

Educação

Alfabetização e Inclusão Digital

Betina Rocha Ribeiro, Tiago Gambim e Timoteo Alberto Peters Lange*
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - *Campus* Osório

Hoje, vivemos em uma sociedade que aparentemente se tornou digital, com acesso imediato às informações mais variadas e aos conhecimentos mais distintos. Porém, apesar de termos impressão de que todos os cidadãos estão inseridos nesse meio, existe uma grande parcela que se vê privada desse vasto campo, não tendo ingressado, ainda, no uso de tais meios digitais. Diante dessa situação, o projeto de Inclusão e Alfabetização Digital, está promovendo um curso de informática básica para crianças entre nove e dez anos, residentes na cidade de Osório e que são privadas econômica e socialmente do acesso às mídias em formato eletrônico. Mais do que isso, o projeto tem como objetivo principal possibilitar que essas crianças usem os computadores como ferramenta de aprendizado e reforço das atividades que lhes são ensinadas em seu turno de aula. Para isso, são montados planos de aula baseados na grade curricular das séries que os alunos estão cursando, além de utilizarmos softwares de auxílio, sendo muitos deles montados pelo próprio projeto; também ressaltamos que os planos são feitos com antecedência e avaliados pelo orientador. Além dos computadores, estamos fazendo uso de outros materiais eletroeletrônicos, como câmeras fotográficas e recursos áudios-visuais, que nos são disponibilizados pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia – Campus Osório, visto que as aulas ocorrem nas hospitalidades do mesmo. Ao todo ocorrerão 18 encontros, de quatro horas semanais, nestes, realizaremos formulários para saber o que as crianças estão aprendendo e como estão absorvendo esse conhecimento, para que assim possamos nos certificar de que os objetivos estão sendo alcançados de maneira efetiva. Com isso, estamos buscando melhorar a qualidade no ensino da informática de escolas públicas e, com isso, mostrar aos interessados que o uso dos computadores deve ser trazido para a sala de aula de maneira ativa, transformando-o em uma ferramenta que motive o aprendizado em crianças e jovens que estão em formação.

Palavras-chave: Educação. Socialização. Informática.

*Orientador