



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA – CCT
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

MAHCSUEL CARLOS PROCÓPIO DA SILVA

**A INCLUSÃO DIGITAL NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO DA
CIDADE DE CUBATI: UM RELATO DE ‘VIVÊNCIAS’**

CAMPINA GRANDE – PB
2015

MAHCSUEL CARLOS PROCÓPIO DA SILVA

**A INCLUSÃO DIGITAL NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO DA
CIDADE DE CUBATI: UM RELATO DE 'VIVÊNCIAS'**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Licenciatura Plena em Computação em cumprimento às exigências para obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientador (a): Prof^a. Dra. Valdecy Margarida da Silva.

CAMPINA GRANDE – PB
2015

S586i Silva, Mahcsuel Carlos Procópio da.
A inclusão digital no Programa Mais Educação da cidade de
Cubatí [manuscrito] : um relato de vivências / Mahcsuel Carlos
Procópio da Silva. - 2015.
54 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação)
- Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências e
Tecnologia, 2015.
"Orientação: Prof. Dr. Valdecy Margarida da Silva,
Departamento de Pedagogia".

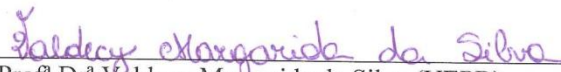
1. Inclusão digital. 2. Tecnologias educacionais. 3.
Informática básica. 4. Programa Mais Educação. I. Título.
21. ed. CDD 371.33

MAHCSUEL CARLOS PROCÓPIO DA SILVA

**A INCLUSÃO DIGITAL NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO DA
CIDADE DE CUBATI: UM RELATO DE 'VIVÊNCIAS'**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Licenciatura plena em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Aprovada em 09 de Dezembro de 2015.



Profª Drª Valdecy Margarida da Silva (UEPB)
Orientador(a)



Profª. Me. Maria Lúcia Serafim (UEPB)
Examinador(a)



Prof. Dr. Frederico Moreira Bublitz (UEPB)
Examinador(a)

Dedico este trabalho ao meu pai, Jurandi Inácio da Silva, "In Memoriam", motivo maior pela continuação no curso, na vida.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus. Sem ele, nada seria possível.

Agradeço a minha linda família que, mesmo longe, esteve tão presente;

A minha orientadora, a Profa. Dra. Valdecy Margarida, que em meio a tantos

“sufocos” não conseguiu dar um “não”! Muito obrigado, pela experiência e,

sobretudo, paciência;

Aos professores do Curso de Licenciatura em Computação da UEPB, bem como colegas que tive o prazer de conviver durante tantos anos, dividindo aprendizados e

“aperreios”;

É difícil agradecer (citar) todos os meus amigos, que de alguma forma muito especial, contribuíram, sobretudo, para o meu crescimento pessoal. Eles são

verdadeiros amigos/irmãos.

Era uma vez uma cidade que possuía uma comunidade, que possuía uma escola. Mas os muros dessa escola eram fechados a essa comunidade. De repente, caíram-se os muros e não se sabia mais onde terminava a escola, onde começava a comunidade. E a cidade passou a ser uma grande aventura do CONHECIMENTO.

Texto extraído do DVD “O Direito de Aprender”, uma realização da Associação Cidade Escola Aprendiz, em parceria com a UNICEF (2008).

A INCLUSÃO DIGITAL NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO DA CIDADE DE CUBATI: UM RELATO DE 'VIVÊNCIAS'

SILVA, Mahcsuel Carlos Procópio¹

RESUMO

A inclusão digital democratiza o acesso às tecnologias que melhoram as condições de vida da sociedade como um todo, propiciando ao indivíduo inclusão e participação de configuração ativa na atual sociedade. Nesta perspectiva, o papel do professor será fundamental no percurso entre o conhecimento construído e as ferramentas educacionais inovadoras disponíveis. De acordo com Moran (2009), na educação, há a necessidade de profissionais competentes e criativos cada vez mais ativos e construtores do conhecimento compartilhado. O presente trabalho objetiva relatar uma experiência fruto de uma *vivência* de saberes no Macrocampo de Cultura Digital do Programa Mais Educação da cidade de Cubati/PB. A *vivência* se constituiu, especificamente, em oficinas de informática básica no ensino integral. Para a realização das aulas, que aconteceram em prédios municipais da cidade de Cubati/PB, foram utilizados materiais pedagógicos e jogos digitais. Baseado em estudos desenvolvidos por Levy (1993), Kenski (2007), Moran (2009), Moreira, (1999), dentre outros, o método utilizado neste trabalho evidencia a pesquisa descritiva induzindo ao relato de experiência, foco principal da análise. Concluiu-se que o computador e, de um modo geral, as tecnologias educacionais, são ferramentas positivas no processo de ensino-aprendizagem. Nesse macrocampo, especificamente, o computador foi inserido como ferramenta de apoio e contribuiu, de forma expressiva, para a aprendizagem significativa dos alunos do ensino integral.

PALAVRAS-CHAVE: Recursos tecnológicos; Comunicação; Informática Básica; Programa Mais Educação.

¹ Graduando em Licenciatura Plena em Computação pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Participou como Colaborador do Programa de Inclusão Digital da UEPB. Email: mahcsuelcarlospb@gmail.com

ABSTRACT

Digital inclusion democratizes access to technologies that improve the living conditions of society as a whole, providing the inclusion individual and participation of active configuration in society current. In this perspective, the teacher's role will be crucial in the path between the knowledge built and tools educational innovative available. According to Moran (2009), in education, there is a need of competent professionals and creative's increasingly active and builders of shared knowledge. This study aims to report a fruit experience of one knowledge's of experience at the Macrocampo Digital Culture of More Education Program the City Cubati / PB. The experience was constituted specifically in basic computer workshops in integral education. To carry out the classes, that happened in municipal buildings the city of Cubati / PB, they were used pedagogical materials and digital games. Based on studies developed by Levy (1993), Kenski (2007), Moran (2009), Moreira (1999), among others, the method used in this job highlights the research descriptive by inducing the report of experience, main focus of analysis. It was concluded that the computer and, of one mode general, educational technologies, are positive tools in the teaching-learning process. In this macrocampo, specifically, the computer was inserted as a support tool and contributed, expressively, for meaningful learning of integral education students.

KEYWORDS: Technological resources; Communication; Informatics Basic; More Education Program.

LISTA DE SIGLAS

MEC – Ministério da Educação

PDE – Plano de Desenvolvimento da Educação

PNE – Plano Nacional de Educação

SEB – Secretaria de Educação Básica

PDDE – Programa Dinheiro Direto na Escola

FNDE – Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação

PROINFO – Programa Nacional de Tecnologia Educacional

SCFV – Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1 – Tabuleiro Digital da UFBA.....	15
Figura 2 – Desenho de aluna do 2º ano e sua “visão” sobre o computador.	20
Figura 3 – Atividades diversas utilizadas com alunos do 1º e 2º ano.	21
Figura 4 – Alunos do 3º, 4 e 5º ano.....	25
Figura 5 – Alunos em atividade no Laboratório de informática.....	22
Figura 6 – Tela inicial do Site Escola Games.....	24
Figura 7 – Tela inicial do site Smart Kids.	24
Figura 8 – Jogo de categoria <i>Coordenação Motora</i>	25
Figura 9 – Tela de criação de personagens Pocoyó.	26
Figura 10 – Easycomp: subpágina com atividade <i>Aprendendo a usar o mouse</i>	26
Figura 11 – Tela de atividade do <i>Mouse Avoider</i>	27
Figura 12 – Cartilha Orientativa Movimento Criança Mais Segura na <i>Internet</i>	28
Figura 13 – Brainsbreaker 5: Quebra cabeça digital.	29
Figura 14 – Jogo de digitação <i>RapidTyping 5</i>	29
Figura 15 – Software <i>HagaQué</i>	30
Figura 16 – Tela do Jogo <i>Ri-li</i>	31
Figura 17 – Tela do Jogo <i>Block x3</i>	31
Figura 18 – Primeiro contato com uma das turmas do turno da manhã.	34
Figura 19 – Primeira aula no laboratório de informática.	35
Figura 20 – Imagem do jogo online <i>tabuada do Dino</i>	36
Figura 21 – Alunos do turno da manhã em atividade na quadra.	39
Figura 22 – Alunos em atividade de leitura e ‘contação’ de história.	40
Figura 23 – Primeira aula da oficina.....	41
Figura 24 – Aula sobre <i>Pesquisas na Internet</i>	42
Figura 25 – Aula dinâmica enfatizando os sonhos.	42
Figura 26 – O pátio do SCFV em diversas atividades.....	43

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E A INCLUSÃO DIGITAL: caminhos e descaminhos	13
2.1 A Ciência da Informação	16
2.2 Educação e Tecnologia	17
3. REFERENCIAL METODOLÓGICO	19
3.1 Espaços físicos e recursos pedagógicos	21
3.2 Ferramentas educativas online.....	22
3.2.1 Site escola games	23
3.2.2 Site smart kids.....	24
3.2.3 Site edinfjogos.....	25
3.2.4 Site pocoyo	25
3.2.5 Easycomp	26
3.2.6 Mouse Avider	26
3.3 Ferramentas e/ou jogos offlines	27
3.3.1 Cartilha Orientativa <i>Criança Mais Segura na Internet</i>	27
3.3.2 Brainsbreaker 5.....	28
3.3.3 Rapidtyping 5	29
3.3.4 Hagaquê.....	30
3.3.5 Ril-li	30
3.3.6 Block x3.....	31
4. O PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO	32
4.1 O Programa na cidade de Cubati.....	33
5. ANÁLISE DA 'VIVÊNCIA'	38
5.1 Aprendizagens compartilhadas	39
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICE	48

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, muitas são as discussões sobre como nossa sociedade está sendo imersa pela tecnologia que caminha a passos largos, de forma desenfreada. Cada vez mais o analógico perde espaço para o digital; o presencial para o virtual. O que nos resta é nos adequar a essa nova sociedade, já que essa tecnologia, para muitos, é tão encantadora. Basta olharmos a nossa volta e ela estará presente quando assistimos TV, falamos ao celular, usamos um terminal bancário, acessamos a *internet* para pesquisar e/ou estudar, etc.

