



XVII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande.
Extensão Universitária, Arte e Cultura: desafios e caminhos possíveis para indissociabilidade entre Ensino, Pesquisa e Extensão. De 11 a 19 de março de 2024.
Campina Grande, Patos, Sousa, Pombal, Cuité, Sumé e Cajazeiras, PB – Brasil.

PROJETO DE EXTENSÃO INFO+ ENSINO DE INFORMÁTICA BÁSICA PARA JOVENS DO MUNICÍPIO DE SUMÉ, PB

Ana Carolina S. S. Retrão¹, Maria Eloisa Ferreira Guedes², Esthephani Pessoa de Jesus Abreu Xavier³, Evilly Dayanne Melo Gomes⁴, Gleissa Luana Ferreira Cardoso⁵, Jamily Ferreira dos Santos⁶, Nilton Fernando Rodrigues Alvarenga Filho⁷, Elizabete Sandy Lima da Silva⁸, Cecir Barbosa de Almeida Farias⁹, Carlos Giorgio Dias Vieira¹⁰

cecir.barbosa@professor.ufcg.edu.br, carlosgiorgi@gmail.com

Resumo: O Projeto Info+ ENSINO DE INFORMÁTICA BÁSICA PARA JOVENS DO MUNICÍPIO DE SUMÉ, PB visa promover a inclusão digital e fortalecer a educação na região do Cariri Paraibano. Por meio de laboratórios de informática, capacitação em TIC, softwares como o WPS e parcerias locais, busca-se proporcionar aos jovens acesso a recursos tecnológicos e estimular o aprendizado criativo e autônomo. Os resultados incluem o desenvolvimento de habilidades em informática e a promoção de uma educação mais participativa.

Palavras-chaves: Inclusão digital, Educação, Tecnologia.

1. Introdução

O Projeto Info+ é uma colaboração entre o Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido (CDSA) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e a Prefeitura de Sumé, no Cariri Paraibano. Este projeto visa catalisar a inclusão digital e fortalecer a educação na região, respondendo à crescente demanda por habilidades tecnológicas em um mundo cada vez mais digitalizado. No contexto do avanço tecnológico, o Info+ surge como uma resposta vital. A motivação subjacente é proporcionar não apenas acesso à tecnologia, mas também cultivar habilidades digitais em jovens da comunidade. O projeto almeja não apenas a inclusão digital, mas também uma educação participativa, criativa e alinhada às exigências da sociedade contemporânea. Direcionado principalmente aos jovens de Sumé, o projeto concentra-se em superar desafios de acesso à tecnologia. Reconhecemos que dotar esses jovens com conhecimentos em informática não é apenas uma questão de inclusão digital, mas também uma oportunidade de

impulsionar seu desenvolvimento pessoal e profissional, contribuindo para a equidade de oportunidades.

2. Metodologia

Este projeto teve duração de 06 meses, onde foram capacitados 09 alunos universitários e aproximadamente 60 jovens do município de Sumé, PB. As capacitações foram realizadas no laboratório de informática do CDSA, situado na UFCG - Universidade Federal de Campina Grande, campus CDSA – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, município de Sumé, PB.

Foram realizadas aulas teóricas e práticas, totalizando carga horária de 60 horas.

O método pedagógico consistiu das seguintes etapas:

1. Reuniões com os gestores do Centro de Referência em Assistência Social – CRAS e do Centro de Referência Especializado em Assistência Social – CREAS com coordenadora do projeto;
2. Escolha dos extensionistas – alunos do CDSA dos cursos de Engenharia de Produção, Biotecnologia ou Biossistemas;
3. Reuniões de alunos do campus CDSA com professora coordenadora da Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido (Figura 1).

^{1,2,3,4,5,7,8} Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Sumé, PB. Brasil.

⁹ Coordenadora/orientadora Cecir Barbosa de Almeida Farias, Docente, UFCG, Campus Sumé, PB. Brasil.

¹⁰ Colaborador técnico - Setor de Informática UFCG/CDSA

^{2,2,3,4,5,7,8} Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Sumé, PB. Brasil.

⁹ Coordenadora/orientadora Cecir Barbosa de Almeida Farias, Docente, UFCG, Campus Sumé, PB. Brasil.

¹⁰ Colaborador técnico - Setor de Informática UFCG/CDSA



Figura 1 – Reunião com algumas participantes do projeto.

