

RURAL 5.G

Conectando saberes e ampliando
oportunidades

Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres



APOIO:

RECODE
pro



INTRODUÇÃO

O letramento digital tem se mostrado primordial na atual conjectura. Em uma sociedade cuja informação tem sido passada de maneira instantânea, ficou cada vez mais difícil para a escola competir com as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICS).

No entanto, o que se mostrava antagonista outrora, passou a ser o meio pelo qual professor e aluno estabeleceram relação, em especial, de ensino-aprendizagem. A proibição do uso de aparelhos celulares em algumas salas de aula ficou para trás diante da necessidade do dispositivo móvel para estudos em meio a uma pandemia advinda do vírus SARS-CoV-2 (COVID 19).

Uma vez que o letramento digital diz respeito ao processo de leitura e escrita em ambientes digitais, durante esse período pandêmico, ficou ainda mais evidente a necessidade do mesmo, visto que visa proporcionar aos estudantes e profissionais conhecimento para que saibam consumir informações com responsabilidade, avaliando a credibilidade das informações que chegam e que saem, evitando assim, as tão temidas e inaceitáveis Fake News, espalhadas nos últimos tempos no meio virtual em especial.

No Brasil, de acordo com dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), no ano de 2019, cerca de 82,7% das residências brasileiras possuíam internet, sendo que 98,6%, das pessoas a partir de 10 anos de idade, acessavam diretamente de aparelhos celulares. De acordo com a pesquisa realizada pela revista TIC Kids Online Brasil de 2019, divulgada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), o número de crianças e adolescentes expostos à tela de celular tem aumentado, entre as principais atividades realizadas por eles nos aparelhos, está manter a comunicação com pais e responsáveis, realizar atividades escolares, assistir filmes e vídeos, acompanhar *influencers* e utilizar jogos digitais (*games*).

No entanto, essa não é a realidade das residências de zona rural. De acordo com o último censo agropecuário realizado em 2017, falta acesso à internet em cerca de 70% das residências de zona rural. Esse déficit é ainda mais alarmante no tocante aos recursos tecnológicos. Diante deste contexto, na Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres, situada em uma região de zona rural, constatam-se também, as dificuldades de acesso à tecnologia, bem como necessidade de ampliação dos conhecimentos essenciais para operar, por exemplo, plataformas educacionais que poderão contribuir no ensino-aprendizagem dos educandos.

Portanto, o presente projeto, visa a partir das discussões apresentadas acima, buscar parcerias que contribuam para amenizar e/ou modificar a realidade tecnológica encontrada UE. A seguir, apresentamos os objetivos que permearão o nosso fazer.

OBJETIVOS

Promover através de oficinas e treinamentos, a implementação e ampliação do acesso ao uso da tecnologia da informação e comunicação (TICS) na Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realizar oficinas quanto ao uso da tecnologia da informação e comunicação (TICS) e o desenvolvimento do letramento digital com alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais;

Inserir os educandos da Educação Infantil (grupo V) no contato consciente das TICS através da gamificação, contribuindo para o início do processo de letramento e alfabetização;

Desenvolver um produto educacional em parceria com a Recode Pro que contribua para erradicação do analfabetismo na Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres;

