

**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TECNOLOGIA E PRODUÇÃO
- TRABALHO

## **OFICINA DE INCLUSÃO DIGITAL REALIZADA EM PARCERIA ENTRE A IESOL E O MUSEU DA COMPUTAÇÃO DA UEPG**

**Aline da Silva Souza (Aluna extensionista; Engenharia de computação; UEPG;  
a-silvasouza@hotmail.com)**

**Diolete Marcante Lati Cerutti (Coorientadora; Departamento de Informática;  
diolete@uepg.br)**

**Mauricio Zadra Pacheco (Orientador; Departamento de Informática;  
pacheco@deinfo.uepg.br)**

**Resumo:** A Inclusão Digital é a democratização da internet, no mundo várias ações são realizadas todos os anos para tornar cada vez mais fácil o acesso digital. Este artigo relata a Oficina de Inclusão Digital realizada por dois alunos extensionistas do projeto “Museu de Computação da UEPG”. A Oficina aconteceu no dia 07/10/2018 no laboratório de informática da IESOL. A principal motivação foi proporcionar aos participantes um contexto de aprendizagem sobre temas em Inclusão Digital. Os participantes demonstraram muito interesse durante a oficina, que foi de grande proveito também para os alunos extensionistas. Os resultados desta oficina também demonstraram a importância de observar as demandas da comunidade em termos de conhecimentos sobre Informática.

**Palavras-chave:** Inclusão digital. Museu da Computação. IESOL.

## **INTRODUÇÃO**

O processo de democratização do acesso às tecnologias da Informação é chamado de Inclusão Digital, podemos dizer que Inclusão Digital significa a democratização da tecnologia. No Brasil, o Governo Federal(2018) possui vários projetos dentre eles o Programa Governo Eletrônico – Serviço de Atendimento ao Cidadão (GESAC) que leva conexão para espaços e equipamentos públicos; Programa Cidades Digitais que é voltado para a implementação de ações com foco na inclusão digital; Projeto Computadores para Inclusão tem por objetivo capacitar jovens e recondicionamento de computadores por meio do apoio a iniciativas da

sociedade; Marco Civil de Governança da Internet que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil.

Vários projetos vem sendo desenvolvidos ao redor do mundo para que pessoas estejam cada vez mais conectadas. O Facebook em 2015 inaugurou um laboratório em Heliópolis-SP, onde são oferecidos “gratuitamente cursos sobre gestão de empresas e aulas sobre estratégias para a utilização da plataforma como instrumento para fomentar o empreendedorismo e o marketing digital” (Governo Federal, 2015).

Nos Campos Gerais podemos citar o projeto “Museu de Computação UEPG” que vem ao longo de anos realizando ações sociais como mostras de acervo, conscientização sobre o lixo eletrônico e oficinas de inclusão digital, das quais podem ser citadas a oficina de “Robótica com Arduino e Sucata Eletrônica” (SOUZA, 2015) e a “Oficina de Robótica com Conceitos de Física e Meio Ambiente realizada na escola Desafio” (SOUZA, 2017).

Este artigo relata o registro da Oficina de Inclusão Digital que ocorreu em uma parceria entre a Incubadora de Economia solidária (IESol), no programa “Fortalecimento da Economia Solidária nos Campos Gerais” e o programa “Museu de Computação da UEPG”.

## **OBJETIVOS**

Proporcionar aos participantes da oficina um contexto de aprendizagem sobre temas em Inclusão Digital.

- Abordar conceitos sobre a Internet;
- Explicar o funcionamento das Redes Sociais;
- Explicar os mecanismos de busca no google.

