

Tecnologia na educação: uma proposta de inclusão digital através do ensino de programação de forma lúdica

Vithória da Silveira Batista¹ e Anelise Lemke Kologeski^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Osório*.
Osório, RS, Brasil.

Os avanços tecnológicos ocorridos nos últimos anos alteraram o modo de estrutura da sociedade, fazendo com que muitas das atividades desempenhadas pelo ser humano estejam ligadas às Tecnologias da Informação e Comunicação. Por outro lado, o último levantamento do IBGE relata que cerca de 63 milhões de brasileiros não têm acesso à Internet e outras tecnologias. Já no cenário da educação, o IDEB relata que nas últimas três edições da Prova Brasil nenhuma das escolas públicas que participaram atingiram a média esperada quanto aos resultados na prova. Outro levantamento realizado pela OCDE, organizadora do Ranking Mundial de Qualidade Educacional, mostra o Brasil na penúltima posição entre os países avaliados. Desta forma, esses dados evidenciam uma carência quanto ao acesso às tecnologias e a qualidade da educação pública brasileira, o que motivou a criação de um projeto indissociável que visa contribuir para a inclusão digital de alunos das escolas da rede pública do Litoral Norte do Rio Grande do Sul. Ao tratar-se de inclusão digital, automaticamente, pensa-se no contato direto com as máquinas e, diversos trabalhos que serviram como referencial teórico para esse projeto trazem essa ideia. Contudo, para atender uma maior demanda de escolas e diante das dificuldades orçamentárias enfrentada pela maioria delas, a metodologia deste projeto consiste em desenvolver oficinas para o ensino de programação e lógica utilizando tanto recursos digitais, através das plataformas Code.org e Portugol, quanto recursos físicos e manuais, como jogos de tabuleiro ou atividades das plataformas Pensamento Computacional e também Code.org. O projeto está em execução desde o ano de 2017, e até o momento, já foram atendidos 382 participantes, de 15 instituições diferentes. Através desse índice, percebe-se que o público atendido é bastante significativo e, levando em consideração que a maioria dos alunos atendidos afirmaram não ter contato anteriormente com os conceitos de programação aplicados, evidencia-se que o projeto atingiu o objetivo de contribuir para a inclusão digital. Através do campo de comentários disponíveis aos alunos, observou-se um retorno positivo dos participantes, que acharam em sua maioria as oficinas atrativas e estimulantes. Também observou-se a adesão de 24% dos participantes do ano de 2018 ao processo seletivo 2019/1 do IFRS Campus Osório. Como trabalhos futuros, pretende-se inserir mais atividades diversificadas, bem como atender mais escolas da região. A equipe de execução agradece ao auxílio Institucional oportunizado aos bolsistas para a apresentação de trabalhos e desenvolvimento do projeto.

Palavras-chave: Inclusão digital; Educação; Aprendizagem

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX/IFRS Nº 81/2018 - Bolsas de Extensão 2019/Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX) do IFRS.