

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

LUCIA DE FÁTIMA SILVA DA COSTA

**O uso das tecnologias em projetos Sociais
como ferramenta de inclusão Social.**

**Porto Alegre
2013**

LUCIA DE FÁTIMA SILVA DA COSTA

**O uso das tecnologias em projetos sociais como
ferramenta de inclusão Social.**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador (a):
Carlos Tadeu Queiroz de Moraes**

**Porto Alegre
2013**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

Em especial ao meu marido Felix Costa e meu filho Lucas Costa pela compreensão e o entendimento da importância da conclusão deste trabalho.

Aos meus amigos do CINTED estiveram ao meu lado me motivando e estimulando.

A diretora do CINTED Liane Margarida Rockenbach Tarouco por ter me oportunizado a realização desta especialização.

A minha amiga Fátima Antunes pelas palavras de conforto nos momentos mais necessários.

Aos professores e alunos que contribuíram com minha pesquisa;

A todos aqueles que de uma forma ou de outra compartilharam minhas angustias e alegrias.

Em fim ao meu orientador Carlos Tadeu Moraes de Queiros por ter me acolhido, me auxiliado nos momentos mais difíceis e me estendendo a mão quando mais necessitei. Sem ele não teria vencido este obstáculo.

RESUMO

Com os avanços tecnológicos disponíveis para sociedade as escolas, a sociedade, as ONGs, os projetos sociais viram-se com a incumbência de trazer estas tecnologias para dentro de seu espaço, desta forma busca-se investigar os projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de Inclusão social no contexto escolar. A presente pesquisa analisou a utilização das Tecnologias em projetos sociais como ferramenta de apoio a inclusão social. O estudo teve como objetivos; Analisar os projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de apoio e inclusão social; levantar junto a escola os projetos sociais que utilizam as TIC visando à inclusão social, Pesquisar junto aos professores a importância da utilização das TIC por meio de projetos sociais e analisar e sugerir recomendações para aperfeiçoar as metodologias de trabalho em projetos sociais com vistas a utilização da TIC no seu contexto social. A utilização da TIC está disseminada nos diversos ambientes dentre estes a escola. Assim sendo este estudo justifica-se de alguns questionamentos que inquietam a autora desta pesquisa em sua vaga experiência como educadora em projetos sociais desenvolvidos em escolas da rede pública e ONGs situadas em bairros com auto índice de vulnerabilidade social na cidade de Porto Alegre. Sendo assim busca-se saber se as TIC estão integradas ao cotidiano dos. A presente pesquisa analisou a utilização das Tecnologias em projetos sociais como ferramenta de apoio a inclusão social. Nesta análise, consideraram-se as possibilidades que as TIC podem trazer para os sujeitos inseridos nos projetos sociais. Foi realizado um estudo quantiquantitativo, após um levantamento bibliográfico buscando verificar os dados obtidos e os projetos analisados, foram geradas hipóteses para contribuir com os projetos sociais com vistas a utilização das TIC no contexto social.

Palavras-chave: Tecnologias – Projetos sociais – Inclusão Social

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
ONGs	Organizações não governamentais
NAVE	Núcleo Avançado em Educação

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Escola de Arte e Tecnologia, Rio de Janeiro (RJ).....	20
Figura 2: NAVE Núcleo Avançado em Educação – Rio de Janeiro (RJ).....	22
Figura 3 - Resultado de alunos que realizaram ou não algum curso de informática	25
Figura 4 - Projetos sociais desenvolvidos na escola.	26
Figura 5: Inserção dos sujeitos no projeto social.....	26
Figura 6: Inserção dos sujeitos no projeto social.....	27
Figura7: Período de utilização do laboratório	28
Figura 8: Mídias que o sujeito aprendeu a utilizar no projeto social.	28
Figura 9: Sistemas operacionais conhecidos pelos sujeitos entrevistados	29
Figura 10: Softwares utilizados em projetos sociais	29
Figura 11: Ferramentas utilizadas nos projetos sociais.....	30
Figura 12: Percentual de conhecimento em informática dos sujeitos no final do projeto.....	30
Figura 13: Projetos sociais desenvolvidos na escola.....	31
Figura 14: Inserção de projetos sociais na escola.....	32
Figura 15: Projetos desenvolvidos na escola.....	32
Figura 16: Período de utilização do laboratório de informática pelo projeto social.	33
Figura17: Mídias utilizadas nos projetos sociais.....	33
Figura 18: Softwares utilizados nos projetos sociais	34
Figura 19: Ferramentas utilizadas por projetos sociais	34
Figura 20: Projetos sociais que utilizam as tecnologias possibilitando oportunidade no mercado de trabalho.....	35
Figura 21: A importância do uso das TIC em projetos sociais.....	35
Figura 22: Como o professor vê a participação do sujeito com a utilização das TIC nos projetos sociais.....	36