4. Divulgação, indicação e seleção dos alunos participantes realizado pela equipe do CRAS e CREAS;
5. Capacitação para extensionistas, onde aconteceram várias interações com coordenadora do projeto e equipe de alunos do CDSA para fazer as adequações das ações educativas;
6. Preparação de material didático (apostilas, slides, vídeos etc.) para uso nas atividades;
7. Preparação do laboratório de informática do CDSA com técnicos do CDSA e professora coordenadora;
8. Realização de aula de abertura, com equipe do CRAS, CREAS, professores e alunos monitores da UFCG;
9. Realização de aulas de informática através de sessões teóricas e práticas com crianças e adolescentes no laboratório de informática do CDSA;
10. Atividades de avaliação parciais compostas pela equipe e estudantes;
11. Realização de apresentações sobre tecnologia e formas de segurança para alunos pela professora, colaboradores e alunos extensionistas da equipe;
12. Realização de seminários de avaliação com os jovens e equipe para troca de experiências;
13. Criação de conta do projeto no Instagram, estudos e descrições sobre temas na área de, elaboração de arte padrão para postagens diárias de posts e vídeos sobre o projeto;
14. Elaboração de artigo na área de Educação e Informática para XVII ENEX;
15. Elaboração de relatório final e apresentação no XVII ENEX.

O curso ministrado e demais atividades realizadas neste projeto tiveram o objetivo de permitir aos jovens alunos da UFCG e do município:

- Adquirir conhecimentos que possam ser utilizados no seu cotidiano;
- Aprender a utilizar computadores nas atividades de estudo e pesquisa;
- Aplicar a teoria na prática, através de exercícios e experimentos em laboratório de informática;
- Aplicar conhecimentos obtidos na universidade junto à comunidade.

Os módulos apresentados durante os minicursos realizados com carga horária de 60 horas foram os seguintes:

- a) Módulo I: Introdução a Informática (4 horas);

- b) Módulo II: Curso de Hardware (4 horas);
- c) Módulo III Editor de texto – WPS *Writer* (16 horas);
- d) Módulo IV: Editor de slides – WPS *Presentation* (16 horas);
- e) Módulo V: Editor de Planilhas – WPS *Spreadsheets* (16 horas);
- f) Módulo VI: Atualidades da informática (4 horas).

Para cada Módulo foi construída pela equipe (professora e alunos extensionistas) uma apostila sobre cada tema com material teórico e exercícios práticos para disponibilizar para os educandos, e também um relatório que proporcionou a sistematização do material produzido.

Após a realização de cada módulo, foi realizada uma avaliação com as turmas e a sistematização das experiências desenvolvidas pelos educadores, educandos e um planejamento das próximas atividades com equipe da UFCG e da SEMAS.

3. *Resultados e Discussões*

O Projeto Info+ apresentou resultados significativos, tanto em termos quantitativos quanto qualitativos, demonstrando impactos substanciais na comunidade atendida e enriquecendo a formação acadêmica dos estudantes de graduação envolvidos. Seleção da equipe de alunos da UFCG/CDSA, reuniões com equipe da prefeitura de Sumé (coordenador da SEMAS, DO CREAS e professora) e equipe interna da UFCG (alunos, professora, colaborador técnico). Foram realizadas diversas atividades, tais como: capacitação da equipe de alunos da UFCG/CDSA, elaboração de material didático, estudo e pesquisa sobre temas relacionados à tecnologia, tais como: histórico de computadores, software, hardware, segurança digital e pacote WPS Software e realização de apresentações aulas práticas no laboratório de informática da UFCG/CDSA.

Como parte da equipe, contamos com a colaboração de um professor coordenador, dois técnicos da UFCG/CDSA (sendo um orientador também) e nove estudantes de graduação da mesma instituição, além do envolvimento de cinco funcionários da prefeitura. Nosso impacto se estende a 58 estudantes de escolas públicas, beneficiando diretamente suas jornadas acadêmicas. Ao longo do projeto, realizamos 20 ações educativas, representadas por aulas desenvolvidas, além de atividades de divulgação no Instagram visando promover a educação e o engajamento.

Antes das atividades práticas em laboratório, os colaboradores da equipe de informática do setor de tecnologia (STI CDSA) realizaram um trabalho de manutenção no laboratório de informática para que este pudesse ser realizado durante as atividades. Os alunos do município, inscritos pela Secretaria SEMAS foram distribuídos em duas turmas: uma turma matinal (nas segundas e quintas-feiras) e outra turma vespertina (terças e quartas-feiras).