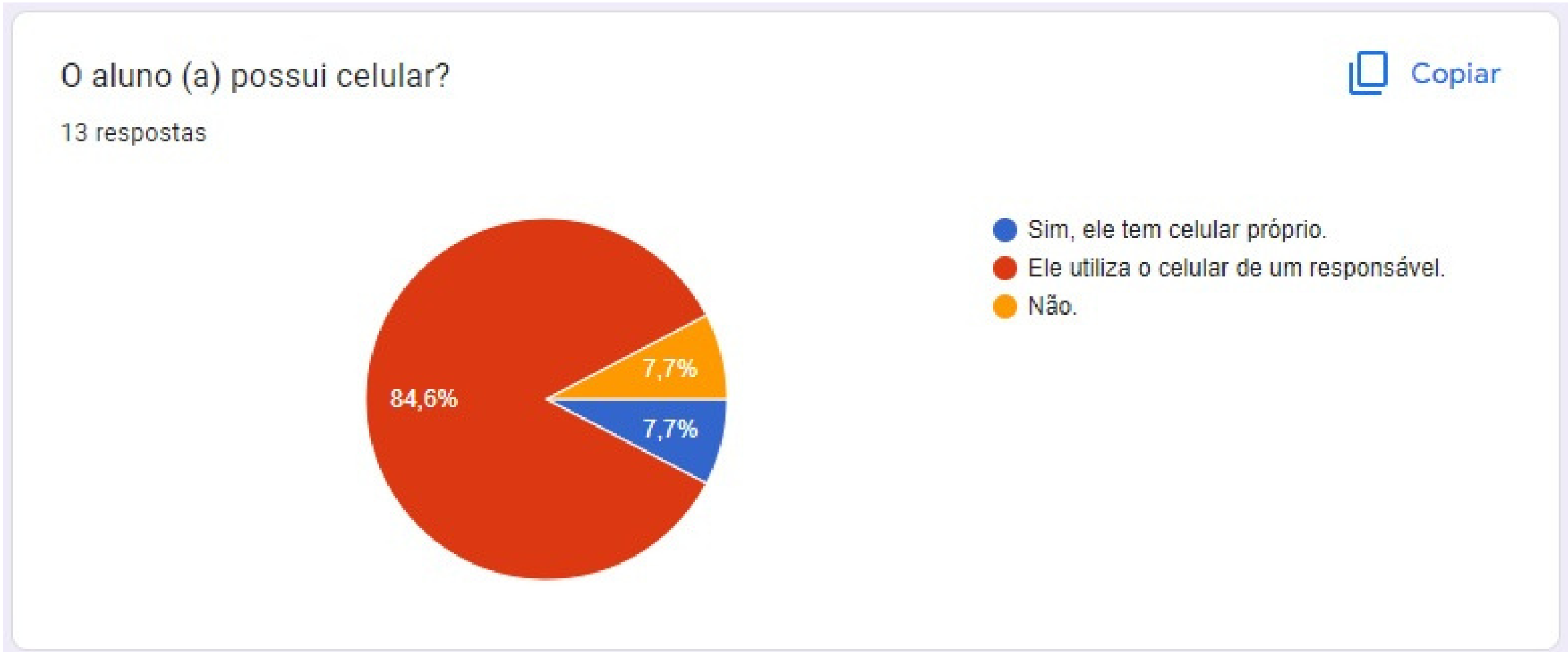
JUSTIFICATIVA

O contraste entre a realidade da escola de zona urbana e rural vem sendo debatido há anos. No que diz respeito ao locus do projeto, a Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres, algo que sempre chamou atenção é a falta de acesso a meios de comunicação e tecnologias. Embora a distância da Unidade Escolar (UE) para o centro da cidade seja de aproximadamente 2,4 km, o distanciamento de oportunidades tem sido bem maior.

A educação em escolas de zona rural é cercada de inúmeros entraves, dos quais destacamos: o acesso à escola, tanto para alunos quanto para os professores; a falta de incentivos na busca da aprendizagem que, muitas vezes, estão ligados ao fato de os estudantes serem orientados pelos familiares a frequentarem a escola para garantirem a presença, mantendo, desta forma, os benefícios sociais do governo, que têm como pré-requisito a frequência dos estudantes na escola.

Com o ensino remoto essa condição de "presença" perde a força, uma vez que, as aulas foram ministradas por meio de aparelhos eletrônicos e ou atividades impressas. Em sua grande maioria, o aparelho telefônico pertence aos pais, geralmente, as famílias possuem mais de um filho em idade escolar e, quando possui internet, o sinal não chega com a potência desejada e necessária.

Em uma pesquisa realizada durante o período remoto, a fim de conhecer a realidade de acesso tecnológico dos estudantes e a realização das atividades síncronas e assíncrona, o resultado só ratificou o que já era esperado:



Fonte: Pesquisa realizada com a comunidade do lócus do projeto (2021).

Dos 13 responsáveis que de alguma forma conseguiram acessar o formulário, **84,6%** sinalizaram que o estudante utilizava o aparelho celular de seu responsável, e **7,7%** possuía aparelho próprio.