Sumário

AGRADECIMENTOS.....	4
RESUMO	5
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....	6
LISTA DE FIGURAS.....	7
1 INTRODUÇÃO	9
1.1 Objetivos.....	10
1.2 Justificativa:	11
1.3 Estrutura	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC.....	13
2.2 Inclusão Social.....	17
2.3 Projetos Sociais	18
2.4 Exemplos de Projetos com TIC	19
2.4.1 “Hole in the wall” (Buraco no Muro)	19
2.4.2 Oi Kabum	20
2.4.3 Projeto NAVE:	21
3 METODOLOGIA	23
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
6 REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Mediante ao desenvolvimento tecnológico que o mundo esta vivenciando salienta-se, cada vez mais, a importância do uso das tecnologias como ferramenta no processo de inclusão social do sujeito no século XXI.

Qual o sentido de ter acesso às tecnologias de informação e comunicação (TIC)? Este acesso é importante? Como a TIC pode ser utilizada para incluir socialmente o sujeito? Estes são alguns dos questionamentos que Warschauer (2006) faz em seu livro Tecnologia e inclusão social a exclusão digital em debate. Em resposta a estes questionamentos o autor salienta que o simples fato de ter acesso as TIC não é suficiente para incluir o sujeito socialmente e reduzir o *gap* da exclusão digital, mas é necessário promover o uso das tecnologias de forma motivadora promovendo o desenvolvimento de sujeitos tornando-os capazes de utilizá-las criando novos conhecimentos a partir de suas vivências e não somente saber acessá-las.

Em encontro ao questionamento e afirmação de Warschauer (2006) Moran (2008) destaca a importância da organização da tecnologia para igualdade, inclusão e o acesso do sujeito as TIC. O autor afirma que com o acesso as TIC sua inclusão não esta garantida, mas que dependerá da mobilização de sujeitos e comunidades.

Starobina (2013) salienta a afirmação de Waschauer de que

A TIC não é uma variável externa a ser injetada de fora para produzir certos resultados numa realidade existente ela deve ser tecida de maneira complexa no sistema social. Do ponto de vista político, o objetivo de usar TIC com populações carentes não é superar a exclusão digital, e sim estimular um processo de inclusão social. Para atingir este objetivo, é necessário focar na transformação, não na tecnologia.

Para Veen (2009) as mudanças socioeconômicas chegaram com a presença das tecnologias digitais na sociedade e o comportamento social não se desenvolve a vácuo e sim por influências do contexto social no qual o sujeito cresce e se desenvolve.

Tendo em vista que projetos sociais têm como objetivo principal promover o desenvolvimento social do sujeito considera-se que a utilização das TIC venha servir como elemento alavancador no processo de seu desenvolvimento no contexto social, assim sendo projetos sociais bem aplicados podem ter resultados favoráveis e continuidade no espaço onde esta sendo desenvolvido, promovendo a autoestima, desenvolvimento e aperfeiçoamento dos envolvidos.

Esta pesquisa investiga a importância da utilização das TIC em projetos sociais que a utilizam visando à inclusão social. Neste sentido, inicialmente foram pesquisados alguns projetos sociais que fazem uso de tecnologias como ferramentas de inclusão social e digital assim como suas práticas positivas e negativas promovendo o desenvolvimento do sujeito em seu contexto social.

Primeiramente apresento a pesquisa bibliográfica seguindo de um capítulo ao qual apresento alguns exemplos de projetos sociais que utilizam a TIC como ferramenta de inclusão social. Em seguida busco descrever a análise e discussão dos resultados destes projetos e a partir destes resultados elaborar recomendações para aperfeiçoar as metodologias de trabalho em projetos sociais com vistas a utilização das TIC.

1.1 Objetivos

Geral:

- Analisar os projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de apoio e inclusão social.

Específico

- Levantar junto a escola os projetos sociais que utilizam as TIC visando à inclusão social.
- Pesquisar junto aos professores a importância da utilização das TIC por meio de projetos sociais.
- Analisar e propor recomendações para contribuir com os projetos sociais com vistas a utilização das TIC no seu contexto social.