No início do projeto foi elaborado um questionário *on-line* para conhecer o perfil dos alunos e foi observado que

cerca de 68,2% (Figura 2) deles não tinha acesso anterior a aulas ou cursos de informática, destacando a urgência de iniciativas como o Info+ para preencher essa lacuna.

12-Você já participou de alguma aula ou curso de informática?
44 respostas

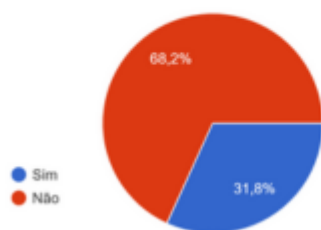


Figura 2 – Gráfico sobre informática .

3.1 Dinâmicas do Programa Info+

No início do projeto, realizamos a primeira aula, abordando os fundamentos da informática. Este momento inaugural foi marcado pela presença significativa da SEMAS, professoras da UFCG e representantes da prefeitura (Figura 3) que contemplaram a dinâmica da aula. Inicialmente, dedicamos um tempo para apresentações, onde nos conhecemos mutuamente. Em seguida, mergulhamos na aula, compartilhando conhecimentos essenciais sobre informática (Figura 4).



Figura 3- Aula de abertura com participação da SEMAS e professoras UFCG/POPEX

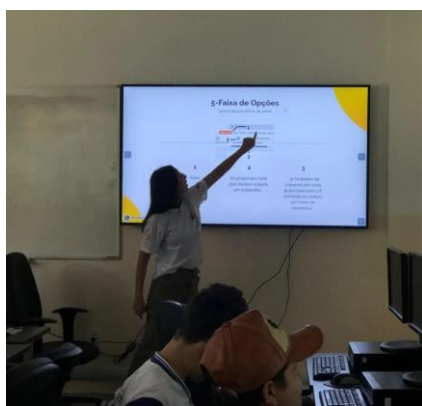


Figura 4 - Apresentação de slides sobre WPS .

Ao longo do projeto, adotamos uma abordagem educacional abrangente, conduzindo atividades com aulas teóricas e práticas em computador. Foram

atividades interativas que abrangeram desde noções fundamentais de informática (*hardware* e *software*) até o domínio do software WPS (*Writer*, *Presentation* e *Spreadsheet*) com módulos para capacitação em edição de textos, de *slides* e planilhas eletrônicas. Este *software* (WPS) foi projetado para facilitar a vida escolar, desempenha um papel crucial na simplificação de tarefas acadêmicas e no apoio ao desenvolvimento ao longo da vida.

Durante as aulas, além do monitor responsável pela apresentação, contávamos com a presença de dois a três outros monitores estrategicamente distribuídos pela sala, além da professora coordenadora (Figura 5). Os monitores desempenhavam um papel crucial, oferecendo suporte adicional aos alunos, tirando dúvidas e fornecendo assistência prática. As aulas dinâmicas e participativas promovem um envolvimento efetivo dos alunos, criando um ambiente propício para o aprendizado.



Figura 5- Auxílio dos monitores aos estudantes.

Nas avaliações formais, especificamente nas provas, alcançamos um extraordinário índice de 87%. Dentre os alunos que fizeram a primeira prova em uma turma, a maioria obteve notas acima de 8, demonstrando um resultado notável e indicando um alto nível de compreensão e aproveitamento durante o projeto.

Ao longo do projeto, foram apresentados temas diversos relacionados à tecnologia e foram criadas diversas postagens no Instagram do projeto: @infomaissume, com dicas no uso do WPS software, hardware e uso do computador, segurança digital e histórico de computadores (Figura 6). O público alvo foi formado por alunos do município, seus familiares, professores e jovens em geral. A quantidade de seguidores atingiu a faixa de 400 (quatrocentas) pessoas que cinco vezes por semana receberam dicas textuais e vídeos elaborados pela equipe acerca de temas relevantes da informática.



Figura 6- Perfil no Instagram com dicas do projeto Info+.

Vale ressaltar que os alunos do município demonstraram constante empenho e entusiasmo durante as atividades práticas (Figura 7). Seu comprometimento e disposição foram elementos fundamentais que contribuíram significativamente para o processo de aprendizado.



Figura 7 – Alunos do projeto info+ .

