenta características diferentes. Algumas têm mais desenvoltura, mais facilidade em absorver conteúdos. Outras, apresentam maior dificuldade no aprendizado. Nesses casos, faz-se necessário rever o conteúdo de aprendizagem e ensinar algo mais básico e fundamental. Desse modo, o plano de ensino é readequado para cada grupo.

Entretanto, com o passar das aulas há uma evidência no aprendizado de todos os alunos: a redução de dúvidas sobre um assunto abordado. Por exemplo, a cada aula diminuía-se as perguntas sobre acentuação no Word, fato devido a todas as aulas os alunos terem que realizar uma atividade na ferramenta.

Além disso, pôde-se observar claramente uma melhora no empenho para a realização das atividades propostas.

1 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fim de propiciar mudança na sociedade ou nos indivíduos e na opinião de se instaurar um processo simples de aprendizagem, com respeito e justiça, as instituições educacionais não podem se esquivar da responsabilidade social que possuem junto a seus alunos.

O alcance do projeto vem se dando de forma satisfatória, já que vimos objetivos primordiais sendo alcançados a cada período de vivência realizado no tocante a inclusão tanto social como digital.

As atividades possibilitam avaliarmos a viabilidade positiva do projeto, visto que ao término do período as crianças beneficiadas sentem-se satisfeitas e mostram grande interesse em continuar participando das aulas, além de terem adquirido os conhecimentos durante as atividades. Foi significativo acompanhar a mudança de postura dos alunos para com os

colegas, que trocaram as brincadeiras de subestimar e inferiorizar e optaram por valorizar o outro, dialogar e compartilhar novidades.

Por fim, o relacionamento estabelecido viabilizou o despertar da consciência cidadã e da autonomia na busca do conhecimento, além de identificar claramente uma melhora no empenho para a realização das atividades propostas.

Finalmente, os alunos voluntários do curso de Engenharia Civil demonstram satisfação por participarem do projeto e conviverem com os jovens, isto claramente lhes traz um sentimento bastante positivo de se sentirem úteis à sociedade, o que fortalece a formação destes alunos como cidadão conscientes e com engajamento social e humano.

AGRADECIMENTOS

Os professores e alunos de graduação em Engenharia Civil da UTFPR Câmpus Pato Branco têm tido um ótimo acolhimento por parte dos funcionários da FUNDABEM e, especialmente, das crianças e adolescentes que participam do projeto. É possível perceber no rosto de cada um a satisfação de ter o encontro semanal na sala de computadores.

REFERÊNCIAS

ANTONIO JUNIOR, Wagner; A influência da informática no desenvolvimento infantil, Faculdade de Ciências – UNESP Campus de Bauru, Canal do Educador, Trabalho docente, web: <http://www.educador.brasile scola.com/trabalho-docente/influencia-informatica-desenvolvimento-infantil.htm>, acesso em maio de 2010.

CELINKSI, V. G.; Multimídia novo agente de apoio no desenvolvimento do ensino, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, PR, 1998. (Dissertação de Mestrado).

EUZÉBY, Chantal. A Inclusão Social: Maior desafio para os sistemas de proteção social. In: SPOSATI, Aldaiza (Org.). *Proteção Social de Cidadania: inclusão de idosos e pessoas com deficiência no Brasil, França e Portugal*. 1a. Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2004, p 33-55.

RICKLI, L. I.; Tecnologia e Educação, aliados que qualificam: O caso do programa de avaliação institucional da UEPG, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, PR, 2001. (Dissertação de Mestrado).

SASSAKI, R. K. Inclusão: construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

SILVA, Helena. JAMBEIRO, Othon. LIMA, Jussara. BRANDÃO, Marcos Antônio. (2005) Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. Ci. Inf., Brasília, v. 34, n. 1, p.28-36.

SÍVERES, L. A extensão como um princípio de aprendizagem. Revista Diálogos: Universidade do Século XXI: a contribuição da extensão na busca da aprendizagem. Brasília, vol. 10, p. 8-17, 2008.

SÍVERES, L. O princípio da aprendizagem na extensão universitária. In: A Extensão universitária como um princípio de aprendizagem. Brasília: Liber Livros, p. 19-33, 2013.

SERAFIM, M. L.; RAMOS, C.S. Projeto de inclusão digital para crianças e jovens das comunidades em torno da UEPB Campus I. Revista Tecnologias na Educação – Ano 4- número 7. 2012 -<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/>

EVALUATION OF THE PROJECT “OFICINAS NA FUNDABEM”

Abstract: *FUNDABEM – Fundação Patobranquense do Bem-Estar – is a non-profit charitable institution that provide a valuable service with underprivileged children and teenagers in personal and social vulnerability at Pato Branco, Paraná, Brazil. In 2018, it has begun an extension project called “Oficinas na FUNDABEM” (means Workshops at FUNDABEM), that involved graduate students of Civil Engineer of UTFPR Câmpus Pato Branco, under the supervision of some teachers, which goal is to develop activities related to Informatics and Mathematic (logical tasks) with the children and teenagers of FUNDABEM. This paper presents and discusses the experiences of the graduate students of UTFPR with the youngsters of FUNDABEM. That change of experiences provide, by one side, the improvement of the children and teenagers assisted by FUNDABEM in terms of education and gain of skills and abilities to handle with personal computers and logical processing, by other hand, it provides an opportunity for the graduate students of Civil Engineer to experience a contact with people that live in a different social context. This helps them to develop a higher spirit of social solidarity and to be more compromised with social demands of the society in which they belong. In a near future, those students will become civil engineers that will interfere in the built environment in a more human and social way.*

Key-words: *Citizenship; social responsibility; social practices.*