Compreende-se que esse processo de inovação é cada vez mais célere, seus usuários mais antecipados e nossa visão futurista se faz necessária tanto para receber essas mudanças, como para aceitá-las e socializá-las. Quem resiste a essas mudanças é considerado “Analfabeto Digital”. De certa forma perde, e muito, por não aceitar ou buscar esse conhecimento, se caracterizando como indivíduos possuidores de uma “nova ignorância”. Vale salientar que o analfabeto do futuro será o indivíduo que não souber decifrar a nova linguagem gerada pelos meios de comunicação (PRETTO, 1996). Esse novo tipo de sociedade, dita Sociedade da Informação, requer do indivíduo conhecimentos específicos e abrangentes, requer mais ação e menos interrogação, tudo uma questão de abstração. Essa geração compreende os chamados *nativos digitais*.

Jordão (2009) destaca que:

O número de crianças que tem acesso ao computador e à *internet* vem crescendo, e a faixa etária também vem se ampliando. Antes, mais acessada pelos jovens; a *internet*, hoje, vem sendo utilizada de forma crescente por crianças de 6 a 11 anos. Estas crianças já nasceram ligadas às tecnologias digitais: com menos de 2 anos já tem acesso a fotos tiradas em câmeras digitais ou ao celular dos pais; aos 4 anos, já manipulam o mouse, olhando diretamente para a tela do computador; gostam de jogos, de movimento e cores; depois desta idade, já identificam os ícones e sabem o que clicar na tela, antes mesmo de aprender a ler e a escrever. (p.10)

Manusear artefatos tecnológicos hoje em dia, para muitos, tornou-se uma questão de necessidade e até mesmo de mera vaidade. Podemos perceber, claramente, no simples contato com um telefone celular. Esses nos trazem uma

gama de informações e muitas vezes não são utilizados nem todos os recursos que os mesmos nos proporcionam; não por falta de conhecimento, mas pela intensidade de funcionalidades que esses artifícios possuem.

Contudo, intensificar a inclusão digital – já que, inclusos digitalmente muitos estão – requer esforços repetitivos, tanto de educadores da área como de cidadãos comuns. A inclusão digital democratiza o acesso às tecnologias que melhoram as condições de vida da sociedade como um todo, propiciando ao indivíduo inclusão e participação de configuração ativa na atual sociedade; embora muitos estudiosos acreditem que o indivíduo, por si só, é capaz de construir seu próprio conhecimento de forma independente. Nesta perspectiva, o papel do professor de tecnologia é fundamental no percurso entre o conhecimento construído e as ferramentas educacionais inovadoras disponíveis. Esse profissional proporcionará o suporte necessário ao aprendiz, que em processo de autoconhecimento, cultivará novas informações atrelando ao que já possui em seu cognitivo – a teoria da aprendizagem significativa.

Esse trabalho de conclusão de curso tem como objetivo relatar uma experiência fruto de uma *vivência* de saberes no Macrocampo de Cultura Digital do Programa Mais Educação da cidade de Cubati/PB.

Como se sabe, o principal foco do ensino integral e comunitário é levar aos alunos conhecimentos que transponham os muros da escola. Nessa perspectiva, a inclusão de valores humanos em temas cotidianos de oficina trouxe contribuições para a vida pessoal dessas crianças dentro e também fora do espaço escolar. Para a realização das aulas, que aconteceram em prédios municipais da cidade de Cubati/PB. Essas aulas foram marcadas pela utilização de vários recursos pedagógicos bem como jogos digitais, tanto online quanto *offline*.

O trabalho está estruturado em seis capítulos. No primeiro, uma breve introdução. Seguindo, no segundo capítulo, as teorias que embasam essa pesquisa. No terceiro capítulo, delineamos a metodologia, bem como a estrutura que o programa, a princípio, foi desenvolvido, e recursos utilizados. No quarto, descrevemos a proposta que o programa *Mais Educação* vem estabelecer e como o programa ocorreu na cidade de Cubati, interior do Estado da Paraíba. No quinto, analisamos essa '*vivência*' com base nos estudos teóricos realizados. Por fim, no sexto e último capítulo, momento em que é organizado as nossas considerações finais sobre o trabalho realizado.

2. A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E A INCLUSÃO DIGITAL: caminhos e descaminhos

A teoria da Aprendizagem Significativa, criada por David Ausubel, durante as décadas de 1960 e 1970, norteia-se no conhecimento prévio que um indivíduo possui relacionando-se com os conhecimentos adquiridos, numa espécie de “ancoragem”; ou seja, a informação adquirida deve interagir com a informação preexistente na estrutura cognitiva do aprendiz, levando à construção do conhecimento em um processo totalmente dinâmico. Segundo Marco Antônio Moreira (1999): “a aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se, de maneira substantiva (não-litera) e não-arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”.

Jean Piaget (1983), epistemológico suíço, considerado um dos mais importantes pensadores do século XX, defende a ideia que *a construção do conhecimento do indivíduo autônomo, seja individual ou coletivo, tem como base fundamental a própria inteligência analisada e sustentada; sobretudo, pelo acúmulo de informações, que um indivíduo carrega durante sua vida, para se adaptar ao meio em que está inserido. Segundo o pesquisador:*

Podemos distinguir dois aspectos no desenvolvimento intelectual da criança. Por um lado, o que podemos chamar o aspecto psico-social, quer dizer tudo o que a criança recebe do exterior, aprende por transmissão familiar, escolar, educativa em geral; e depois, existe o desenvolvimento que podemos chamar espontâneo, que chamarei psicológico, para abreviar, que é o desenvolvimento da inteligência mesma: o que a criança aprende por si mesma, o que não lhe foi ensinado, mas o que ela deve descobrir sozinha; e é isso essencialmente que leva tempo (Piaget, 1983: 211).

Desse modelo, o conhecimento vai surgindo à medida que o indivíduo interage com o meio. Essa inteligência modifica-se ou, se necessário for, o próprio ser a modifica de acordo com as necessidades de adaptação.

Conforme Piaget, quando sujeito e objeto de conhecimento interagem o desenvolvimento cognitivo amplia-se. Nas terminações gerais de *Les formes élémentaires de La dialectique* (1980) o pesquisador afirma que:

A relação cognitiva sujeito/objeto é uma relação dialética porque se trata de processos de assimilação (por meios de esquemas de ação, conceitualizações ou teorizações, segundo os níveis) que procedem por aproximações sucessivas e através dos quais o objeto apresenta novos aspectos, características, propriedades, etc. que um sujeito também em modificação vai reconhecendo. Tal relação dialética é um produto da interação, através da ação, dos processos antagônicos (mais indissociáveis) de assimilação e acomodação. (Piaget, 1980: 43).

Podemos encontrar entre Piaget e Ausubel uma correlação teórica quando afirmam que a partir de certa interação, seja sujeito-objeto ou saber adquirido-saber preexistente, o conhecimento vai sendo construído e a assimilação aceita.

Todavia, levando em consideração o objetivo desse trabalho, analisamos e registramos que a interação dos alunos da oficina de Cultura Digital, do Programa Mais Educação na cidade de Cubati, com o computador (sujeito-objeto) acarretou no enriquecimento do conhecimento preexistente dos próprios com o novo, nesse caso, as aulas teóricas e práticas da informática básica propositalmente associadas às temáticas que, de fato, o macrocampo exigia.

Muitos alunos, dispostos a aprender, afirmaram ter contato direto e corriqueiro com o computador, outros, eventualmente. O desafio foi colher os saberes que os mesmos já possuíam para serem embasados nos ensinamentos que seriam abordados diante daquela situação, pois estava prestes a assumir o compromisso de educar, em tempo integral, crianças das mais variadas faixa etária e níveis sociais. Ausubel (1968), ao tratar da Teoria da Aprendizagem, que visa facilitar a aprendizagem do aluno, afirma:

Se eu tivesse que reduzir toda a psicologia educacional em um único princípio, diria isto: o fato isolado mais importante que informação na aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Descubra o que ele sabe e baseie isso nos seus ensinamentos. (AUSUBEL, 1968:48).

Conhecer as “inteligências” e habilidades bem como “deficiências” cognitivas do público-alvo é um fator crucial no processo onde uma ferramenta como o computador é empregada. Há bastante influência da informática na Educação. Há muitos estudos que evidenciam a importância que o computador pode trazer no

processo ensino-aprendizagem. Para muitos pais, os computadores são meras ferramentas de distração; para outros, oportunidades de inclusão digital, que excede o fato de ser apenas o acesso às “máquinas”, mas exercício de cidadania.

Podemos citar o projeto de inclusão digital denominado Tabuleiro Digital como um bom exemplo de propagação da cidadania através da tecnologia. Esse projeto, proposto pelo GEC (Grupo de Pesquisa em Educação, Comunicação e Tecnologias) em parceria com a FACED (Faculdade de Educação/UFBA), possui como atuação/objetivo três campos: educação, inclusão sociodigital e a utilização de software livre. O mesmo projeto, além de inclusão digital, promoveu à comunidade acadêmica e à comunidade em geral, acesso, de forma livre, às informações disponibilizadas na rede bem como softwares abertos. O tabuleiro Digital, da figura 1, nos remete à ideia que acesso à informação digital compartilhada deve fazer parte da vida de qualquer indivíduo pertencente à Sociedade da Informação; destacando a forma como esse acesso se dá: de forma livre, aberta, abstrata e, principalmente, dinâmica.



Figura 1 – Tabuleiro Digital da UFBA.

Da mesma forma, e seguindo as teorias da aprendizagem significativa e Epistemológica Piagetiana, percebemos que o Macrocampo aqui citado do Programa Mais Educação trouxe contribuições significativas aos alunos da rede

municipal de Cubati; visto que os mesmos estavam sob orientação e percepção de um profissional, o que aumenta as chances de aproveitamento da oficina em seus diversos momentos. Vale salientar que o conteúdo programático, detalhado mais adiante, foi elaborado para atender aos mais variados níveis de conhecimento e os alunos tiveram a oportunidade de aprender de maneira aberta, caminhando de acordo com sua capacidade de assimilação. Além do mais, muitas aulas dinâmicas foram aplicadas e temáticas/conceitos (Cidadania, Valores humanos, Ética, etc.), solicitados pelo macrocampo, não foram deixadas em segundo plano.

2.1 A Ciência da Informação

Entende-se por Informática a ciência da informação. Em dias atuais, com a velocidade com que as informações são transmitidas e processadas, é vital para o sucesso das empresas e o progresso das pessoas, o conhecimento dessa ciência. Dentro da nova concepção atual sobre a relação homem-social-trabalho, torna-se necessário que os esforços humanos sejam direcionados apenas para o progresso, a pesquisa, a criação, onde a inteligência seja realmente necessária; ficando a cargo da informática e da tecnologia, o trabalho repetitivo e cansativo da produção. Ressaltando que, para que isso ocorra, as pessoas precisam estar cada vez mais inclusas digitalmente.

