



Revista EaD &

tecnologias digitais na educação

Projeto de Pesquisa e Enriquecimento Curricular: Informática para o Mercado de Trabalho e suas contribuições para os discentes do Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho

Andréia Vignatti Ferreira (UA)

vigdeia@gmail.com

Renata Cristina Laranja Leite (PUC)

renatararanja@terra.com.br

Resumo: *O projeto desenvolvido representa muitas vezes o primeiro contato do discente com o computador e assim como as tecnologias digitais. O objetivo desse projeto é proporcionar a todos a inclusão digital e nivelamento de conhecimento sobre as várias formas de se utilizar as ferramentas de computação nas atividades cotidianas de um cidadão. A metodologia baseia-se em um modelo não experimental, tipo descritivo e de abordagem quantitativa e qualitativa, onde o instrumento utilizado foram os relatórios de atividades desenvolvidas no projeto, um questionário e entrevistas aplicadas. O uso eficiente do computador em atividades escolares e no ambiente profissional possibilita desenvolver habilidades e competências com maior facilidade e conhecimento, transformando o discente em um ser ativo, capaz de atender as necessidades encontradas no cotidiano de sua vida.*

Palavras-chave: *Inclusão digital; Informática; Tecnologias.*

Abstract. *The developed project often represents the student's first contact with the computer and digital technologies. The objective of this project is to provide everyone with digital inclusion and leveling of knowledge about the various ways of using computing tools in the daily activities of a citizen. The methodology is based on a non-experimental model, descriptive and with a quantitative and qualitative approach, where the instrument used were the reports of activities developed in the project, a questionnaire and applied interviews. The*

efficient use of the computer in school activities and in the professional environment makes it possible to develop skills and competences with greater ease and knowledge, transforming the student into an active being, capable of meeting the needs encountered in their daily lives.

Key-words: *Digital inclusion; Computing; Technologies.*

1. Introdução

O computador é hoje uma ferramenta que está inserida em todas as atividades do mercado de trabalho, tais como: a comunicação das pessoas, empresas, atividades como vendas, marketing, entregas, prestações de serviços comerciais ou sociais, entre outros.

Saber utilizar o computador passou a ser uma necessidade, pois, este auxilia o discente na busca e construção do saber, em novas descobertas e novos aprendizados.

A inclusão digital tem por finalidade disponibilizar a todos os cidadãos acesso às tecnologias digitais, de forma que essas possam auxiliar em melhores condições de vida. Para que esta possa ser implantada é necessário: o computador, Internet e conhecimento das ferramentas digitais.

Através do computador, o docente promove a capacitação do discente, com o uso das tecnologias digitais em sala de aula, novas oportunidades são geradas para aprender conhecimentos necessários para utilizar com competência os recursos de informática no seu cotidiano.

Por meio destes recursos é possível estabelecer novas formas de comunicação, aprimorá-las, e, principalmente, torná-las um atrativo diferencial e essencial para que o discente permaneça motivado e interessado em continuar seus estudos.

Neste sentido que, o Projeto de Pesquisa e Enriquecimento Curricular: Informática para o Mercado de Trabalho, procura atuar no nivelamento de conhecimento de Informática abrindo um leque de opções e oportunidades para os discentes que ingressam ou que apresentam dificuldades com o computador no Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho.

2. Inclusão Digital e as Tecnologias

A inclusão digital deve ser vista como um meio de acesso ao uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) de forma a inserir o discente no mundo digital, sendo capaz de se beneficiar desses recursos.

Segundo Schwartz (2000), “a exclusão digital não é ficar sem computador ou telefone celular. É continuarmos incapazes de pensar, de criar e de organizar novas formas, mais justas e dinâmicas, de produção e distribuição de riqueza simbólica e material.”

Não basta que o discente tenha somente acesso ao computador, e que este esteja conectado a Internet, é preciso que ao fazer o uso dessa ferramenta, o discente saiba o que se deve ser feito, e que receba uma capacitação em informática, para que possa aplicar os conhecimentos necessários de forma eficiente e adequada.