Outra realidade que chamou atenção é a escassez de outras alternativas para ter acesso online às atividades desenvolvidas:



Fonte: Pesquisa realizada com a comunidade do lócus do projeto (2021).

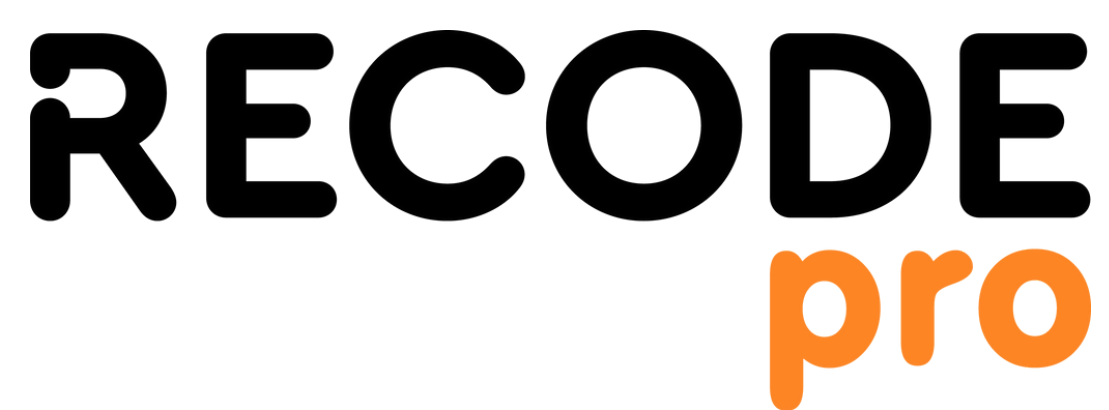
A relevância social desse projeto se dá pela urgência de desenvolvimento de propostas que busquem amenizar o aprofundamento na desigualdade tecnológica entre as áreas de zona urbana e rural. Fortalecendo a UE e o município de São Francisco do Conde no fomento às discussões sobre a importância das tecnologias de comunicação e informação para o ensino-aprendizagem dos estudantes e munícipes.

Entendemos que o processo formativo eficaz e eficiente começa desde a base educacional, na Educação infantil, desta forma, essa proposta de formação busca atender também, o público infantil através da gamificação, visando o início do processo de letramento e alfabetização infantil, fazendo uso de meios tecnológicos inovadores e condizentes às novas tecnologias e anseios sociais. Portanto, abraçar o seguimento da Educação infantil se faz necessário para que futuramente tenhamos crianças alfabetizadas na leitura e escrita como já conhecemos e também tenham acesso ao letramento digital tão necessário em nossa sociedade. Vale salientar que tal ação junto à comunidade infantil considerará todas as precauções de proteção formativa que as crianças mais novas necessitam no tocante à exposição de tela, a qual é uma realidade nossa, seja da TV, celulares e computadores.

Cabe ainda ressaltar a relevância do letramento digital como recurso pedagógico para atingir outras áreas do saber. O processo educacional exige que as instituições tenham instrumentos didáticos que ajudem a alcançarem seu objetivo maior que é a formação do indivíduo de maneira integral e para tanto tais materiais necessitam ser diversificados e de boa qualidade. Entende-se que recursos didáticos abrangem também jogos e brinquedos educativos no campo lúdico, estes elaborados com a finalidade didática de contruibuírem com o trabalho do (a) professor(a) em abordar e desenvolver determinadas habilidades que serão melhor compreendidas e assimiladas através do lúdico. A alfabetização pode e deve se valer dessa estratégia para atingir seu objetivo.

As novas tecnologias não deixam de ser também instrumentos difusores de conhecimentos, mas o acesso às máquinas é que ainda não é tão democrático. Com a tecnologia temos a possibilidade de aumentar significativamente nosso raio de conhecimento e diversificar os materiais que servem de suporte pedagógico, tabto para educação infantil quanto para o Ensino Fundamental Anos Iniciais. Porém, não podemos deixar de mencionar que a falta de domínio básico da tecnologia pode influenciar diretamente em uma situação de exclusão na participação ativa e concretude no ensino-aprendizagem através das TICS. É para propor uma via de solução a este ponto negativo na formação do indivíduo, imerso em uma sociedade tecnológica, que a presente proposta de formação se faz presente e tem um de seus braços de alcance futuro.