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada (LÉVY, 1993, p.7).

Estendendo o fator “Inclusão Digital”, a informática básica vem como pré-requisito fundamental para que essa inserção na sociedade digital aconteça. De modo geral, o computador tornou-se ferramenta essencial na promoção da era digital. Daí a importância de conhecê-lo e utilizá-lo da melhor forma possível.

Admite-se que os computadores de hoje não foram inventados com as características atuais. Conseqüentemente, as tecnologias de computação foram

evoluindo, sendo modificadas, desde a sua invenção. Surge aí um panorama da evolução das ideias acopladas a essas tecnologias, destacando grandes nomes da época que contribuíram diretamente para que essa evolução ocorresse.

2.2 Educação e Tecnologia

Aliar esses dois termos e colocá-los em prática tornou-se, até então, tarefa desafiadora para profissionais ligados, de certa forma, às duas áreas. Há, entre esses conceitos (Educação e Tecnologia), certa relação de dependência, visto que, para se ter acesso às tecnologias é necessário passar, primeiro, pela educação, que exerce papel fundamental nesse processo, que faz com que as pessoas compreendam as tecnologias, as dominem e não sejam meros usuários. A educação desempenha esse papel e tem como desafio, ainda maior, se adaptar às tecnologias, como dito antes. Segundo Kenski (2008, p.18), “esse é também o duplo desafio da educação: adaptar-se aos avanços das tecnologias e orientar o caminho de todos para o domínio e apropriação crítica desses novos meios”.

Sem equívocos, Educação e Tecnologia são conceitos indissociáveis e essa união contribui de forma significativa para o desenvolvimento cognitivo do ser humano. Essas Novas Tecnologias da Informação e Comunicação ampliam o potencial humano, já que a informação está disponível através de tecnologias cada vez mais inovadoras, exigindo novas formas de pensar, agir e conviver. Duas ferramentas indispensáveis para tal demanda são: o computador e a *internet*. Obviamente, não são apenas meios de comunicação, informação e expressão, mas mecanismos capazes de transformar as relações humanas no mais variados setores: econômico, social e educacional, principalmente. Segundo Maturana:

Sem dúvida, a interconectividade atingida através da *internet* é muito maior do que a que vivemos há cem ou cinquenta anos através do telégrafo, rádio ou telefone. Todavia, nós ainda fazemos com a *internet* nada mais nada menos do que o que desejamos no domínio das opções que ela oferece, e se nossos desejos não mudarem, nada muda de fato, porque continuamos a viver através da mesma configuração de ações (de emocionar) que costumamos viver. (Maturana, 2011: 57):

É perceptível que cada vez mais o contato com as tecnologias da informação se faça de maneira prematura, embora não da forma como deveria ser, mas de

forma aberta, espontânea. Sociólogos e estudiosos da área designam às pessoas que nasceram após a década de 1980 até meados de 1990, geração Y ou geração da *internet*, ou ainda, nativos digitais. Esses possuem a tecnologia inserida em suas vidas prematuramente e convivem, desde muito cedo, com as mais variadas plataformas digitais. Porém, a tecnologia, embora abrangente, não dispõe em todas as classes da camada social. Poucos alunos, por exemplo, possuem contato com a *internet* fora da escola, ou mesmo dentro de casa. Embora nativos digitais, não possuem a mesma dinamicidade e habilidade dos nativos, meramente ditos (os que possuem contato direto com as tecnologias, ou mesmo crianças de uma classe social mais elevada).

Muitas vezes, o simples contato com um computador se torna algo fantástico e essa oportunidade vem em forma de projetos sociais que unem escola, voluntários e comunidade. No Brasil, alguns projetos embasados em políticas públicas de intensidade nacional tem focado no que diz respeito ao digital. Entre eles, podemos citar o ProInfo, Programa de Inclusão Digital, alfabetização e letramento digital, informática educativa, entre outros; criados com o intuito de unificar serviços de comunicação, informação e computação. Cada vez mais, com a expansão e conhecimento das redes sociais, da *internet*, dos e-books (livros eletrônicos) e das informações compartilhadas, nosso território se inclui na chamada Sociedade da Informação (SI). É importante destacar que esses projetos que oferecem educação em tempo integral podem fomentar o uso das tecnologias digitais no processo ensino-aprendizagem. O Programa Mais Educação, pode ser considerado um exemplo.

3. REFERENCIAL METODOLÓGICO

Os métodos utilizados neste trabalho evidenciam a pesquisa descritiva induzindo ao relato de experiência, foco principal da análise. Nesta pesquisa, os fatos foram observados, registrados e analisados. Sobretudo, além da descrição, há qualificação, já que trabalhamos com relatos escritos vividos, experiências, fotografias, conteúdo programático, etc. O estudo qualitativo, para Moreira (2002), pode ser relacionado à coleta e análise de texto (falado e escrito) embasado em “vivências”, levando a observação direta do comportamento.

Com relação aos métodos empregados para análise, estão: histórias de vidas, afinidades pelo macrocampo e análise documental (relatório pessoal de cada aula e materiais das atividades dos alunos pautadas ao conteúdo programático). Em um primeiro contato, verificamos as aptidões que os alunos tinham com os computadores para compreender como inserir o computador não como mecanismo de entretenimento, mas ferramenta educacional em sala de aula, seus principais conceitos e como aplicar, já que estava frente a uma classe de faixa etária entre 6 e 14 anos e níveis (1º ao 9º ano) de conhecimentos diversos. Esse caminho, a princípio, nos fez entender melhor a relação conhecimento teórico versus prática desejada.

O fato é que, embasados no conteúdo programático elaborado, os alunos do 1º e 2º ano tiveram um conhecimento mais superficial e divertido da informática básica. Com esses alunos foram aplicadas as temáticas propostas pelo macrocampo através de atividades lúdicas e dinâmicas atreladas ao conhecimento pouco profundo da informática. Na figura 2 abaixo, os alunos das séries iniciais desenharam computadores de acordo com o entendimento que os mesmos possuíam em relação às máquinas. Nessa aula, referente à *Aula 2* (Ver Apêndice), discutimos a importância de um computador em nosso dia-a-dia, suas funções bem como as partes que os constituíam. Além de atividades que utilizavam o reconhecido *lápiz e papel*, podemos contar com softwares e jogos *offline*. Esses jogos garantiram aprendizados e, sobretudo, diversão.

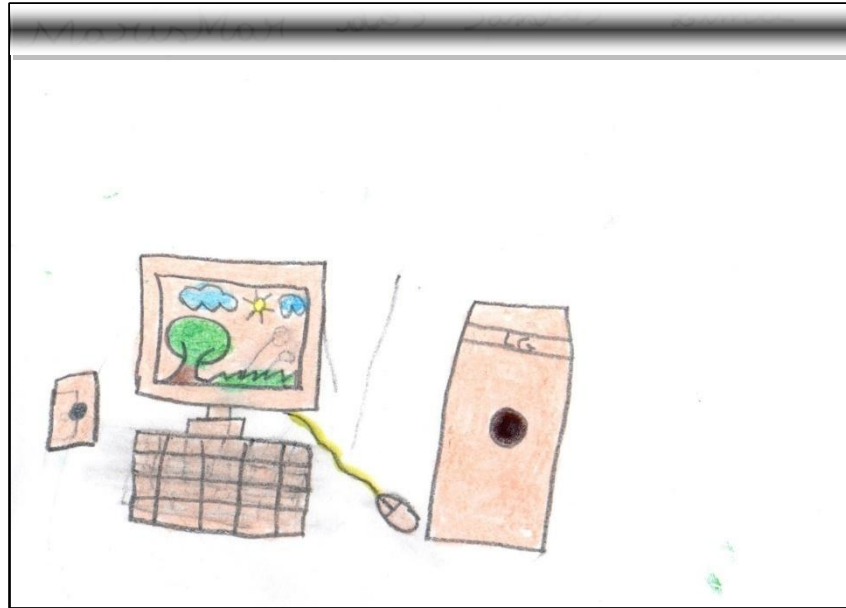


Figura 2 – Desenho de aluna do 2º ano e sua “visão” sobre o computador.
Foi preservada a identidade da criança. (Fonte: elaborada pelo autor).

Muitos jogos digitais foram utilizados com os “pequenos” promovendo o contato menos exigido com o computador. Esses jogos trabalharam, sobretudo, coordenação motora e raciocínio lógico desses alunos, além de conteúdos educativos, como: leitura e escrita, conceitos matemáticos, etc. Na figura 3 que segue podemos perceber a variedade de atividades que foram utilizadas com alunos das séries iniciais. Nesse caso, através dessas alternativas de ensino fica evidente o desenvolvimento de habilidades importantes em diversos aspectos: cognitivos, motores, visuais, sociais e outros. Na figura 3-A abaixo, os alunos, além de aprender sobre cores, aprenderam sobre formas geométricas e trabalharam coordenação psicomotora.

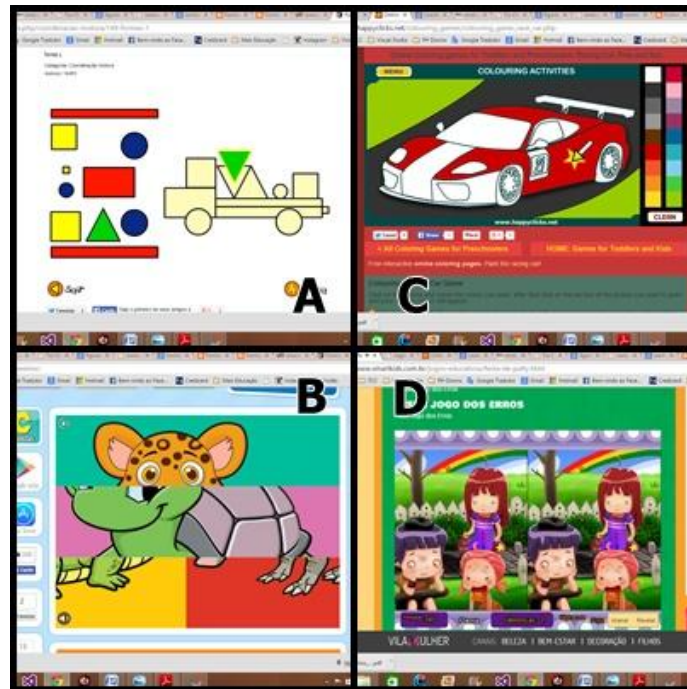


Figura 3 – Atividades diversas utilizadas com alunos do 1º e 2º ano.