1.2 Justificativa:

As tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Hoje, praticamente todos têm acesso a algum tipo de tecnologia independente de idade ou classe social. De que forma os projetos sociais utilizam as TIC?

O projeto possibilita ou favorece o acesso às tecnologias? Com esta fusão é possível o desenvolvimento social e intelectual de seus participantes? O uso da tecnologia por si só possibilita a inclusão social/digital do sujeito?

Estes são alguns dos questionamentos que inquietam a autora desta pesquisa em sua vaga experiência como educadora em projetos sociais desenvolvidos em escolas da rede pública e ONGs situadas em bairros com alto índice de vulnerabilidade social na cidade de Porto Alegre.

Com o avanço tecnológico praticamente todos tem acesso a algum tipo de tecnologia e como a escola e a sociedade trabalham frente a isso.

Existem projetos sociais que utilizam a TIC como ferramenta para desenvolvimento de suas ações comunitárias através de oficinas de informática, de vídeo, fotografia, música, entre outras e com estas ações visam ampliar o desenvolvimento do sujeito. É sabido que embora muitas escolas disponham de espaço físico e tecnologias para uso pelos docentes e discentes muitas não conseguem desenvolver um bom planejamento de como utiliza-los.

Para que se tenha um bom resultado é necessário que as TIC sejam utilizadas com um bom planejamento promovendo a habilidade das pessoas em suas práticas sociais significativas. Complementando esta ideia, Moran (2008) e Warschauer (2006) defendem a utilização da tecnologia de forma planejada, assim o sujeito não apenas fara uso dela, mas saber como utilizá-la.

1.3 Estrutura

A presente pesquisa esta estruturada como descrito a seguir.

O primeiro capítulo trata-se da introdução, objetivos, justificativa e estrutura da pesquisa.

O segundo capítulo esta exposta a perspectiva teórica na qual a pesquisa está ancorada. São esclarecidos conceitos que oferecem suporte à pesquisa como: Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC, Inclusão social e Projetos Sociais.

O terceiro capítulo apresenta a metodologia empregada para produção e desenvolvimento da pesquisa qualiquantitativa, que esta composta pela análise de projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de apoio a inclusão social e a aplicação de dois questionários denominados questionário A para os alunos e questionário B para os professores, com questões semi-estruturadas buscando responder a questão norteadora da pesquisa.

O quarto capítulo apresenta os resultados da pesquisa obtidos através de dois questionários de múltipla escola com o objetivo de obter uma melhor compreensão do contexto pesquisado.

No quinto e último capítulo o referencial teórico conclui esta pesquisa, expondo a discussão dos resultados e considerações finais sobre a pesquisa bem como perspectiva de contribuir para utilização das TIC em projetos sociais como uma ferramenta de apoio no desenvolvimento do sujeito.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC

As tecnologias desde sempre fazem parte do cotidiano dos sujeitos, porém há alguns anos, além de estarem cada vez mais presentes em seu dia-a-dia passam por mudanças quase que diariamente.

Para Almeida (2013) a invasão de privacidade provocada pelo convívio cotidiano com as TIC leva a explicações equivocadas sobre o que é tecnologia. Muitas pessoas tornam-se tão dependentes delas que acreditam que artefatos tecnológicos são salvadores do mundo ou responsáveis pela destruição da espécie. Veen (2009) exemplifica afirmando que com a passagem do ano 1999 para 2000, “bug do milênio” não voltamos a idade da pedra, como se acreditava, contudo ficamos “escravos” das tecnologias ao ponto de não imaginarmos o que faríamos sem ela (2009, p. 17).

Com o passar dos tempos os conceitos e opiniões sobre as tecnologias foram mudando possibilitando inúmeras contribuições para a sociedade. Kampff (2006) salienta que uma verdadeira revolução nos hábitos sociais esta acontecendo com os crescentes avanços tecnológicos nas áreas da informática e telecomunicações.

Conforme realizada pelo Comitê Gestor da *Internet* no Brasil – CGI.br (2012), há uma utilização crescente de tecnologias móveis indicando um sólido e constante crescimento no uso da *Internet* no Brasil, assim como o aumento da busca pela informação. A pesquisa salienta que nos dias de hoje mais de 74 milhões de brasileiros com mais de 10 anos estão conectados a rede.