DAS PARCERIAS ESTABELECIDAS



Por meio da criação e disseminação de metodologias de formação empreendedora e do uso de ferramentas digitais, a RECODE busca ampliar o impacto de facilitadores em comunidades, escolas e bibliotecas e estimular o uso ético, consciente e cidadão da tecnologia. Assim, empodera pessoas que têm a possibilidade de reprogramarem suas realidades.

Com 24 anos de atuação, está presente em 8 países com 689 centros de empoderamento digital que já alcançaram mais de 1,7 milhão de pessoas.

Aliado a essa ideia, o Comitê para democratização da informática (CPDI) oferece cursos da plataforma Recode como parte de sua trilha formativa. A parceria inclui também a promoção de formações em conjunto e apoio estratégico no estabelecimento de parcerias.

O Movimento Recode faz parte de um chamado a pessoas de todo o Brasil que queiram fazer parte de uma grande rede para ampliar as oportunidades de inserção tecnológica.

DAS PARCERIAS ESTABELECIDAS



INSTITUTO DO CONHECIMENTO DA BAHIA

O Instituto do Conhecimento da Bahia (ICB) vem contribuir para a formação de cidadãos críticos e conscientes para que sejam pessoas bem sucedidas na vida. Assistido por uma equipe de profissionais experientes e qualificados nas áreas técnico-pedagógicas e administrativas.

Uma de suas missões é formar pessoas com qualidades profissionais para serem agentes transformadores, tendo em vista o desenvolvimento das competências e habilidades básicas necessárias para a atuação de forma eficiente e eficaz. Com um de seus polos situado no Município de São Francisco do Conde - BA, o ICB oferece em seu leque de cursos, o curso técnico e profissionalizante de rede de computadores e tecnologia da comunicação e informação.

ESTRUTURA DO PROJETO

Nesta sessão, apresentaremos os caminhos metodológicos para implementação do projeto *Rural 5.G* na Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres.

Como exposto anteriormente, o ensino remoto expôs a urgente necessidade de discussões e propostas de elaboração de projetos que aproxime as escolas de zona rural das novas tecnologias da informação e comunicação, a partir desta necessidade, apresentaremos a proposta a seguir:

LÓCUS DO PROJETO

A Escola Ana Tourinho Junqueira Ayres fica situada na Fazenda São Roque, também conhecida como Macaco. Escola de porte pequeno, situada em zona rural, tendo em seu corpo discente filhos de pequenos produtores rurais. A Unidade Escolar (UE), engloba dois segmentos a: educação infantil e Fundamental Anos Iniciais (Fund. I). Atualmente, a UE passou por uma reforma promovida pela Secretaria de Educação do Município, apresentando a disponibilidade de 6 salas para o aproveitamento do espaço físico, distribuídas da seguinte forma: 1 sala destinada à educação infantil, 2 salas destinadas ao Fund. I, 1 sala dos professores, 1 sala da direção e 1 sala disponível para implementação do projeto Rural 5.G.



Fonte: Próprios autores, 2022 (imagens do espaço que poderá ser implementado o projeto Rural 5.G.).

A partir da disponibilidade do espaço físico, partiremos para a busca de parcerias e doações de equipamentos tecnológicos. Essas doações poderão ser feitas de maneira direta (através de pessoa física com assinatura do termo de doação) ou através de empresas que já desenvolvem trabalhos sociais de empréstimo e/ou doação de equipamentos.

Salientamos, no entanto, que a parceria estabelecida com a Recode Pro, visa também, a arrecadação de equipamentos tecnológicos para iniciar o projeto.

PÚBLICO ALVO

- Educandos matriculados no Ensino Fundamental Anos Iniciais;
- Educandos matriculados na Educação Infantil das turmas do Grupo V, por estarem iniciando o processo de letramento e alfabetização;

Quanto aos alunos pertencentes à educação infantil, destacamos que a sua participação no projeto se dará através da utilização de atividades gamificadas, a fim de auxiliar no ensino-aprendizagem da aquisição da leitura e reconhecimento do sistema silábico.