Para um melhor entendimento e aproveitamento das oficinas oferecidas, optamos por dividir em dois grupos: 1º e 2º ano em uma hora de oficina separados do 3º, 4º e 5º anos, que assistiam outra oficina em paralelo.

3.1 Espaços físicos e recursos pedagógicos

Para a aplicação da oficina de informática, tivemos como ferramentas: o laboratório de informática com dez computadores e *internet* (**Figura 5**), disponibilizado por uma escola municipal da cidade, projetor (data show), uma caixa de som e uma sala de vídeo (**Figura 4**) improvisada, onde acontecia a maior parte das aulas teóricas (apresentadas em slides e dinâmicas relacionadas), além de materiais essenciais, tais como: papel, tesoura, lápis, etc. Vivenciar teoria e prática nos fez entender cada conteúdo estudado. Para Freire (1998, p.24), “a reflexão crítica sobre a prática se torna uma exigência da relação teoria/prática sem a qual a teoria pode ir virando blábláblá e a prática, ativismo”.

A maior parte do conteúdo repassado aos alunos da oficina foi de forma expositiva, através de slides. Também foram utilizadas várias dinâmicas interativas

que abordavam, de forma lúdica e divertida, o conteúdo solicitado. Essas dinâmicas, sempre acompanhadas de pequenos brindes, abordavam conteúdos de cidadania, valores e aconteciam sempre no início ou término das aulas. Os alunos mostravam-se sempre muito entusiasmados, participando ativamente das aulas. A interação foi muitas vezes notadamente expressada.



Figura 4 – Alunos do 3º, 4 e 5º ano realizando atividade na Sala de vídeo.



Figura 5 – Alunos em atividade no Laboratório de informática.

O fator mais evidente observado durante a oficina de informática foi a intimidade que os mesmos possuíam com o computador ao término da oficina. Muitos dos alunos que nem conheciam um computador, já não tinham mais receio em chegar perto, ligar, usar e desligar de forma correta. Todo esse processo, antes um “bicho de sete cabeças”, passou a ser tão simples como uma prática cotidiana comum.

3.2 Ferramentas educativas online

Evidentemente, possuir ferramentas inovadoras para o ensino é algo primordial, tornando o processo interessante. Hoje, encontramos na rede os mais variados tipos de ferramentas que podem auxiliar, mediar as aulas e atividades no contexto de ensino e aprendizagem, principalmente de crianças e adolescentes, já que esses possuem uma distração mais aguçada e uma mente mais dispersa. Jogos digitais online, por exemplo, são usados em diferentes níveis de ensino.

Superficialmente, podemos analisar que o jogo digital não é apenas um jogo por si, mas um agregado de outros e dinâmicos instrumentos e linguagens.

Proporcionam, sobretudo, a interação de indivíduos com elementos virtuais geram a aptidão pelo conhecimento. Podemos afirmar que Jogos Digitais são redes de informações. Assim:

Os games constituem-se um meio de construção e transformação da informação e do conhecimento. Por um lado, porque permite ao jogador o acesso à rede de informações e, por outro, porque são instrumentos para o desenvolvimento das interações entre as representações da comunidade de jogadores e permitem, desse modo, a contextualização do conhecimento (MOITA, 2007, p.148).

O problema de educar em rede é justamente a gama de informações que o aprendiz pode obter frente a um simples clicar. Sites de relacionamentos (facebook, instagran, entre outros) podem ser ansiosamente solicitados pelos alunos. O que de fato deve ocorrer, é conscientização do aprendiz na hora de instruir-se, e nesse caso, buscar conhecimento, onde de fato, o conhecimento estará: sites e/ou softwares educativos. Ele precisa entender que a hora da aprendizagem difere da hora de entretenimento.

Muitos sites podem ajudar o educador na hora de ensinar e o mais interessante é que eles podem ensinar e entreter com a mesma intensidade e ao mesmo tempo. Nessas horas, o papel do educador é de fundamental importância, orientando e, sobretudo, analisando os sites que os alunos irão acessar, elencando as regras de convivência no laboratório e na web ou World Wide Web (que significa “rede de alcance mundial”). Não podemos esquecer que Jogos digitais tem muita influência no processo de leitura e escrita do aprendiz. Nas fala de Gee (2004, p.26), “Os *games* exemplificam, de um modo particularmente claro, melhor e mais específico e incorporam teorias de significado, de ler e aprender”. Algumas das ferramentas/sites utilizados durante a oficina são descritos nos tópicos que seguem.

3.2.1 Site escola games

O site Escola Games (Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/>) foi o mais utilizado durante as aulas da Oficina de Informática. Esse site traz contribuições interessantes tanto a nível educacional quanto de entretenimento. Bem estruturado e colorido, possui 80 jogos relacionados à matemática, à língua

portuguesa, à geografia, à história, às ciências, ao inglês e ao meio ambiente. A infinidade de jogos, bem elaborados e interativos, foi desenvolvida com acompanhamento pedagógico.



Figura 6 – Tela inicial do Site Escola Games.

3.2.2 Site smart kids

O site educativo Smart Kids (Disponível em: <http://www.smartkids.com.br/>), além de jogos educativos, oferece desenhos para colorir, passatempos, historinhas e animações. O portal Smart kids, lançado há 9 anos, é referência no país em conteúdo infantil. É utilizado como fonte de conteúdo por milhares de escolas e pelo Ministério de Educação da França.



Figura 7 – Tela inicial do site Smart Kids.

3.2.3 Site edinfjogos

Para um público de educação infantil de 3 – 7 anos, o site, também dividido em categorias, trabalha coordenação motora, datas comemorativas, formas e cores, além de outros assuntos. A figura 8 abaixo mostra um jogo da categoria *Coordenação Motora*¹, trabalhado durante as aulas de mouse para familiarizá-los. O desafio é fazer com que o personagem pegue o máximo de maçãs possíveis, e o que o participante deverá fazer é apenas movimentar o mouse. Esse e outros desafios desse site foram cruciais no primeiro contato que as turmas tiveram com o mouse e o resultado foi excelente. Muitos passaram a manusear o mouse com muita facilidade.

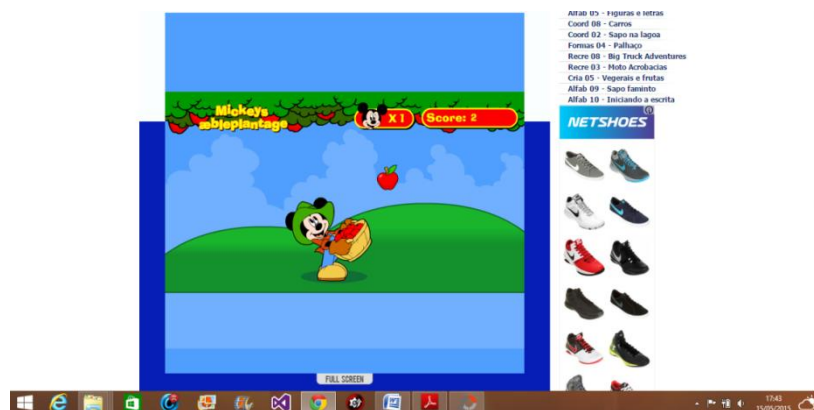


Figura 8 – Jogo de categoria *Coordenação Motora*.

3.2.4 Site pocoyo

Seguindo o mesmo conceito do site anterior, a série de animação anglo-espanhola pocoyó (Disponível em: <http://www.pocoyo.com/en/pocoyizyourself>) trouxe contribuições de coordenação motora e criação. Nesse site, os alunos tiveram a oportunidade de idealizar personagens (avatars), visto na imagem abaixo, de acordo com sua criatividade e personalidade.

¹ Subpágina disponível em: <http://hub-ed.com.br/infantil/index.php?task=view&id=126>



Figura 9 – Tela de criação de personagens Pocoyó.

3.2.5 Easycomp

Site da principal empresa brasileira no segmento de cursos interativos. Há mais de 20 anos no mercado é líder na qualificação profissional através do método que tem a interação como foco singular. A contribuição adquirida no site veio da subpágina mostrada na figura 10 que oferecia uma espécie de minicurso introdutório *Aprendendo a usar o mouse*, totalmente interativo.

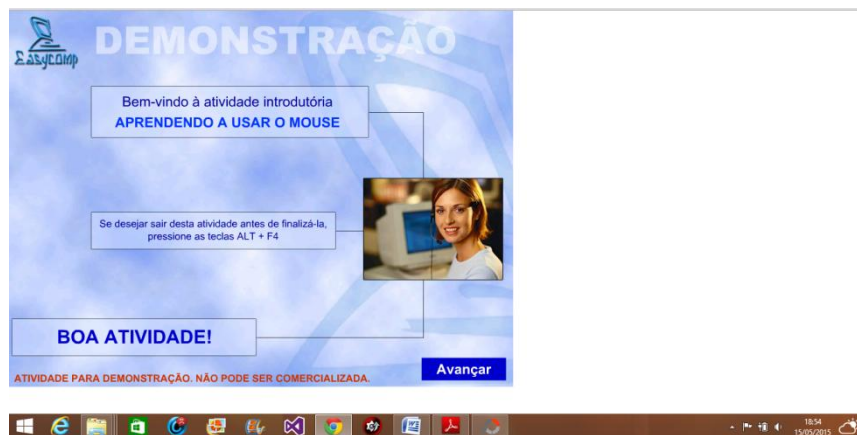


Figura 10 – Easycomp: subpágina com atividade *Aprendendo a usar o mouse*.

3.2.6 Mouse Avoider

Disponível no site do *BaixaKi* (<http://www.baixaki.com.br/jogos-online/mouse-avoider-2.htm>) de categoria online, o mouse avoider é um jogo de muita precisão.

No desafio, o participante, usando o mouse, terá que guiar uma bolinha (ponto vermelho) pela fase sem que a mesma toque as paredes. Além de habilidade requer rapidez, paciência e uma boa percepção. Desafios como esse, tendem a prender o principiante, que se sente motivado justamente pelo fato da dificuldade.