Cruz (2004) afirma que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) precisam se tornar ferramentas que contribuam para o desenvolvimento social, intelectual, econômico e político do cidadão.

Moran (1996, p. 21) diz que é necessário criar ambientes de ensino-aprendizagem mais atraentes, envolventes e multissensoriais.

Moran ainda afirma que,

as tecnologias, dentro de um projeto pedagógico inovador, facilitam o processo de ensino aprendizagem; sensibilizam para novos assuntos, trazem informações novas, diminuem a rotina, ligam as pessoas com o mundo, com as outras escolas, aumentam a interação (redes eletrônicas), permitem a personalização (adaptação ao ritmo de trabalho de cada aluno) e se comunicam facilmente com o aluno, por trazerem para a sala de aula as linguagens de comunicação do dia a dia. (MORAN, 1994, p.48)

Segundo Ausubel (1976), a aprendizagem significativa facilita a aprendizagem do discente, e é um elemento essencial no processo de aquisição do conhecimento, fundamental para a atual função do docente e para a responsabilidade da escola.

A aprendizagem significativa proporciona um sentido ao discente, e assim a informação interage e se firma nos conceitos existentes da estrutura cognitiva, construindo novos saberes e ensinamentos.

Assim, Piaget explica e demonstra que há uma interação sujeito/meio na construção do conhecimento, o que ocorre com os alunos que utilizam o portal da escola para realizar os estudos. Além disso, Piaget compreende como crescem/desenvolvem os conhecimentos, como também a capacidade de conhecer, através de trocas entre o meio e a vivência.

Neste sentido, a inclusão digital se torna efetiva ao se utilizar as tecnologias digitais no projeto, como ferramentas que contribuem para a disseminação da Informática possibilitando a todos acessos ao conhecimento, novas experiências, construção de novos saberes e fazeres.

3. Projeto de Pesquisa e Enriquecimento Curricular: Informática para o Mercado de Trabalho

A cada semestre novos alunos ingressam na escola Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho a procura de cursos técnicos profissionalizantes para se qualificarem e terem uma oportunidade no mercado de trabalho, entretanto, muitos apresentam cada vez mais dificuldades em acompanhar a evolução tecnológica ou até mesmo nenhum conhecimento prévio em informática.

Diante deste exposto, o Projeto de Pesquisa e Enriquecimento Curricular: Informática para o Mercado de Trabalho foi criado pensando em nivelar o conhecimento de Informática e proporcionar a todos envolvidos a inclusão digital.

As aulas são ofertadas após o horário de aula dos discentes (entre turnos), no turno da manhã das 11:20h às 13h e no turno vespertino das 17:20h às 19h, no laboratório de informática.

O objetivo do projeto é proporcionar o manuseio do computador, da Internet, e do portal do moodle da escola, que é um software livre, conhecido como um ambiente virtual de aprendizagem, acessado pelo endereço eletrônico no site: <https://portal.ceet.secti.es.gov.br/login/index.php>, neste portal são disponibilizados recursos pedagógicos das disciplinas ofertadas nos cursos.

A atitude de ensinar e aprender acarreta transformar o que se faz em sala de aula, para uma aprendizagem que transcenda as paredes da escola, para a contextualização de temas, criação de debates de maneira que se possa estimular o pensamento crítico do aluno.

Moran afirma que,

à combinação dos ambientes mais formais com os informais (redes sociais, wikis, blogs), feita de forma inteligente e integrada, nos permite conciliar a necessária organização dos processos com a flexibilidade de poder adaptá-los à cada aluno e grupo. (MORAN, 2017, p.33)

Segundo Lévy,

“Uma vez que os indivíduos aprendem cada vez mais fora do sistema acadêmico, cabe aos sistemas de educação implantar procedimentos de reconhecimento dos saberes e savoir-faire adquiridos na vida social e profissional” (LÉVY, 2009, p.175)

Segundo Almeida (2003), “os ambientes virtuais de aprendizagem são tecnologias que facilitam a criação de um ambiente educacional colaborativo”.