## **METODOLOGIA**

A metodologia empregada foi uma oficina onde foram apresentados alguns conceitos e logo após foi explicado aos participantes como ligar os computadores, para melhor desenvolver a oficina. Participaram nove pessoas, dentre esses trabalhadores rurais, artesãos, catadores de material reciclável e jovens os quais eram filhos de alguns participantes. Os participantes vieram das cidades de Castro, Ponta Grossa e Porto Amazonas. Foi escolhido o tópico internet, onde foi aberto o navegador “Google Chrome” e sugerida a pesquisa com a palavra “floricultura”, e em seguida “floricultura em Ponta Grossa”. Assim, iniciando o entendimento da ferramenta de pesquisa [www.google.com](http://www.google.com). Logo após, foi deixado em aberto

para perguntas e questionamentos sobre o funcionamento das máquinas e da internet. Os oficinairos foram dois acadêmicos do Curso de Engenharia de Computação da UEPG.

## RESULTADOS

No dia 07/10/2017 foi realizada o Oficina de Inclusão Digital, no laboratório de informática da IESol. Os participantes apresentaram questionamentos sobre como imprimir documentos e páginas da internet, procurar empregos, pontos de crochê, informações sobre o vestibular de Artes Visuais, como ligar e desligar o computador, como usar o mouse. Durante os questionamentos um dos participantes perguntou sobre o mouse “pra serve a rodinha do meio do mouse”. Então, foi explicado que a função deste botão é rolar a tela.

Nesta oficina, os nove participantes aprenderam a ligar e desligar o computador, acessar redes sociais, pesquisar itens no [www.google.com](http://www.google.com) e acessar aplicativos no celular. A Figura 1 apresenta um momento da oficina.

Figura 1 – Oficina de Inclusão Digital



Legenda: Foto registrada durante o evento Oficina de Inclusão Digital Realizada no dia 07/10/2018 no laboratório de informática da IESol.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Oficina foi de grande proveito para os participantes e ministrantes, destacando-se o fato de que para os acadêmicos foi possível ter acesso a comunidade, visualizando-se a falta de conhecimento digital, o que é incomum no meio acadêmico do curso de Engenharia de computação.

Foi possível também observar os tipos de demandas da comunidade, o que tornará as próximas oficinas para este tipo de participante mais focalizada.

## REFERÊNCIAS

Facebook. **Facebook na Comunidade.** Disponível em: <<https://www.facebook.com/facebooknacomunidade/>>. Acesso em: 25/03/2018.

Governo Federal. Projeto inédito do Facebook amplia inclusão digital em comunidade do País, 2015. Disponível em: <[http://www.brasil.gov.br/ciencia-e-tecnologia/2015/03/projeto-inedito-do-facebook-amplia-inclusao-digital-em-comunidade-do-pais/inclusao\\_facebook.jpg/view](http://www.brasil.gov.br/ciencia-e-tecnologia/2015/03/projeto-inedito-do-facebook-amplia-inclusao-digital-em-comunidade-do-pais/inclusao_facebook.jpg/view)>. Acesso em: 25/03/2018.

Governo Federal. **Inclusão digital,** 2018. Disponível em: <<http://www.secretariadegoverno.gov.br/iniciativas/internacional/fsm/eixos/direitos-e-oportunidades/inclusao-digital>>. Acesso em: 25/03/2018.

SOUZA, S. A. et al. **ROBÓTICA EDUCATIVA APLICANDO CONCEITOS DE FÍSICA E MEIO AMBIENTE,** 2017. 15.º CONEX. Disponível em: <[http://sites.uepg.br/conex/anais/anais\\_2017/assets/uploads/trabalhos/08042017\\_170833\\_5984da1d48b73.pdf](http://sites.uepg.br/conex/anais/anais_2017/assets/uploads/trabalhos/08042017_170833_5984da1d48b73.pdf)>. Acesso em: 25/03/2018.

SOUZA, S. A. et al. **ROBÓTICA COM ARDUINO E SUCATA ELETRÔNICA,** 2015. 13.º CONEX. Disponível em: <[http://sites.uepg.br/conex/anais/anais\\_2015/anais2015/886-3523-1-PB-mod.pdf](http://sites.uepg.br/conex/anais/anais_2015/anais2015/886-3523-1-PB-mod.pdf)>. Acesso em: 25/03/2018.