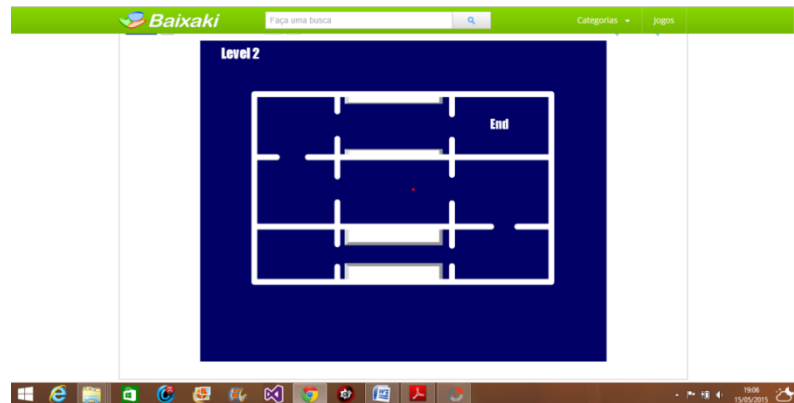


Figura 11 – Tela de atividade do *Mouse Avider*.

3.3 Ferramentas e/ou jogos offline

Ter o apoio de ferramentas pedagógicas online enriquece o ensino aprendizagem, já que os mesmos estão disponíveis em um “leque” de opções, pra todas as necessidades e níveis. Entretanto, nem sempre podemos contar com um laboratório bem equipado e com uma conexão de *internet* viável. Dessa forma, podemos utilizar ferramentas e/ou jogos *offline*. Na oficina de informática, descrita nesse trabalho, muitas ferramentas desse cunho foram usadas com o apoio do projetor bem como caixa de som. Nessas aulas expositivas e interativas, os alunos aprendiam a enfrentar um grande desafio quando se trabalha em conjunto e com poucos recursos: a ter paciência.

3.3.1 Cartilha Orientativa *Criança Mais Segura na Internet*

Cartilha orientativa² integrante do Movimento “Criança mais Segura na Internet”. Um projeto de iniciativa da ABA – Associação Brasileira de Anunciantes – e idealizado por Patrícia Peck Pinheiro Advogados. Essa cartilha tem como objetivo formar “usuários digitalmente corretos”, com orientações sobre como crianças e professores devem se comportar com relação ao uso dessas tecnologias na sociedade digital. São situações ilustrativas que demonstram o uso adequado e seguro das ferramentas tecnológicas, além de orientar pais e professores sobre ferramentas de comunicação e interação social.



Figura 12 – Cartilha Orientativa Movimento Criança Mais Segura na *Internet*.

3.3.2 Brainsbreaker 5

Jogo de quebra-cabeça virtual *offline*, disponível para download no site da *Softonic*³. Além dos benefícios que os jogos de quebra-cabeça trazem, esse permite descompor centenas de imagens para montar, inclusive quebra-cabeças personalizados, com fotos dos próprios usuários. Por ser virtual, o aprendiz, de

² Disponíveis em:

http://www.comunidade.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/seguranca_internet_cartilha2.pdf

³ Disponível em: <http://brainsbreaker.softonic.com.br/>

forma dinâmica, testa sua agilidade e coordenação motora, quando movimenta as peças. Ele ainda pode escolher em quantas peças quer dividir seu desafio, de quatro a 1000 peças.

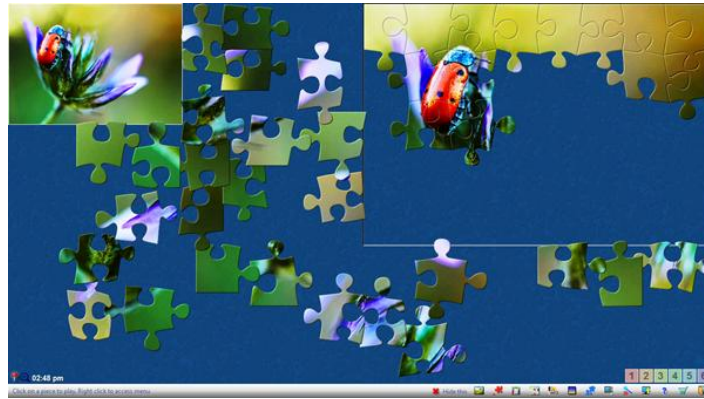


Figura 13 – Brainsbreaker 5: Quebra cabeça digital.

3.3.3 Rapidtyping 5

O *RapidTyping* (Disponível em: <http://www.rapidtyping.com/downloads.html>) é um programa de digitação com diferentes estágios, denominados *Lesson*. Possui um visual infantil o que ajuda na motivação do aprendiz. Seu objetivo é o treinamento correto da digitação, coordenando os dedos conforme as teclas nas quais eles ficam posicionados. Ao final de cada “lição” o aprendiz recebe um relatório de seu desempenho, mostrando resultados como velocidade, exatidão, entre outros.

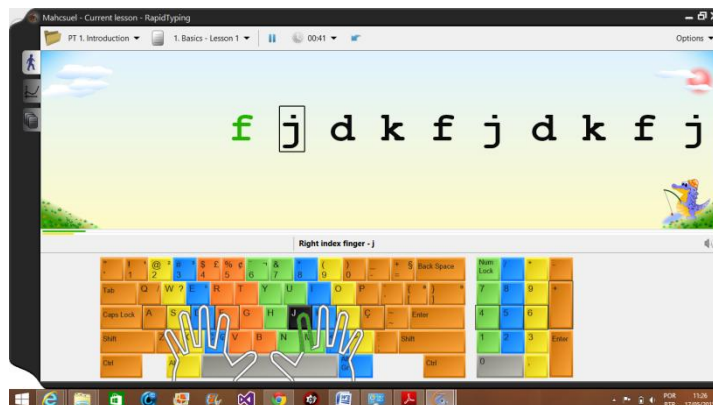


Figura 14 – Jogo de digitação *RapidTyping 5*.

Fonte: elaborada pelo autor.

3.3.4 Hagaquê

Esse software tem como objetivo a criação de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido em 1999 na Unicamp, por Silvia Amélia Bin e Eduardo Hideki Tanaka, como proposta de dissertação de mestrado no Instituto de Computação. Enriquecendo o caráter lúdico das histórias em quadrinhos auxilia no processo de ensino-aprendizagem dos mais diversos conteúdos. É um software distribuído gratuitamente através do site⁴ oficial do projeto.

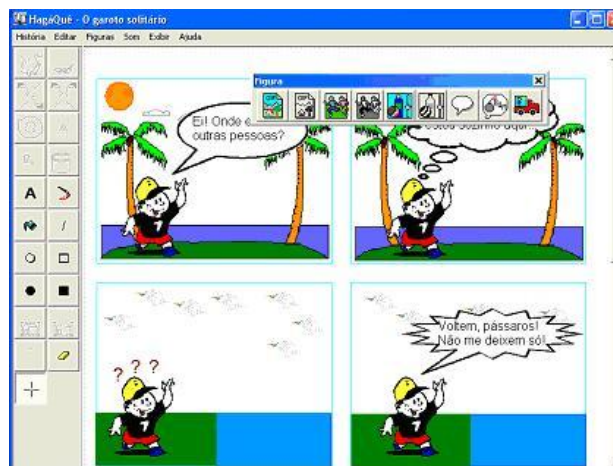


Figura 15 – Software *HagaQuê*.

3.3.5 Ri-li

Coordenação motora e raciocínio lógico caracterizam esse jogo. Usando as teclas de navegação no teclado, o jogador precisa recolher os vagões que aparecem no percurso, aumentando a extensão do veículo. A cada nível de jogo uma pergunta, referente à Declaração Universal dos direitos humanos, é feita ao participante. Além de trabalhar coordenação motora, podemos adquirir saberes referentes à Direito e valores humanos acompanhados de breves discussões acerca do assunto. Oportunidade de trabalhar temáticas que o macrocampo exija. Disponível no site do *Baixaki*⁵ e oferecido em 24 idiomas diferentes.

⁴ Site do projeto *HagaQuê*: www.nied.unicamp.br/~hagaque

⁵ <http://www.baixaki.com.br/download/ri-li.htm>



Figura 16 – Tela do Jogo *Ri-li*.

Fonte: < http://ziggi.uol.com.br/imagens_programas/screenshots/big_1282660596_12723.jpg>

3.3.6 Block x3

Bloco bloco bloco ou *Block x3* é um simples jogo de quebra-cabeça. Além de divertido e relaxante, trabalha raciocínio lógico. O intuito do jogo é alinhar três blocos da mesma cor em uma linha ou coluna. Com um estilizado design minimalista, possui uma interface gráfica divertida e sons que estimulam os usuários, como se fossem sons espaciais.

À medida que o jogo avança várias cores, blocos móveis e vários outros elementos são introduzidos. O usuário ainda pode contar com sugestões dinâmicas do próprio jogo. Com versões para Android, iOS e Windows Phone, está disponível na Windows Store⁶.

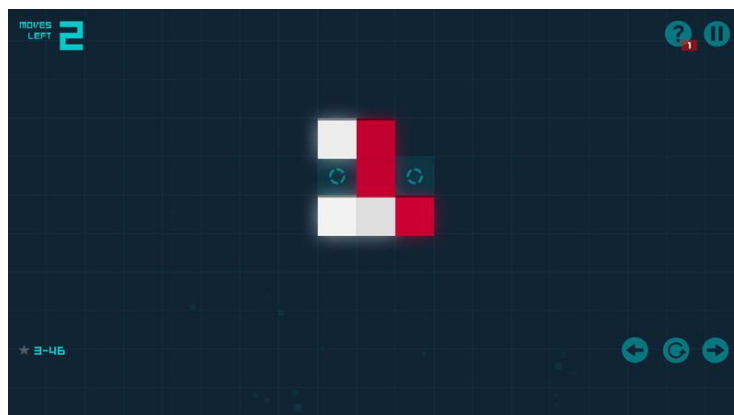


Figura 17 – Tela do Jogo *Block x3*.

⁶ <http://apps.microsoft.com/windows/pt-br/app/block-x-3/33202359-b879-464b-9732-bab6163dadf8>

4. O PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO

O Programa Mais Educação é um programa gerenciado pela Secretaria de Educação Básica (SEB), por meio do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE). De acordo com o site do Ministério da Educação, o Programa *Mais Educação* surge como estratégia do Governo Federal para a ascensão da educação integral no Brasil contemporâneo⁷.