Em encontro a afirmação do CGI.br (2006) Kampff (2006) já afirmava que a internet se tornaria, para alguns, um recurso imprescindível mantendo os sujeitos

conectados e possibilitando o acesso a um grande volume de informações e serviços não sendo necessário o deslocamento físico.

Veen (2009) faz um comparativo entre a pimenta e a tecnologia em seu livro *Homo Zappiens* narrando que há muitos anos atrás a pimenta era um objeto de grande valor e hoje esta disponível a todos e assim acontece com a tecnologia. Quando iniciou era benefício de apenas uma minoria elitizada e hoje praticamente todos tem acesso a algum tipo de tecnologia, seja em casa, no trabalho, na escola ou em centros sociais.

No Brasil a utilização das tecnologias esta amparado pela Constituição Federal de 1988, Título VIII da Ordem Social capítulo IV da Ciência e Tecnologia.

O At. 218 informa que o Estado promoverá e incentivará o desenvolvimento científico, a pesquisa e a capacitação tecnológica. Assim como seus incisos complementam que:

§ 2º A pesquisa tecnológica voltar-se-á preponderantemente para a solução dos problemas brasileiros e para o desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional.

§ 3º O Estado apoiará a formação de recursos humanos nas áreas de ciência, pesquisa e tecnologia, e concederá aos que delas se ocupem meios e condições especiais de trabalho.

§ 4º A lei apoiará e estimulará as empresas que invistam em pesquisa, criação de tecnologia adequada ao País, formação e aperfeiçoamento de seus recursos humanos e que pratiquem sistemas de remuneração que assegurem ao empregado, desvinculada do salário, participação nos ganhos econômicos resultantes da produtividade de seu trabalho.

§ 5º É facultado aos Estados e ao Distrito Federal vincular parcela de sua receita orçamentária a entidades públicas de fomento ao ensino e à pesquisa científica e tecnológica.

Desta forma observa-se que o bem-estar social e o bem comum do cidadão devem ser atendidos pelo desenvolvimento tecnológico. No Art. 219 a constituição federal de 1988 salienta que o mercado interno integra o patrimônio nacional e será

incentivado de modo a viabilizar o desenvolvimento cultural e socioeconômico, o bem-estar da população e a autonomia tecnológica do País.

Para Luciano Sathler, pró-reitor de Educação a Distância da Universidade Metodista de São Paulo (2013) com a Constituição enfatizando o caráter social, a atual era individualista que vivemos restringe a tecnologia à lógica do mercado capitalista e, portanto, à economia, o que a afasta, cada vez mais, da prática e da vivência do bem comum. “Hoje em dia vemos, na maioria das situações, o uso com ênfase privatista da tecnologia, focada exclusivamente na questão de lucro, o que está gerando um aumento do fosso da desigualdade econômica e social” (2013).

As contribuições tecnológicas para a humanidade são inúmeras, e a escola esta no cume quando o assunto é tecnologia como ferramenta para o desenvolvimento dos sujeitos. Por exemplo, a Coréia do Sul um dos países com o melhor sistema de ensino do mundo, a partir de 2015 todo o sistema de ensino será digitalizado (revista Istoé Comportamento. 2011). A Coréia do Sul encontra-se entre os países mais avançados tecnologicamente estando no topo do desenvolvimento educacional através da utilização da TIC na disseminação da educação e do conhecimento.

Assim como na educação as TIC estão presentes em diversos setores, como no tratamento de doenças, em pesquisas nas áreas de controle de catástrofes naturais e da genética.

Em 1997 o filme Gattaca, um filme de ficção-científica, que apresenta uma narrativa sobre as mudanças tecnológicas que influenciam na forma de vida e na reprodução humana.

O filme faz a narrativa de Vincent um filho concebido, pelos seus pais, de forma “natural” e portador de algumas imperfeições como probabilidade para o desenvolvimento de doenças e baixa expectativa de vida.

Vincent tem um sonho, quer viajar para o espaço e para isso precisa ser contratado na companhia aeroespacial Gattaca, porém suas chances de conseguir este trabalho eram impossíveis, pois naquela sociedade cada sujeito tinha seu lugar determinado pelo seu código genético, dando origem a duas classes de cidadãos: os Válidos (geneticamente manipulado para serem perfeitos) e os Inválidos (de nascimento uterino/portadores de imperfeições genéticas). Nesta sociedade os

considerados válidos desempenhavam trabalhos mais valorizados e os Inválidos, ou não aptos desempenhar trabalhos menos valorizados.