Ao término do projeto, foi evidenciado um excelente desempenho por parte de todos os alunos, que adquiriram conhecimentos sólidos tanto em informática quanto no software WPS. Através de um questionário elaborado e distribuído para eles, constatou-se que 90% dos participantes responderam corretamente a **várias** questões de informática, a exemplos da Questão 2 (Figura 8), indicando uma compreensão sólida dos conceitos abordados.



Figura 8 - Gráfico Hardware x Software .

Como forma de reconhecimento pelo árduo esforço e dedicação dos alunos ao longo do projeto, será concedido a cada participante um certificado de conclusão. Essa iniciativa visa não apenas celebrar as conquistas individuais, mas também destacar o comprometimento e a excelência demonstrados por cada aluno.

4. Conclusões

A conclusão do projeto Info+ destaca-se não apenas pelos resultados acadêmicos alcançados, mas também pelos impactos sociais significativos que reverberam nos objetivos de desenvolvimento sustentável para 2030. A iniciativa não apenas capacitou os participantes em informática e no uso do software WPS, mas também contribuiu para a promoção de aquisição e divulgação de novos conhecimentos na área de informática.

Ao evidenciar a distinção entre hardware e software e promover a alfabetização digital, o projeto Info+ não apenas atendeu às necessidades imediatas da comunidade, mas também estabeleceu bases sólidas para o desenvolvimento sustentável a longo prazo. A capacitação dos participantes não apenas os preparou para desafios acadêmicos, mas também os equipou com habilidades essenciais para a vida moderna, contribuindo diretamente para a promoção da educação de qualidade direcionada para a área de tecnologia.

Além disso, o estabelecimento de parcerias estratégicas, como a colaboração com a Prefeitura de Sumé, reforça o compromisso da UFCG em ampliar sua relação com a comunidade externa. Essas parcerias não apenas beneficiaram os participantes do projeto, mas também proporcionaram um terreno propício para o diálogo e a implementação de políticas públicas que promovam a inclusão digital e o acesso equitativo à educação tecnológica.

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar o público atendido junto à prefeitura municipal de Sumé, com a realização de atividades voltadas para idosos, pais e familiares de alunos, além de professores do ensino fundamental e médio.

5. Referências

[1] ANJOS, Alexandre Martins; SILVA, Glucia Eunice Gonçalves. Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) na Educação. Secretaria de Tecnologia Educacional Universidade Federal de Mato Grosso, 2018.

[2] DOWBOR, Fátima Freire. Quem educa marca o corpo do outro. São Paulo: Cortez Editora, 2021.

[3] KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2012.

[4] MATAR N., João Augusto. Metodologia científica na era da informática. Ed. Saraiva. 3ed. 2013.

[5] MAXIMINO, Mayara Ewellyn Sá. Proinfo: Exposições e Perspectivas da Inclusão Digital na Educação Básica no Brasil. XIV Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, Recife, PE, setembro, 2016.

[6] MORAN, José Manuel. Ensino e Aprendizagem Inovadores com Tecnologias. Revista Informática na Educação: teoria & prática. Porto Alegre, Vol.3 N.1, setembro de 2008, UFRGS, p. 137 - 144.

[7] PERFEITO, Artur Ericsson. O Uso de Novas Tecnologias na Educação, monografia (em docência do ensino superior), INSTITUTO FEDERAL GOIANO CAMPUS IPAMERI, 2020.

[8] VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologia digitais de informação e comunicação: a passagem do currículo da era do lápis e papel para o currículo da era digital. In: CAVALHEIRI, A.; ENGERROFF, S. N.; SILVA, J. C. (Orgs.). As novas tecnologias e os desafios para uma educação humanizadora. Santa Maria: Biblos, 2013.

WPS Software. Disponível em: <<http://www.wps.com>>.

Agradecimentos

Agradecemos à Prefeitura de Sumé, SEMAS, CREAS e a UFCG/CDSA - Campus Sumé, PB pela valiosa parceria e colaboração no desenvolvimento das atividades do projeto Info+. Expressamos nossa gratidão à UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 002/2023 e a PROPEX/UFCG. Reconhecemos o apoio fundamental oferecido por essas instituições, cuja parceria foi essencial para o sucesso e realização das ações propostas. Este trabalho é beneficiado pelo programa de bolsas de extensão PROBEX da UFCG, evidenciando o compromisso conjunto em promover iniciativas significativas de extensão e impacto na comunidade.