O Programa Mais Educação, instituído pela Portaria Interministerial nº 17/2007 e regulamentado pelo Decreto 7.083/10, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular na perspectiva da Educação Integral. As escolas das redes públicas de ensino estaduais, municipais e do Distrito Federal fazem a adesão ao Programa e, de acordo com o projeto educativo em curso, optam por desenvolver atividades nos macrocampos de acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das ciências da natureza e educação econômica (BRASIL, 2011:35).

O programa tem como objetivo proporcionar uma educação pública e democrática que transpõe os muros da escola, evidenciando uma educação que supera o processo de escolarização, da escola em si, como figura centralizadora de conhecimentos e propõe um currículo não mais homogêneo e distante da vida do estudante. Essa proposta de educação em tempo integral amplia tempos, espaços e educadores envolvidos, visto como oportunidade educativa extracurricular em benefício da melhoria da qualidade da educação de milhares de alunos brasileiros.

É importante frisar que educação, um direito de todos, não se faz apenas no espaço físico da escola, mas na integração de diferentes saberes compartilhados, espaços educacionais diferenciados (pátio, quadra, laboratório, ou até mesmo embaixo de uma árvore) e com pessoas comuns da própria comunidade dispostas a dividir saberes, construindo, assim, uma aprendizagem não formal e/ou específica, mas uma aprendizagem significativa e, acima de tudo, cidadã, conforme determina a Constituição Federal:

⁷ http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=16690&Itemid=1115

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (CF, 1988, Art. 205)

A inserção do tema “Cidadania no processo ensino-aprendizagem” traz ricas contribuições. O aluno exerce seu papel de “modificador” de sua comunidade através do conhecimento, onde o mesmo poderá ter voz ativa diante das mais variadas situações presentes em seu cotidiano. A educação, um direito de todos, como citado acima, transforma vidas e passa a olhar o indivíduo como um ser ativo na sociedade e não mero receptor.

4.1 O Programa na cidade de Cubati

O Programa teve início no dia 25 de Agosto de 2014 e término no dia 27 de Novembro do mesmo ano na cidade de Cubati, localizada na região do Seridó Oriental Paraibano. Cinco escolas do município foram contempladas, entre elas as escolas municipais Francisco Clementino de Souto, Gente Inocente, Elisa Costa, Zózimo Pereira, Justiniana Ribeiro e Pe. Simão Fileto. Oito macrocampos iniciados e 803 (oitocentos e três) crianças contempladas, alunos do Fundamental I e II (1º ao 9º ano). Com relação aos profissionais envolvidos, os mesmos foram escolhidos a partir de suas habilidades específicas referentes à oficina que iam ministrar. Porém, além desse fator de escolha dos profissionais envolvidos, estava a prioridade atribuída aqueles que já tinham concluído o Ensino Médio ou que estavam cursando. Nas oficinas de acompanhamento pedagógico, o fator de escolha foi para aqueles que estavam cursando ou que já tinha concluído uma licenciatura.

Nas aulas, o acolhimento aconteceu às 7hrs da manhã, seguido de um momento de oração e café da manhã. As oficinas tinham início às 8hrs da manhã e se estendiam até às 11hrs. Cada oficina tinha duração de 1hr30min. O programa funcionou durante três meses em dois turnos (manhã e tarde), de segunda a quinta e ocupou prédios municipais: Clube recreativo da cidade, Quadra poliesportiva municipal e o prédio do SCFV (Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos).



Figura 18 – Primeiro contato com uma das turmas do turno da manhã.

O Ensino integral, durante o *Mais Educação*, ofertou macrocampos que, além de fatores teóricos causadores de saberes, mantinham uma relação com a prática. Entre os macrocampos oferecidos estavam acompanhamento pedagógico, cultura digital (informática), dança, desenho, mosaico, capoeira, teatro e educação ambiental. As atividades de esporte, que eram próprias do SCFV, ministrada por um profissional da área (um educador físico), eram realizadas em conjunto com as atividades do *Mais Educação*. Nesse momento, monitores de outras oficinas contribuíam para a organização e realização de atividades de cunho esportivo, sempre realizadas na quadra. Assim, tanto crianças matriculadas no SCFV, como as do *Mais Educação*, foram contempladas com o esporte, que oferecia futsal, handebol, e exercícios físicos diversos, sempre enfatizando valores quando acompanhados de dinâmicas.

Dentre as escolas citadas anteriormente, duas tiveram a oficina de *Cultura Digital* acompanhada do ensino de informática, a escola Justiniana Ribeiro e a escola Francisco Clementino de Souto. Em relação às outras escolas, os monitores responsáveis pelo macrocampo *Cultura Digital* optaram por não utilizar o laboratório. Desse modo, não inserir o ensino da informática básica, demonstrando insegurança com relação ao assunto.

A inserção da informática no Programa *Mais Educação* foi um acontecimento inovador. Até então, não se ouvia falar nesse tipo de iniciativa, já que são específicos os programas do Governo Federal com essa finalidade, a de inserção da tecnologia, do digital à educação de crianças e adolescentes. Essa iniciativa foi

aceita pela comunidade em geral, tanto educadores como pais de alunos e, principalmente, pelos alunos. Essa oficina veio proporcionar a essas crianças e adolescentes o contato e manuseio do computador de forma abrangente.



Figura 19 – Primeira aula no laboratório de informática.

A informática como oficina, nesse contexto, foi integrada ao macrocampo “Comunicação, Uso de Mídias e Cultura Digital e Tecnológica” (Jornal Escolar), que apresentava como objetivo o fortalecimento e a criação de *ecossistemas comunicativos* no ambiente escolar, destacando aspectos de socialização e convivência. A prática “educomunicativa” presente no macrocampo exigia uma modificação no modelo transmissor e receptor, presentes na sala de aula. Na verdade, todos faziam parte do diálogo, logo, todos tinham voz, direito à palavra diante das mais variadas formas de expressão.

A oficina oferecida era de informática, ou de computação, já que a proposta apresentada, no primeiro contato com as turmas, propusera o uso do laboratório de informática mesclada às temáticas da oficina de fato. O macrocampo sugerira temas estruturantes e transversais como “Educação em Direitos Humanos, Ética e Cidadania” e “Promoção da Saúde”. Porém, esses temas não foram deixados de lado e através dos mais variados recursos (vídeos, dinâmicas e slides) foram abordados e analisados.

Conhecer o computador, suas principais características e funcionalidades básicas, foi o componente essencial do conteúdo programático; além do lúdico executado através de jogos, tanto online quando offline. Esse “lúdico” retratou

conteúdos da própria oficina como das disciplinas básicas, presentes no currículo escolar; ou seja, eles tiveram a oportunidade de exercitar seus saberes em matemática, através da *tabuada do Dino* da figura abaixo do site *Escola Games*, leitura e escrita através do *Hagaquê*, raciocínio lógico usando BrainsBreaker 5, além de outros campos de saberes significativos.



Figura 20 – Imagem do jogo online *tabuada do Dino*.

O processo ensino-aprendizagem demanda de ambas as partes (professores e alunos) muita dedicação, generosidade e competência profissional. Neste, o educador jamais poderá se portar como o detentor do conhecimento, mas auxiliador de saberes, transpondo a autoridade exercida com indiscutível sabedoria. Ensinar, como dizia Freire (1996), é uma especificidade humana:

Que possibilidade de expressar-se, de escrever, vem tendo a minha curiosidade? Creio que uma das qualidades essenciais que a autoridade docente democrática deve revelar em suas relações com as liberdades dos alunos é a segurança em si mesma. É a segurança que se expressa na firmeza com quem atua, com que decide, com que respeita as liberdades, com que discute suas próprias posições, com que aceita rever-se (FREIRE, 1996, p.56).

O ato de ensinar não tem sentido se não estiver relacionado ao ato de aprender. Ao longo da história, homens e mulheres viram que era possível ensinar. Segundo Freire (1996, p.12): “Foi assim, socialmente aprendendo, que ao longo dos tempos mulheres e homens perceberam que era possível – depois, preciso – trabalhar maneiras, caminhos, métodos de ensinar”.

Inserir novos métodos e estratégias inovadoras bem como diferentes ferramentas em sala de aula pode tirar todo um cansaço que se apropria dos que frequentam um espaço educativo. Não é fácil educar e mais difícil ainda é manter tantas mentes focadas e atentas ao que se está explicando. Inserir a informática como oficina pedagógica no Mais Educação trouxe-nos muita motivação e expectativas. Quando falamos em laboratório de informática, computadores, *internet* despertamos no aprendiz certo interesse, proporcionando motivação.

É notável que, com todo esse avanço tecnológico, a escola agora, além da missão de formar cidadãos para o convívio em sociedade, precisa familiarizá-los suficientemente com todos esses apetrechos tecnológicos. Chaves (1999) reforça a ideia de que a informática está centrada em toda essa tecnologia:

Devemo-nos preocupar com a questão da informática na Educação porque a evidência disponível, embora não tão ampla e contundente quanto se poderia desejar, demonstra que o contato regrado e orientado da criança com o computador em situação de ensino-aprendizagem contribui positivamente para o aceleração de seu desenvolvimento cognitivo e intelectual, em especial no que esse desenvolvimento diz respeito ao raciocínio lógico e formal, à capacidade de pensar com rigor e sistematicidade, à habilidade de inventar ou encontrar soluções para problemas. Mesmo os maiores críticos do uso do computador na educação não ousam negar esse fato. (Chaves, 1999 p.25).

O fato é que o contato do aprendiz com um computador com acesso à *internet*, por exemplo, irá permitir ao mesmo a busca de uma gama de informações; e o mais importante, no seu ritmo e de acordo com o seu interesse, lembrando que essa interação se torna eficaz quando mediada por profissional responsável. Dessa forma, alunos, colegas e professor trocam ideias e constroem o conhecimento, embasados naquilo que chamamos de influência mútua.

5. ANÁLISE DA 'VIVÊNCIA'

Foram três meses de uma experiência singular, repercutidos tanto na minha vida acadêmica como estudante de Licenciatura em Computação como na minha vida pessoal como ser humano; afinal, tinha consciência que iria conviver com crianças de variadas faixa etárias e que enfrentavam os mais variados problemas – crianças inclusas em situações delicadas impostas pelo caminhar de suas próprias vidas.

A experiência se deu com crianças/adolescentes pertencentes a famílias de classe social menos favorecida, criadas por parentes com problemas de alcoolismo e violência dos pais, com experiências frustradas de abusos, dispostas ao trabalho infantil, etc. São crianças que necessitavam de uma atenção maior, uma prática educativa com afetividade, alegria e domínio técnico, sempre a disposição da mudança. Para Freire (1996, p.46): “[...] meu papel no mundo não é só o de quem constata o que ocorre, mas também o de quem intervém como sujeito de ocorrências”. Antes de qualquer coisa, tive a missão de, enquanto educador, oferecer entretenimento e valores humanos engajados ao foco principal: o ensino da Informática básica.