O filme consegue transmitir a ideia de viver numa sociedade em que os sujeitos são discriminados pelos seus genes abordando questões como; a necessidade das TIC no cotidiano dos sujeitos, a nova forma de exclusão social, os limites da manipulação genética e o potencial humano para a superação de obstáculos e expectativas.

Para alguns autores a utilização das TIC está focada no lucro, causando um aumento da desigualdade econômica e social.

O professor, da Universidade Metodista de São Paulo no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Religião, Sung (2013) faz a seguinte crítica. Em termos meramente técnicos, várias tecnologias estão surgindo e são ótimas, entretanto em termos humanos são ruins, pois corrompem os valores da sociedade, pois o avanço tecnológico que fomenta a ideia de consumo gera uma sociedade que se identifica com o mercado e o homem passa a ser visto primeiro como consumidor e depois como cidadão.

Diante disto ressalta-se que a exclusão digital é uma consequência desta realidade, pois nem todos os sujeitos dispõem de recursos financeiros ou formações para acompanhar os avanços tecnológicos.

Sung (2013) defende a ideia de que a tecnologia deve estar a serviço de todos independentes de classe social, se alfabetizado ou não e idade, pois se alguém estiver por fora desse progresso, não é progresso. É simplesmente avanço da técnica. Para isso, cabem ao Estado, aos governos e à sociedade repensar a tecnologia a serviço do bem comum.

Segundo Sathler (2013) a população deve ser instigada a participar em definições referentes aos rumos tecnológicos da sociedade, assim as decisões deste campo não serão tomadas tão somente pelas empresas visando o lucro.

Desta forma Davi Betts diretor da Faculdade de Tecnologia e Informação da Universidade Metodista de São Paulo salienta que uma ferramenta fundamental para a formação de sujeitos mais conscientes, participativos e melhor capacitado para o novo mercado de trabalho é a educação.

2.2 Inclusão Social

Inclusão refere-se a todas as pessoas que não dispõem das mesmas oportunidades no contexto social. Por sua vez é a ação que combate a exclusão social muitas vezes atrelada a pessoas de classe social, portadores de deficiências, idosos, entre outras que estão a margem da sociedade com alguma deficiência e/ou não dispõem de acesso a várias oportunidades. Para Ribeiro (2012) inclusão é estar dentro, o reingresso à condição da qual o sujeito foi excluído(a). Sposati (2012) diz que a inclusão se dá de forma perversa através da exclusão com uma condição indigna e desqualificada da vida humana.

Nos dias de hoje a inclusão é um tema bastante discutido e esta inserida em muitas instituições, por exemplo, muitas empresas e órgãos públicos contratam pessoas com algum tipo de deficiência, obedecendo a um percentual mínimo de contratação em relação ao número de empregados efetivos exigido por lei.

O artigo 93 da Lei nº 8.213/91 estabelece que uma empresa com 100 (cem) ou mais funcionários deve preencher de 2% a 5% por cento dos seus cargos, com beneficiários reabilitados ou pessoas portadoras de deficiência, na seguinte proporção:

- I – até 200 empregados 2%
- II – de 201 a 500 empregados 3%
- III – de 501 a 1.000 empregados 4%
- IV – de 1.001 em diante 5%

Cabe enfatizar que a inclusão social em suas diferentes faces, se dá por meio de políticas públicas que viabilizam a inserção dos sujeitos aos meios sociais. Sendo necessário investir na formação inicial e continuada de profissionais envolvidos no processo de inclusão, principalmente dos professores.

Conforme a Constituição Federal (1988), art. 1º, III, é dever de o estado atender e garantir a dignidade da pessoa humana.

Nós, representantes do povo brasileiro, reunidos em Assembleia Nacional Constituinte para instituir um Estado Democrático, destinado a assegurar o exercício dos direitos sociais e individuais, a liberdade, a segurança, o bem-estar, o desenvolvimento, a igualdade e a justiça como valores supremos de uma sociedade fraterna, pluralista e sem preconceitos, fundada na harmonia social e comprometida, na ordem interna e internacional, com a solução pacífica das controvérsias, promulgamos, sob a proteção de Deus, a seguinte CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL.

Art. 1º A República Federativa do Brasil, formada pela união indissolúvel dos Estados e Municípios e do Distrito Federal, constitui-se em Estado Democrático de Direito e tem como fundamentos:

III - a dignidade da pessoa humana; (1988).