Portanto, Pessi (2018) afirma que pensando no ensino-aprendizagem, a gamificação poderá despertar no educando o desejo de realizar determinada atividade de maneira espontânea e com o maior envolvimento, passando a ser protagonista no seu processo de aprendizagem.

DAS PARTES ENVOLVIDAS

Recode Pro:

A Instituição disponibilizará através de sua plataforma, cursos gratuitos de qualificação para os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais, além de promover a formação técnica para o desenvolvimento de uma plataforma digital que vise a erradicação do analfabetismo da escola. Pois, de acordo com o Anuário Brasileiro da educação Básica (2021), a taxa de analfabetismo no Brasil é algo que precisa de políticas públicas para ser combatida, o documento ainda revela que "o caso das zonas rurais, a diferença no índice é de 10,7 pontos percentuais em relação aos que vivem na zona urbana".

Instituto de Conhecimento da Bahia (ICB):

Um dos cursos promovidos pelo ICB está o Curso Técnico de Manutenção e Rede de Computadores, desse modo, a parceria estabelecida com o locus do projeto, visa a disponibilidade de jovens em processo de formação, para estágio não remunerado na UE, a fim de auxiliar no ensino-aprendizagem dos alunos que participarão das oficinas de informática que terá em sua grade curricular:

- O uso dos equipamentos tecnológicos como meio de comunicação;
- Responsabilidade em rede (fake news e informações seguras);
- Noções Básicas de Informática;
- Digitação e elaboração de currículo;
- Introdução da gamificação como mecanismo de ensino;

Secretaria de Educação do Município:

A secretaria de educação, através do Departamento de Tecnologia e o Departamento Pedagógico, proporcionarão acompanhamento e suporte técnico para o desdobramento do projeto. Além da disponibilidade dos profissionais que estarão atuando diretamente na organização/coordenação do projeto: Ariane Gutierrez e Gilmar Costa.

DESENHANDO O PROJETO

UNIDADE ESCOLAR



- Disponibilidade do espaço;
- Oferta das oficinas para os educandos contemplados com o projeto;
- Emissão de declarações com carga horária para os estagiários não remunerados;

ICB



- Disponibilidade de estagiários não remunerados;
- Viabilidade de equipamentos tecnológicos;

RECODE pro

- Disponibilidade de cursos
- Desenvolvimento de plataforma que auxilie na erradicação do analfabetismo;



- Acompanhamento e suporte técnico;
- Disponibilidade dos profissionais organizadores do projeto;

VOLUNTÁRIOS



- Empresas e Instituições que queiram fazer doação direta de equipamentos;
- Pessoa física com interesse em fazer doação direta;



LIXO ELETRÔNICO

- Parceria com Instituições que fazem coleta de lixo eletrônico;
- Coleta direta de lixo eletrônico e seleção para manutenção com estagiários (ICB) e Departamento de Tecnologia da SEDUC;

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.

BRASIL. Anuário Brasileiro da Educação Básica 2020. São Paulo: Editora Moderna, 2020.

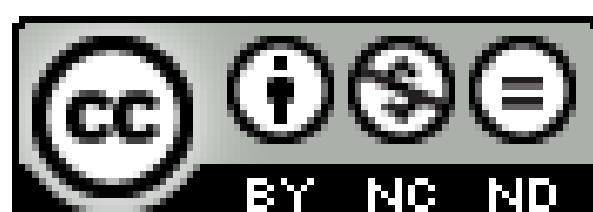
CGI.BR. Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC kids online Brasil 2017 [livro eletrônico]. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, [editor]. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. Acesso a internet. Censo Agropecuário (2017). Disponível em <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/6962#resultado>>. Acesso em 14/06/2022.

PESSI, Ingrid Gayer. Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo. 143p. Tese/Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias) – Centro Universitário Internacional (UNINTER). Curitiba, 2018.

Autoria: Ariane Alves Gutierrez
Gilmar Ferreira Costa

2022



**Esta obra está licenciada com uma
Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.**