A vivência que ora relatamos não pode apenas enfatizar os momentos bons – que foram vários – mas relatar os pontos negativos também, que serviram, em um determinado ponto, como experiência de vida. Os problemas enfrentados no cotidiano de uma sala de aula são múltiplos, afinal, “ensinar não é apenas transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p.25). Ensinar, dizia Freire, requer muita insistência e o educador precisa estar aberto às indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos. O educador, também, precisa enfrentar a resistência por parte dos alunos, contudo, a rebeldia fará parte de suas/nossas vidas.

A experiência vivida, em um curto espaço de tempo, trouxe momentos satisfatórios. A retribuição por parte de quem aprende com paciência e dedicação é verdadeira. Em todos os momentos de nossas aulas no laboratório, a atenção ansiosa voltada para a principal ferramenta (o computador) era notável. Esses educandos viam a necessidade de compreender conceitos informáticos, já que estavam inseridos na sociedade da informação, por isso não economizaram em

demonstrar interesse e dedicação. A cada novo conceito inserido, por mais simples que fosse (salvar arquivos em pasta, por exemplo), instigava-os a aprender e fixar aquele novo conhecimento. Como relatado antes, a turma possuía níveis variados, uns sabiam muito, outros menos. Em muitos momentos da oficina, tanto em aula expositiva como prática, era comum ouvir um “eu já sabia disso” e mais corriqueiro ainda um “eu nunca vi isso antes”.



Figura 21 – Alunos do turno da manhã em atividade na quadra.

5.1 Aprendizagens compartilhadas

Evidentemente, atrelar teoria e prática em séries distintas (1º ao 5º ano) exigiu a elaboração de um conteúdo programático que atendesse às necessidades e dificuldades cognitivas diferentes. Aos alunos do 1º e 2º ano a informática foi abordada de maneira mais superficial/teórico e aos alunos do 3º, 4º e 5º ano mais técnico/prático.

Na verdade, os alunos do 1º e 2º ano estiveram mais presentes em atividades realizadas na oficina de acompanhamento pedagógico, ou seja, as crianças do 1º e 2º ano tiveram uma atenção especial no que diz respeito à leitura e acompanhamento pedagógico. Em muitos momentos dessa oficina foram criadas rodas de leitura e ‘contação’ de histórias pelos monitores direcionados. Tanto o monitor responsável pela oficina como monitores de outras oficinas eram engajados nesse processo, numa espécie de miscigenação de saberes com um único objetivo:

o de instigar o conhecimento. Esses momentos, mostrada na figura abaixo, possibilitavam aos alunos a escolha livre da história ou livro que iam ouvir ou ler.



Figura 22 – Alunos em atividade de leitura e ‘contação’ de história.

O conteúdo de cada oficina seguia as exigências estabelecidas pelo macrocampo, embora todas voltadas ao objetivo de promover entretenimento e construção de saberes. Na oficina de informática, o cronograma de conteúdos foi sendo construído à medida que as aulas avançavam e de acordo com a assimilação por parte dos educandos, totalizando 24 aulas, entre teoria e prática.

Como forma de apresentação e acolhimento, no primeiro contato com a turma da oficina de informática, que aconteceu na sala de vídeo do prédio do SCFV, foi apresentada uma dinâmica, intitulada *dinâmica dos nomes*, que apontava a importância de saber ouvir. Esse primeiro contato aconteceu no dia 25/08/2015, além da dinâmica, foi apresentado a proposta do macrocampo e, através de slides, as regras do laboratório. Finalizamos com a apresentação e discussão de um vídeo como mostra a figura 23, chamado *Valores Humanos*, disponível no *You Tube*⁸.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yY-2HAyOH2w>.



Figura 23 – Primeira aula da oficina.

As demais aulas, durante a oficina, divididas em aulas expositivas e práticas, abordaram temáticas essenciais para a compreensão mais técnica da informática bem como aspectos relacionados a valores humanos. Muitas aulas, realizadas no laboratório, trabalhavam a coordenação motora dos alunos, visto que muitos não tinham contato com o computador fora da oficina, conseqüentemente não sabiam sequer pegar no mouse. Essas aulas contribuíram para que os mesmos, ao término da oficina, movimentassem o mouse com mais precisão e segurança. Muitos jogos offline foram usados e a manipulação do mouse intensificada.

Conhecer aspectos técnicos sobre mouse e teclado garantiu a essas crianças um melhor aproveitamento nas demais atividades. Na *Aula 6 (ver apêndice)*, por exemplo, os alunos tiveram a oportunidade de aprender sobre *pesquisas na internet*. Estes foram convidados a conhecer as técnicas de pesquisas bem como salvar conteúdos (textos e imagens) para inserir em pequenos textos, feitos pelos mesmos. Na figura que segue, os alunos pesquisam imagens referentes a preconceito, de um modo geral. Além da aula sobre recursos de pesquisa, inserimos um tema bastante importante na aula que são os diferentes tipos de preconceitos, destacando o Cyberbullying. Nesse mesmo momento, trabalhamos a cartilha orientativa “Criança Mais Segura na *Internet*”.



Figura 24 – Aula sobre *Pesquisas na Internet*.

Quando as aulas aconteciam na sala de vídeo do SCFV, os alunos aprendiam através de dinâmicas e das aulas expositivas interativas, que antecediam essas dinâmicas, com discussões e/ou debates referentes ao tema proposto. Segundo Schwart (2002), o aprendizado lúdico motiva a criança para qualquer prática, levando-a a perceber a importância dessas atividades para o seu desenvolvimento. Na dinâmica da figura abaixo, os alunos eram convidados a compartilhar seus sonhos falando de si. A contribuição dessa dinâmica foi a importância que é preservar seus sonhos bem como o do próximo, sem destruí-lo.



Figura 25 – Aula dinâmica enfatizando os sonhos.

A prática de abordar “Educação em valores” através de dinâmicas e/ou atividades lúdicas, contribuíram para o desenvolvimento das potencialidades dessas crianças que participaram da oficina em questão. Estudos e pesquisas comprovaram a importância dessas atividades na educação de crianças e adolescentes. Por meio de atividades como essas, o aprendiz se expressa, assimila conhecimentos e constrói sua realidade.

É interessante frisar que essas dinâmicas foram bastante importantes na assimilação dos conteúdos e na “ancoragem” a conceitos e saberes já presentes na estrutura cognitiva dos mesmos, como constructo da teoria da aprendizagem significativa de Ausubel. Dinâmicas, além de lúdicas, instigam o aprendiz a compartilhar o saber adquirido.

Outros locais usados para a realização das atividades do programa *Mais Educação*, foram o pátio do prédio do SCFV e a quadra poliesportiva municipal. No pátio, as atividades aconteciam quando um determinado assunto era de interesse de todas as séries e faixa etárias, sempre referente a algum dia comemorativo. Na figura o pátio foi utilizado em diferentes dias, para atividade de teatro, palestra referente ao meio ambiente, atividade em alusão ao dia das crianças e à semana dedicada ao diferentes tipos de preconceito.



Figura 26 – O pátio do SCFV em diversas atividades.

Quando realmente queremos aprender, qualquer ambiente vira sala de aula. Tanto um laboratório de informática como uma sala de vídeo ou pátio, tornam-se espaços de aprendizagens compartilhadas. Quando há motivação, os espaços tornam-se a parte menos importante do processo. Motivados, e com um bom encaminhamento das atividades, os alunos terão uma aprendizagem significativa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da experiência aqui descrita e das 'vivências' proporcionadas pelo Macrocampo Cultura Digital, podemos concluir que o trabalho com informática desenvolvido pôde ajudar nas relações de convivência entre os alunos, além de incluí-los digitalmente.

Desse modo, observamos que o computador e, de um modo geral, as tecnologias educacionais são ferramentas positivas no processo de ensino-aprendizagem. Nesse macrocampo, especificamente, o computador foi inserido como ferramenta de apoio e de forma adequada contribuiu para a aprendizagem significativa dos alunos do ensino integral. As dinâmicas utilizadas em conjunto com o ensino da informática aumentaram a criatividade e motivação desses alunos para aprender. A prática do *Ensinar* em si já se constitui tarefa muito difícil. Porém, *Ensinar Digitalmente* se torna um trabalho um tanto desafiador.

É notório que o adequar-se à era digital significa ter que se adaptar constantemente, se renovar corriqueiramente. Afinal, os alunos mudaram. Porém, o papel e objetivo do educador continua o mesmo: formar os cidadãos do futuro. Antes de qualquer coisa, o professor precisa, em cada aula, se doar ao máximo e ter a capacidade de enxergar as dificuldades e exigências do seu alunado, não de forma coletiva, mas de forma individual. O aluno precisa se sentir motivado, embora, muitas vezes, faltem recursos e incentivos externos para um ensino que dialogue com a realidade desse aluno.

Inevitavelmente, nossa aptidão em continuar pode enfraquecer, mas não podemos fraquejar frente a tantas dificuldades que encontraremos pelo caminho, mesmo sem motivação ou até mesmo incentivo dos órgãos competentes e responsáveis, precisamos dar o nosso máximo. A nossa contribuição nunca será em vão, por menor que seja, e o reconhecimento futuro nos fará entender que o nosso máximo, doado durante um dia de ensinamento, nos fez crescer como cidadão/educador que contribuiu com sua parcela no cognitivo daquele que jamais acreditava que poderia aprender.

REFERÊNCIAS

CHAVES, Eduardo O C. **O Computador na Educação**. Disponível em: < http://www.ich.pucminas.br/pged/db/wq/wq1/local/ec_funteve.htm>. Acesso em: 06 maio 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática docente**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JORDÃO, Teresa Cristina. **Formação de Educadores. A formação do professor para a educação em um mundo digital**. In: *Salto para o futuro*. Tecnologias digitais na educação. Ano XIX, boletim 19. Nov-dez. 2009.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação** / Vani Moreira Kenski. Campinas: Papirus, 2007. – (Coleção Papirus Educação).

_____. **O Papel do professor na sociedade digital**. In Pioneira Thomson Learning, Ensinar a Ensinar. Amélia Castro & Anna Maria Pessoa de Carvalho, São Paulo. Cap.5. 2011. pp. 95-106.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática** / Pierre Lévy; tradução de Carlos Irineu da Costa – Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

MANUAL OPERACIONAL DE EDUCAÇÃO INTEGRAL. Brasília: 2013.