Para Moreira (2012) um dos grandes desafios de nosso país é a inclusão social, pois por razões históricas, um grande conjunto de desigualdades sociais acumulou-se em relação à distribuição de riqueza, de terra e de acesso aos bens materiais e culturais, assim como dos conhecimentos científicos e tecnológicos.

2.3 Projetos Sociais

Projeto social institui ações direcionadas a exercício da cidadania para a formação do sujeito contribuindo com a inclusão social.

O conceito de projeto no dicionário de língua portuguesa é plano para a realização de um ato; desígnio, intenção, ou seja, um plano de execução com um objetivo pré-estabelecido, definido e claro que busca atingir os objetivos.

Santos (2011) define projetos sociais como:

Processo de ação coletiva, de iniciativa estatal ou da sociedade civil, que tem como objetivo intervir para a mudança dos grupos sociais: de suas normas, relações, processos e instituições sociais (2011, p. 427).

Santos (2011) enfatiza que o princípio orientador de um projeto social é a busca pela equidade, ou seja a satisfação das necessidades básicas dos beneficiados segundo seu grau de urgência.

Entre 2001 e 2002 Warschauer já fazia pesquisa investigando o uso das tecnologias de informação e comunicação em comunidades de baixa renda e em centros comunitários de Tecnologias (Pg12).

2.4 Exemplos de Projetos com TIC

Em diversos lugares são implementados projetos de diferentes áreas de conhecimento. Muitos projetos são desenvolvidos especificamente para comunidades de extrema carência e autoíndice de vulnerabilidade social com o objetivo de incluir estes sujeitos socialmente. A seguir serão apresentados alguns projetos que buscam o desenvolvimento social destes sujeitos.

2.4.1 “Hole in the wall” (Buraco no Muro)

Projeto desenvolvido em Nova Délhi na Índia, pelo professor e pesquisador de Tecnologia Educacional da Newcastle University/Inglaterra. Sugata Mitra, um apaixonado por educar crianças pobres.

Com o objetivo de observar como as crianças utilizariam o computador, abriu-se um buraco no muro que separa a sede da empresa de TI e uma favela adjacente de nova Délhi, instalando um computador de alta velocidade a Internet. Em questão de minutos as crianças descobriram como mexer no computador e ao final do dia estavam navegando.

Este experimento retrata bem a questão da oportunidade, quando disponibilizada as crianças fazem bom proveito, se desenvolvem rapidamente.

No caso deste projeto o menino Rogender, o primeiro aprender a usar sozinho o computador, logo estava ajudando outras crianças a utilizar a ferramenta.

Em seu relato, Rogender, diz que aprendeu a jogar, usar ferramentas de desenho e a navegar em sites de notícias, podendo inclusive saber mais sobre Bin Laden e a guerra entre os USA e Afeganistão.

A professora, de Rogender relata que foi significativa a mudança do menino, pois houve um aumento em sua autoconfiança depois que aprendeu a usar sozinho o computador.

Este é um exemplo de uma inclusão digital não dirigida e com esta experiência que foi possível incluir o menino, pois antes não tinha confiança e tinha

medo, depois que aprendeu a mexer no computador se tornou mais confiante, expansivo, apresentando um melhora significativa na escola.

Assim se a TIC for utilizada como ferramenta para o desenvolvimento de sujeitos, possibilitando o aumento da autoestima e podemos resgatar estes jovens e ajudá-los a incluir-se socialmente. E veja que o experimento buraco no muro não houve nenhuma metodologia ou orientação, simplesmente se disponibilizou o acesso aos computadores e as crianças conseguiram se destacar.

2.4.2 Oi Kabum

Projeto (figura 1) que forma cerca de 400 jovens em suas unidades distribuídas em quatro cidades do Brasil, Belo Horizonte, Recife, Rio de Janeiro e Salvador. O projeto possibilita a jovens de comunidades carentes, estudantes ou egressos da rede pública, formação em cursos de design gráfico, computação gráfica, vídeo, fotografia e web design com o objetivo de possibilitar que estes jovens apropriem-se das TIC desenvolvendo processos criativos seus talentos artísticos, atuando socialmente e formando-se em áreas profissionais estratégicas para o mercado de arte, cultura e comunicação.



Figura 1 Escola de Arte e Tecnologia, Rio de Janeiro (RJ).