Neste contexto, o docente utiliza a portal da escola para disponibilizar os conteúdos e atividades a serem desenvolvidas durante o projeto. O discente por sua vez, realiza o acesso do portal ao seu curso técnico, através de um usuário e senha pré-definidos pelo administrador do portal.

4. Metodologia do Projeto

O trabalho desenvolvido trata-se de uma pesquisa quantitativa e qualitativa, onde foi aplicado um questionário e entrevistas, como técnica de pesquisa, e observado a situação real dos discentes ao ingressarem no projeto, nas duas ofertas, no período de março a dez de julho, e de vinte de julho a dezembro de 2022, quando se inicia o segundo semestre, com novas turmas de acordo com o calendário escolar.

Todavia os cursos técnicos profissionalizantes têm por característica serem ofertados por módulos, onde a cada semestre o aluno realiza um módulo, podendo dar início, continuidade ou finalizar este ao término do semestre, de acordo com o plano de curso e a organização curricular das disciplinas.

Os instrumentos de pesquisa utilizados para coletar os dados basearam-se na consulta das atividades realizadas através do portal da escola, e nas respostas ao questionário realizado e entrevistas.

As aulas práticas são ministradas no laboratório de informática, onde cada aluno tem um computador com Internet para realizar as atividades propostas pelo docente. O projeto é ofertado a um público de 15 (quinze) discentes, tendo início todo ano na escola, no período de março a 10 (dez) de julho, e de 20 (vinte) de julho a dezembro, procurando realizar a inclusão digital de novos discentes que ingressam na escola.

A amostra avaliada corresponde a um total de 24 (vinte e quatro) alunos, cerca de 80% (oitenta) da população total de 30 (trinta) alunos que cursaram o projeto no ano de 2022.

Foram formuladas um total de 10 (dez) perguntas iniciais como forma de diagnóstico, para verificar a real situação do aluno egresso no curso técnico, todas estruturadas de acordo com os objetivos específicos a serem alcançados no projeto. E ao final do projeto é realizada uma entrevista com o discente e verificado quais foram as contribuições que o projeto trouxe para a sua vida profissional.

A proposta da pesquisa é promover além da inclusão digital dos discentes, o conhecimento necessário em Informática para que estes possam ser inseridos no mercado de trabalho como profissionais técnicos qualificados.

5. Resultados e Discussão

A análise dos dados foi realizada com a coleta inicial das informações, através do questionário diagnóstico aplicado aos discentes do projeto, onde se observou a real situação dos discentes que ingressaram na escola.

Analisando os dados observou-se que 100% (cem por cento) dos discentes, ou seja, os 24 (vinte e quatro) alunos entrevistados, responderam que não possuem um computador em casa, e não tem nenhum conhecimento de informática.

Dentre eles, todos informaram que possuem um smartphone, mas somente 06 alunos possuem Internet, ou seja, somente 25% (vinte e cinco por cento). Somente 50% (cinquenta por cento) dos alunos informaram que possuem alguma rede social.

No questionário é perguntado se os alunos possuem algum e-mail, e 50% (cinquenta por cento) dos discentes informaram que não tem e-mail, e outros 50% (cinquenta por cento) que tem, mas que, não sabem utilizar.

Outra pergunta foi se os alunos sabiam criar um currículo/portifólio, ou se tem algum conhecimento sobre as ferramentas: editor de texto, apresentação de trabalho e planilhas eletrônicas, e 100% (cem por cento) dos discentes informaram que não para todas as perguntas.

