



## **CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA PARA CAPACITAÇÃO TECNOLÓGICA ENVOLVENDO ECONOMIA CRIATIVA**

Adriana Fernandes da Silva, Cynthia Maria Bravo Pinto.

Francisca Raquel de Vasconcelos Silveira.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - Campus Aracati

### **RESUMO:**

A sociedade está cada vez mais informatizada, se tornando gradativamente importante o acesso a novas tecnologias. Devido à dificuldade de uma grande parcela da população ainda não ter contato com meios tecnológicos, seja por causa de baixa renda para comprar estes produtos ou a falta de conhecimento em como usá-los. Este projeto tem como objetivo integrar tecnologicamente os indivíduos da comunidade da Volta - CE, para que estes se capacitem e possam conhecer os instrumentos básico da informática, de modo que os indivíduos continuem a criar suas atividades e produtos, proporcionando uma geração de renda. Estimulando a inserção dos indivíduos na sociedade, descrevendo o funcionamento do projeto, a metodologia proposta para a aplicação de aprendizagem e os resultados encontrados.

### **INTRODUÇÃO:**

As TIC's possuem uma complexa rede de comunicação, na qual as informações são inseridas de maneira rápida, como é o caso de transações bancárias, fotos, vídeos, mensagens, imagens, entre outros, que são serviços utilizados por usuários em seu cotidiano por meio de computadores, tablets e smartphones.

Porém, os usuários leigos que necessitam realizar processos que utilizam estas tecnologias se deparam com um mundo novo, onde se encontra uma grande dificuldade quanto às formas de utilização destas ferramentas ou programas. Esta falta de interação com os meios tecnológicos nos tempos modernos desenvolve o analfabetismo digital, um termo relativamente novo que serve para expressar a exclusão digital no meio social.

Economia Criativa é um termo criado para nomear modelos de negócio ou gestão que se originam em atividades, produtos ou serviços desenvolvidos a partir do conhecimento, criatividade ou capital intelectual de indivíduos com vistas à geração de

trabalho e renda.

A diversidade cultural da comunidade foi analisada e concluímos que existem diferentes costumes, entre os quais podemos citar: artesanato, culinária, manifestações religiosas, tradições, entre outros aspectos. Valorizar, proteger e promover a diversidade cultural da comunidade, foi um aspecto que motivou a criação desse trabalho garantindo a originalidade proporcionando um potencial de crescimento para a comunidade.

Observando a necessidade de acesso tecnológico na sociedade, abriu-se a oportunidade de desenvolver um trabalho que capacitasse e incluísse digitalmente membros da localidade no projeto. Portanto, o objetivo deste trabalho visa integrar tecnologicamente os indivíduos da comunidade, para que estes se capacitem e possam conhecer os instrumentos básicos da informática, de modo que os indivíduos continuem a criar suas atividades e produtos, proporcionando uma geração de renda. Esta capacitação ocorre em um período de seis meses e seus detalhes são explicados nas próximas seções.

## **FUNDAMENTAÇÃO:**

A inclusão digital é um conceito que engloba as novas tecnologias da informação e comunicação, a educação, a participação, possibilitando a construção de uma cidadania criativa e empreendedora. A inclusão digital é um meio para promover a melhoria de vida gerando conhecimento e troca de informações de uma sociedade.

Existem trabalhos fortemente consolidados nesta área de ensino de informática básica, é o caso do UniBrasil que é proposto pelo curso de Licenciatura em computação e Sistemas de Informação das Faculdades Integradas do Brasil, que acredita por meio do aprendizado digital é possível tornar uma sociedade com menos analfabetismo digital. Outro trabalho foi a inclusão digital por parte dos telecentros, de tal modo que ajudasse a todas as comunidades brasileiras com o ensino de informática, de leitura e escrita, com a finalidade de construir cidadãos mais educados e com o conhecimento afluente.