O projeto recebeu prêmios o Prêmio A Rede 2010, na categoria “Capacitação” da Modalidade “Setor Privado” e Construindo a Nação promovida pelo Instituto da Cidadania Brasil junto com a CNI-SESI, na categoria políticas públicas. Este prêmio tem como objetivo reconhecer iniciativas que estimulem as escolas públicas e privadas no desenvolvimento de projetos de ação com temas voltados à cidadania.

2.4.3 Projeto NAVE:

O Núcleo Avançado em Educação é um centro de pesquisa e desenvolvimento de soluções didáticas para o ensino médio, com foco nas TIC, que tem como objetivo contribuir para a qualidade e a inovação da educação no Brasil. Atua por meio de parcerias secretarias estaduais de educação, iniciativa privada e órgãos do terceiro setor.

O programa chamou atenção da Microsoft em 2009 escolhendo o Núcleo Avançado em Educação – NAVE/Rio (figura 2) como uma das 30 escolas mais inovadoras do mundo. Em 2010 o projeto foi incluído dentro o Programa “Escolas Inovadoras da Microsoft” como um dos mais inovadores do mundo. Em 2012 foi convidada pela Microsoft para participar do programa Microsoft Innovative Schools World Tour. O objetivo deste programa é pesquisar e reconhecer modelos e metodologias de educação inovadoras, proporcionando apoio para a integração de tecnologias que promovam a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

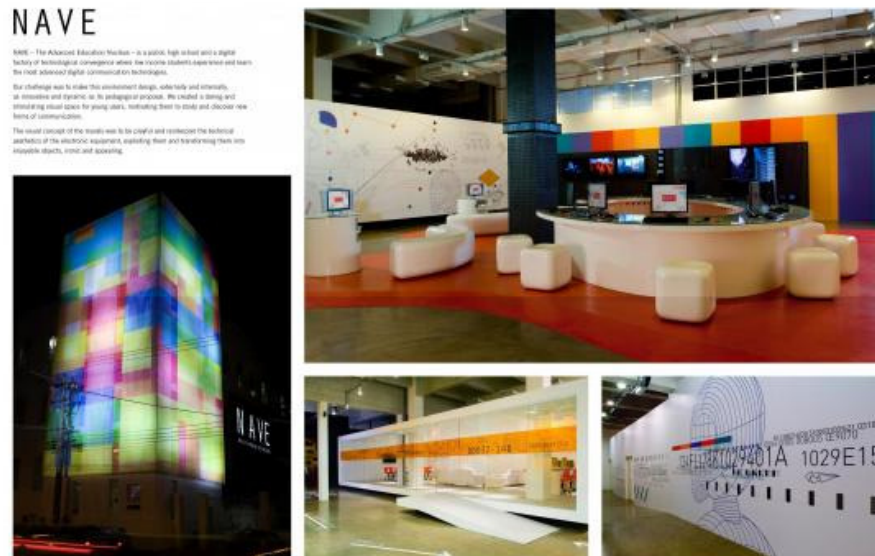


Figura 2: **NAVE** Núcleo Avançado em Educação – Rio de Janeiro (RJ)

Assim como os sujeitos participantes dos projetos supracitados observa-se um maior desenvolvimento e crescimento no que tange a autoestima e a autoconfiança dos sujeitos envolvidos, nos projetos analisados que utilizaram as TIC como ferramenta no processo de desenvolvimento sócio-pedagógico.

Desta forma a pesquisa vem ao encontro da necessidade do uso da TIC não só em projetos sociais, mas como no cotidiano escolar dos sujeitos, na escola para desenvolverem o aprendizado e nos projetos para o desenvolvimento social.

3 METODOLOGIA

O presente estudo foi de caráter investigativo utilizando questionário de múltipla escolha e incluiu a realização de dois questionários conforme mostra no Apêndice A. Um questionário específico para alunos, denominado questionário A, e outro para os professores, denominado questionário B (Apêndice B), da rede pública de ensino do estado do Rio Grande do Sul.

Os questionários foram encaminhados via e-mail, no período compreendido entre os dias 15 à 16 de março de 2013 para 30 professores. Destes apenas nove retornaram.

Os professores que ajudaram na pesquisa comprometem-se a aplicar o questionário A para alunos do ensino fundamental e médio da rede pública de ensino do Rio Grande do Sul.

Em relação aos alunos, foram aplicados questionários em uma escola na cidades de Três Coroas e em três na cidade de Porto Alegre.