MARÇULA, Marcelo. **Informática: Conceitos e Aplicações** / Marcelo Marçula, Pio Armando Benini Filho. 2ª ed. São Paulo: Érica, 2007.

MOITA, Filomena M. G. C. S. **Os Games no Contexto de Currículo e Aprendizagens Colaborativas on-line**. Disponível em: < <http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/osgames.pdf>>. Acesso em: 07 maio 2015.

MORAN, José Manoel. **A Integração das tecnologias na educação**. Disponível em < http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/integracao.pdf>. Acesso em: 13 maio 2015.

MOREIRA, Marco A. (1999). **Aprendizagem significativa**. Brasília: Editora da UnB. p. 129.

NOVA ESCOLA. São Paulo: Abril, n.276, out. 2014.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética: problemas de psicologia genética**. São Paulo, Abril Cultural, 1983.

_____. & INHELDER, B. **A psicologia da criança**. São Paulo, Difel, 1979. BRASIL. Ministério da Educação.

Programa Mais Educação. Brasília, 2011.

PRETTO, Nelson. **Escola sem/com futuro**. Campinas: Papyrus, 1996._____.
Linguagem e tecnologias na educação. In: CANDAU, V. M. (Org.). *Cultura, linguagem e subjetividade no ensinar e aprender*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. p. 161-182.

SCHWARTZ, G. M. **Emoção, aventura e risco - a dinâmica metafórica dos novos estilos**. In: BURGOS, M. S.; PINTO, L. M. S. M. (Org.) *Lazer e estilo de vida*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002, p. 139-168.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu, **Exclusão Digital: a miséria na era da informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

STIER, Suely de Fátima Pianca. **Formação Continuada: Inclusão Digital e Social dos Professores da Rede Municipal**. Curitiba, 2011. Disponível em <
<http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/33521/SUELY%20DE%20FATIMA%20PIANCA%20STIER.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 05 maio 2015.

TABULEIRO DIGITAL. **O Projeto**. Disponível em: <
<https://twiki.ufba.br/twiki/bin/view/Tabuleiro/ProjetoTabuleiroDigital>>. Acesso em: 05 maio 2015.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Cronograma e Planejamento de aulas

PLANEJAMENTO DE AULAS – MAIS EDUCAÇÃO 2014					
TURMAS 1º, 2º, 3º, 4º e 5º ANO – Escolas Justiniana Ribeiro e Francisco Clementino.					
AGOSTO					
AULA	DATA	DIA DA SEMANA	HORÁRIO	TURMA	ATIVIDADES REALIZADAS
1	25	SEG	8 às 9:30h	1º e 2º	Apresentação e Significação do Macrocampo, dinâmica dos nomes, regras do laboratório e discussão do Vídeo chamado <i>Valores Humanos</i> . ⁹
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	
			13 às 14:30h	1º e 2º	
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	
2	27	QUA	8 às 9:30h	1º e 2º	Partes de um Computador, o conceito de Inclusão Digital, dispositivos de entrada e saída e Jogos <i>Offline</i> do site <i>Escola Games</i> .
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	
	28	QUI	13 às 16h	1º e 2º	
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	
SETEMBRO					
AULA	DATA	DIA DA SEMANA	HORÁRIO	TURMA	ATIVIDADES REALIZADAS
3	01	SEG	-	-	“ <i>Nossas Qualidade e Defeitos</i> ” através da dinâmica do presente, a evolução do computador (vídeo: Antigos computadores) e Jogo de quebra cabeça virtual (BrainsBreaker 5) para trabalhar coordenação motora.
4	03	QUA	-	-	1º Aula no LAB Rever as Regras do LAB, a importância de Ligar e Desl corretamente, sistema operacional, conhecendo a área de trabalho e dinâmica sobre ética e cidadania.
	04	QUI	-	-	
5	08	SEG	-	-	Conhecendo o Bloco de notas, suas funções e principais recursos. Dar continuidade à coordenação motora com a criação de avatar no site Pocoyo.
6	10	QUA	-	-	Introdução à <i>internet</i> . Trabalhar a cartilha <i>Criança mais segura na internet</i> . Finalizar com Coordenação motora no site <i>Edinfjogos</i> .
	11	QUI	-	-	

⁹ Esta aula se repetia durante dois turnos, pois contemplava alunos das duas escolas nos turnos matutino e vespertino.

7	15	SEG	8 às 9:30h	1º e 2º	Exercício de desenho e site Escola games com jogos livres
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	Usando o Bloco de notas para fazer um pequeno relatório.
			13 às 14:30h	1º e 2º	Exercício de desenho e site Escola games com jogos livres
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	Usando o Bloco de notas para fazer um pequeno relatório.
8	17	QUA	-	-	Aula sobre Ergonomia (discutir postura correta na frente do computador) com apresentação e discussão de vídeos.
	18	QUI	-	-	
9	22	SEG	8 às 9:30h	1º e 2º	Desenho sobre diferentes tipos de preconceito
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	Conhecendo o Windows Explorer e principais recursos do aplicativo. Início da Semana projeto Preconceito.
			13 às 14:30h	1º e 2º	Desenho sobre diferentes tipos de preconceito
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	Conhecendo o Windows Explorer e principais recursos do aplicativo. Início da Semana projeto Preconceito.
10	24	QUA	-	-	Os diferentes tipos de preconceito e apresentação de vídeo sobre o preconceito racial.
	25	QUI	-	-	
11	29	SEG	-	-	Aula sobre pesquisas na <i>internet</i> . Dinâmica sobre direitos e deveres do cidadão!
OUTUBRO					
AULA	DATA	DIA DA SEMANA	HORÁRIO	TURMA	ATIVIDADES REALIZADAS
SEMANA QUE ANTECEDE AS ELEIÇÕES					
12	08	QUA	-	-	SEMANA DA CRIANÇA Teatro infantil, Quiz educativo e jogos na quadra.
	09	QUI	-	-	
13	13	SEG	-	-	SEMANA DO MEIO AMBIENTE Palestra com um estudante de agroecologia sobre Meio ambiente.
14	16	QUI	-	-	Aula de Campo no sítio Riacho do meio.
SEMANA QUE ANTECEDE O 2º TURNO					
15	20	SEG	-	-	Dinâmica do balão para trabalhar sonhos e virtudes. Vídeo de Nick Vujici com breve discussão.
16	29	QUA	8 às 9:30h	1º e 2º	Roda de leitura
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	Acessórios do Windows (calculadora,

					Paint, entre outros). Jogos educativos no site <i>SmartKids</i> .
	30	QUI	13 às 16h	1º e 2º	Roda de leitura
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	Acessórios do Windows (calculadora, Paint, entre outros). Jogos educativos no site <i>SmartKids</i> .
NOVEMBRO					
AULA	DATA	DIA DA SEMANA	HORÁRIO	TURMA	ATIVIDADES REALIZADAS
17	03	SEG	8 às 9:30h	1º e 2º	Jogos livres offline do site < http://www.happyclicks.net/ >
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	O teclado, suas divisões e teclas mais importantes. Exercícios no software RapidTyping 5 e Klavaro, ambos de digitação.
			13 às 14:30h	1º e 2º	Jogos livres offline do site < http://www.happyclicks.net/ >
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	O teclado, suas divisões e teclas mais importantes. Exercícios no software RapidTyping 5 e Klavaro, ambos de digitação.
18	05	QUA	-	-	Conhecendo e criando histórias em quadrinho utilizando o <i>HagaQuê</i>
	06	QUI	-	-	
19	10	SEG	-	-	Conhecendo o Word e seus principais recursos (Criação de documentos, formatação e criação de tabelas, etc).
20	12	QUA	8 às 9:30h	1º e 2º	Dinâmica sobre valores
			9:30 às 11h	3º, 4º e 5º	Powerpoint e seus principais recursos. Confecção de slides sobre ética e cidadania, direitos e deveres e tipos de preconceito.
	13	QUI	13 às 16h	1º e 2º	Dinâmica sobre valores
			14:30 às 16h	3º, 4º e 5º	Powerpoint e seus principais recursos. Confecção de slides sobre ética e cidadania, direitos e deveres e tipos de preconceito.
21	17	SEG	-	-	Introdução do tema Consciência negra com slides e vídeos: Filme sobre consciência negra e <i>Menina Bonita do laço de fita</i>
22	19	QUA	-	-	Raciocínio lógico com desafios em slides. Apresentação de jogos (Block x3, Ril-li, etc).
	20	QUI	-	-	
23	24	SEG	-	-	ÚLTIMA SEMANA DE AULA Dinâmica <i>Teia dos relacionamentos</i> e

					atividade na quadra
24	26	QUA	-	-	ÚLTIMA SEMANA DE AULA Bingo educativo, gincana cultural e apresentação de um vídeo mostrando uma retrospectiva de todo o programa
	27	QUI	-	-	

APÊNDICE B – Termo de Adesão e Compromisso de Voluntário

FNDE FUNDO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DINHEIRO DIRETO NA ESCOLA (PDDE)
Educação Integral

Termo de Adesão e Compromisso de Voluntário

Maurocel Carlos Procopio da Silva, Brasileiro, Solteiro,
Nome do(a) Voluntário(a) (Nacionalidade) (Estado Civil)
residente e domiciliado(a) no(a) Rua Serido, 139,
(Rua/Avenida) (nº)
Serinha, Curati, PB portador(a) do CPF n.º
(Complemento) (Bairro) (Cidade) (UF)
082.632.594-79 carteira de identidade n.º 3368240, SSP / PB,
(Nº do CPF) (Órgão Expedidor) (UF)

pelo presente instrumento, formaliza adesão e compromisso em prestar, a contento, *serviço voluntário*, nos termos da Lei n.º 9.608, 18 de fevereiro de 1988, em escolas públicas definidas em Resolução do Conselho Deliberativo do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação, que dispõe, anualmente, sobre os procedimentos e as formas de execução e prestação de contas do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), cômico de que fará jus ao ressarcimento das despesas com transporte e alimentação decorrentes da prestação do referenciado serviço e que tal serviço não será remunerado e não gerará vínculo empregatício, nem obrigação de natureza trabalhista, previdenciária ou afim.

Curati / PB, 10 de Março de 20 14.
(Local) (UF) 2

Maurocel Carlos Procopio da Silva

(Assinatura do Voluntário)