Um dos principais pontos que nos fez escolher esta área foi a demanda de pessoas para aprender a informática básica. Porém com o passar do tempo percebemos que podíamos melhorar mais a comunidade, e com base nesses projetos citados acima, criamos uma nova metodologia. Metodologia esta que ao educar os alunos com a informática básica, estes alunos poderiam ensinar outros alunos e assim sucessivamente até criar uma grande corrente de ensino e aprendizado. Além deste ponto importante, podemos citar outra grande diferença desse projeto é o uso dos ensinamentos adquiridos e conseguir movimentar a economia do local, isto é possível com a criação de um site para a comunidade expor para o mundo seus trabalhos e serviços. Vale ressaltar que esta metodologia criada foi aplicada na comunidade da Vila da Volta em Aracati (Ce).

## **METODOLOGIA:**

As atividades iniciais eram desenvolvidas no Telecentro – centro de inclusão digital da própria comunidade, mas por conta de equipamento e acesso a rede tivemos de realizar as aulas no IFCE Campus Aracati. As atividades eram desenvolvidas por dois monitores

que realizavam o acompanhamento de todas as atividades. Os encontros aconteciam uma vez por semana.

A capacitação tecnológica sucedia uma vez por semana em dois momentos: No primeiro o conteúdo teórico era apresentado para os alunos e no segundo aplicavam o conhecimento que havia recebido no momento anterior. Desse modo, era uma forma de avaliar se o conhecimento estava sendo aplicado e também promovia mais uma interação com os alunos para estimular a criatividade.

As atividades desenvolvidas no projeto de informática são elaboradas juntamente com a orientação da Coordenadora do Projeto a professora Francisca Raquel de Vasconcelos Silveira. O projeto proporciona aos educandos o conhecimento básico de softwares aplicativos e navegação na internet, utilizados nos laboratórios de informática através de atividades que envolvam operações básicas como aprender a ligar e a desligar o computador até operações como realizar atividades do cotidiano e do mercado de trabalho por meio de softwares e métodos adequados.

## **RESULTADOS:**

Com a execução do projeto, teve que cumprir o papel social, promovendo ações que envolvam a comunidade em que está inserida proporcionando assim um maior envolvimento dos alunos e disseminando a cultura e informação para a comunidade.

O público do projeto foi de 18 pessoas inicial. Sendo dividido no início total de homens 2 e término 1 e para mulher início 16 e término de 13. O motivo dessa evasão foi por conta que os alunos tiveram que mudar de localidade justificando assim sua desistência. O projeto concluiu com 14 alunos.

Tabela 1 – Dados de evasão.

	HOMENS	MULHERES
INÍCIO	2	16
TÉRMINO	1	13

Desse número a maioria eram jovens entre 31 e 45. Detalhes da faixa etária do grupo são mostrados na Tabela 1. Além disso, o grupo era composta por 1 homem e 13 mulheres.

Tabela 2 – Faixa etária dos participantes.

	Quantitativo (homens)	Quantitativo (mulheres)
Entre 15 a 30	1	4
Entre 31 a 45	0	8
Entre 46 a 60	0	1

Como resultado teve a conclusão de 14 pessoas no curso de informática básica e a criação do site da comunidade para melhorar a economia da cidade.

Este projeto promoveu a inclusão produtiva da comunidade, através da qualificação profissional no meio da informática, gerando a oportunidades de trabalho e renda e acesso a serviços criativas. Como este é um trabalho vinculado com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, campus Aracati, foi usufruído de máquinas da instituição e transporte para buscar e levar os estudantes de suas casas até o local de ensino.

## **CONCLUSÕES**

A partir do planejamento e do processo de implantação do projeto, foi possível verificar a importância da inclusão digital com um fator de mudanças no aprendizado dos alunos.

Para a primeira parte do projeto visualizou-se os seguintes resultados:

- Conseguir incorporar conceitos básicos de informática.
- Conseguir o aprendizado de ferramentas básicas como word, powerpoint e excel, visando adicionar ao cotidiano da turma.
- Com o conhecimento de navegação e digitação do computador, é possível publicar os aspectos do projeto, com foco na economia, conhecendo novas vertentes.