Diante do exposto, o projeto, procurou ensinar aos discentes como manusear o Sistema Operacional, como realizar pesquisas na Internet, como utilizar um e-mail, como criar uma conta na rede social LinkedIn para trabalho, como utilizar o editor de texto Word e configurar trabalhos acadêmicos, como utilizar uma planilha eletrônica, o Excel, como realizar apresentações de trabalho pelo Power Point e como criar logomarcas, fazer banner e folders pelo Canva.

À medida que o discente vai avançando nas aulas, uma avaliação é aplicada pelos docentes, para que o aluno possa passar para o próximo conteúdo, é preciso ter uma nota igual ou superior a 60% (sessenta por cento) da média.

Analisando o relatório de atividades realizadas no portal da escola, observou-se que todos os discentes se propuseram a realizar todos os exercícios propostos durante o projeto.

A tabela 01 observa-se a quantidade de acessos realizados as atividades no portal da escola.

Tabela01: Acessos realizados por Alunos no portal

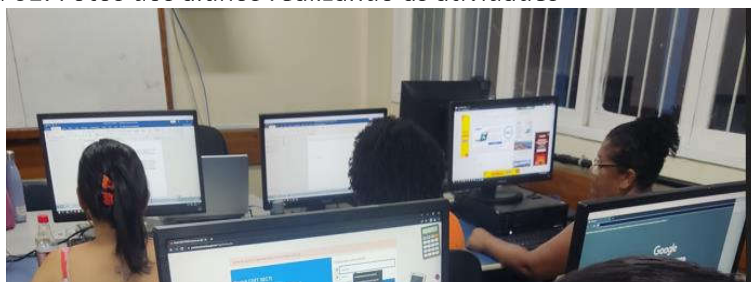
Meses	Word	Currículo	Email	Fórum	Linkedin	Power Point	Canva	Excel
Março	20							
Abril	21	33	25	5				
Maior	21	20	30	40	30	25	60	56

Junho				30	50	45	55	69
Julho					12	28	15	58
Agosto	30	35						
Setembro	22	22	50	20				
Outubro	8	25	24	55	43	55		
Novembro			12	2	49	45	65	56
Dezembro							35	66
TOTAL	122	135	141	152	184	198	230	305

Fonte: <https://portal.ceet.secti.es.gov.br/>

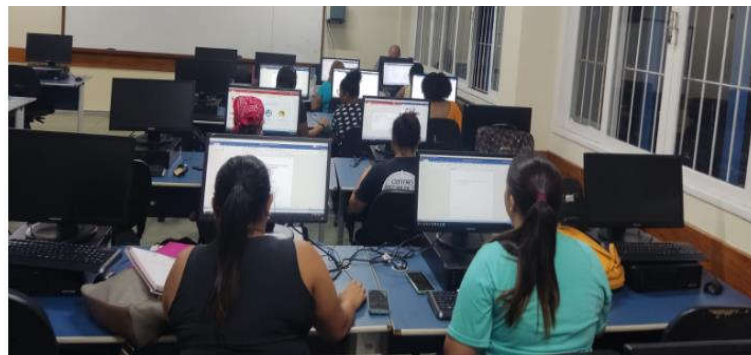
Segue abaixo, fotos das aulas:

Figura 01: Fotos dos alunos realizando as atividades



Fonte: Acervo das autoras

Figura 02: Fotos dos alunos realizando as atividades



Fonte: Acervo das autoras

Ao final do projeto realizou-se uma nova entrevista com os discentes da amostra, e foi questionado quais foram as contribuições do projeto em sua vida, e muitos declararam que o projeto agregou muito conhecimento em suas vidas profissionais. Algumas frases destacadas são:

Que o projeto foi muito importante, pois agora me considero uma pessoa conectada, hoje eu faço parte do mundo digital. (Aluno1)

O projeto agregou em muito no meu curso técnico, pois antes, eu não sabia nem ligar um computador, e hoje, já realizo muitas atividades, e já uso o computador para fazer meus trabalhos. (Aluno 11)

Sou extremamente grata ao projeto, pois mudou a minha vida, já comeci até a fazer um estágio em uma empresa (Aluno 16)

Com minha idade, eu pensava que não seria capaz de aprender. Eu tinha vergonha. Mas, hoje vi que tudo é possível. Sou feliz por todo conhecimento que aprendendo. (Aluno 19)

Para isso, destacar o papel do docente, é extremamente importante, agindo como um facilitador, um mediador da informação, onde este realiza o acompanhamento do progresso do discente no portal, como quais atividades foram realizadas, sendo essa tarefa fundamental para que os resultados esperados sejam alcançados por todos, pois o portal da escola é fundamental para os estudos presenciais, pois é nela que o docente posta sua apostila virtual, as atividades, as notas, realiza as correções, faz comentários, cria debates em fóruns, faz questionários, glossários, Wiki e muito mais.

Todavia, o uso do portal da escola, o ambiente virtual de aprendizagem, proporciona ao discente incentivo, motivação, compartilhamento e construção do conhecimento, tornando-os cidadãos de pensamento críticos capazes de atuar na sociedade.

6. Considerações Finais

Devido as mudanças e transformações do mundo digital e grandes avanços tecnológicos, o computador é hoje uma ferramenta muito importante, que precisa ser inserida na vida da sociedade.

Saber operar o computador, responder um e-mail, fazer uma pesquisa, não é só mais um capricho, se tornou uma necessidade, e é um diferencial para conseguir adquirir ou se manter em um emprego.

A cada novo semestre cresce o número de pessoas que querem se qualificar e procuram a escola Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho com o objetivo de ingressarem em um dos cursos técnicos profissionalizantes ofertados pela escola.

Diante de tanta procura, por pessoas que não tem o convívio com o computador, o Projeto Pesquisa e Enriquecimento Curricular: Informática para o Mercado de Trabalho é essencial para atender ao objetivo que é realizar a inclusão digital, e transmitir os conhecimentos de Informática para que os discentes possam dar continuidade em seus estudos, e serem inseridos no mercado de trabalho.

Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Educação à Distância na Internet: Abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Educação e Pesquisa, São Paulo, av. 29, n. 2, p. 327-340, jul./dez. 2003.

AUSUBEL, David. Psicologia educativa: um ponto de vista cognitivo. Editoria Trillas. México, 1976.

CRUZ, Renato. O que as empresas podem fazer pela inclusão digital. São Paulo: Instituto Ethos, 2004. 112p.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

MOODLE (2010). In: Moodle: o software de código aberto para aprendizado colaborativo. Disponível em: <<http://www.moodle.org>>. Acesso em: 28 agosto 2012.

MORAN, José Manuel. Interferências dos Meios de Comunicação no Nosso Conhecimento. Revista Brasileira de Comunicação – INTERCOM, v.17, n.2, São Paulo, jul./dez.1994.

MORAN, José Manoel. Interferências dos meios de comunicação no nosso conhecimento. In: XXVIII Seminário Brasileiro de Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro: ABT, 1996.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 15 ed. São Paulo: Papirus, 2007.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2007. Atualização do texto Tecnologias no Ensino e Aprendizagens Inovadoras. USP, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acesso em: 23 de março de 2023.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.

PIAGET, Jean. Estudos sociológicos. Rio de Janeiro: Forense, 1973

SCHLEMMER, Eliane. Metodologias para Educação a Distância no Contexto da Formação de Comunidades Virtuais de Aprendizagem. In: BARBOSA, Rommel Melgaço. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SCHWARTZ, Gilson. Exclusão digital entra na agenda econômica mundial . Em: Folha de São Paulo.Tendências Internacionais, 18 de Junho de 2000, p. B2.

SILVA, D.; SIMON, F. O. Abordagem quantitativa de análise de dados de pesquisa: construção e validação de escala de atitude. Cadernos do CERU, v. 2, n. 16, p. 11-27, 2005.