Lakatos e Marconi definem questionário como um instrumento de coleta de dados, construído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondida por escrito e sem a presença do entrevistador (1985, p.178).

A pesquisa segue uma abordagem qualiquantitativa de caráter exploratório, baseada em leituras, análises e comparações, podendo ter diversas vias de interpretações, estimulando os entrevistados a pensarem livremente sobre um objeto, um conceito ou um tema, não tendo como objetivo chegar a uma única resposta comprovada por dados numéricos, servindo apenas de base para reflexões sobre o tema abordado.

A pesquisa tem um caráter de análise teórico-empírica com revisão bibliográfica, na qual foi analisado projetos sociais que utilizam as TIC como ferramentas no processo de inclusão social.

Uma monografia de análise teórico-empírica pode ser vista como (MENDES, 1998):

- uma simples análise interpretativa de dados primários em torno do tema, com apoio bibliográfico;
- um teste de hipóteses, modelos ou teorias, a partir de dados primários e secundários; ou
- um trabalho realmente inovador, a partir de dados primários e/ou secundários.

Entende-se como dados primários aquelas informações obtidas diretamente no campo ou origem dos eventos pesquisados. Dados secundários são aqueles obtidos, por exemplo, de obras bibliográficas ou de relatórios de pesquisas anteriores sobre o tema (MENDES, 1998).

Com base nas considerações teórico-empíricas apresentadas foi realizada uma investigação com o propósito de estabelecer o relacionamento existente entre participação dos alunos nos projetos sociais e a inclusão digital como aprendizagem inserido nas oficinas aplicadas. Procurou-se verificar o conhecimento inicial nas oficinas e final após a conclusão do projeto.

A formulação dos questionários buscou-se analisar a importância da utilização das TIC em projetos sociais como ferramenta de inclusão social, cujos resultados serão apresentados no capítulo a seguir.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Com o objetivo de obter uma melhor compreensão do contexto pesquisado, apresentam-se neste capítulo os resultados obtidos na pesquisa realizada através de questionários de múltipla escolha, aplicados aos alunos, denominado questionário A, e aos professores, denominados questionário B.

Com base nos resultados dos questionários A, obteve-se os seguintes resultados:

A primeira questão busca saber se os alunos já realizaram algum tipo de curso de informática.

Em resposta a este questionamento observou-se, figura 3, que 64% das respostas foram positivas, sim já realizaram algum tipo de curso de informática enquanto que 27% não realizaram e 9% optaram por não responder a questão.

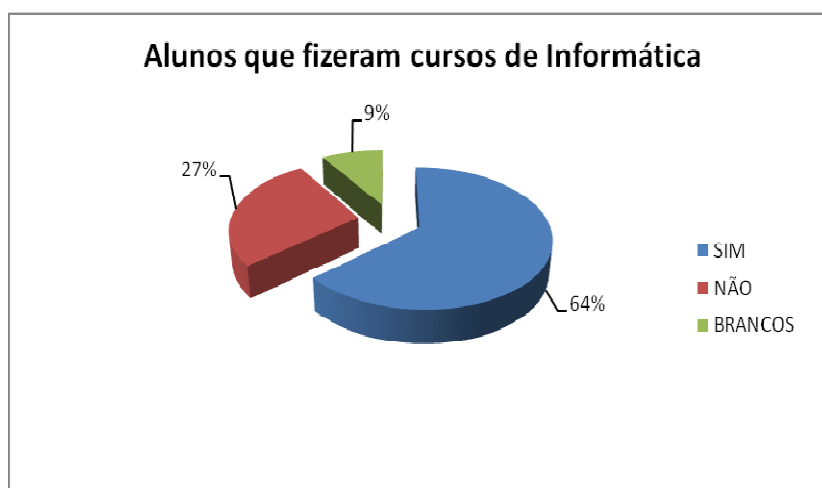


Figura 3 - Resultado de alunos que realizaram ou não algum curso de informática.

A figura 4 ilustra os resultados obtidos no questionário, referente a segunda questão. Questiona-se os entrevistados sobre quais projetos sociais são desenvolvidos na escola. Como resultado deste questionamento observa-se que o

projeto PATI e o de Danças Gaúchas são os mais oferecidos com 19%. Os demais projeto ofertados ficaram assim: Vídeo com 11%, 7% Danças Espanholas e os demais com 4%.

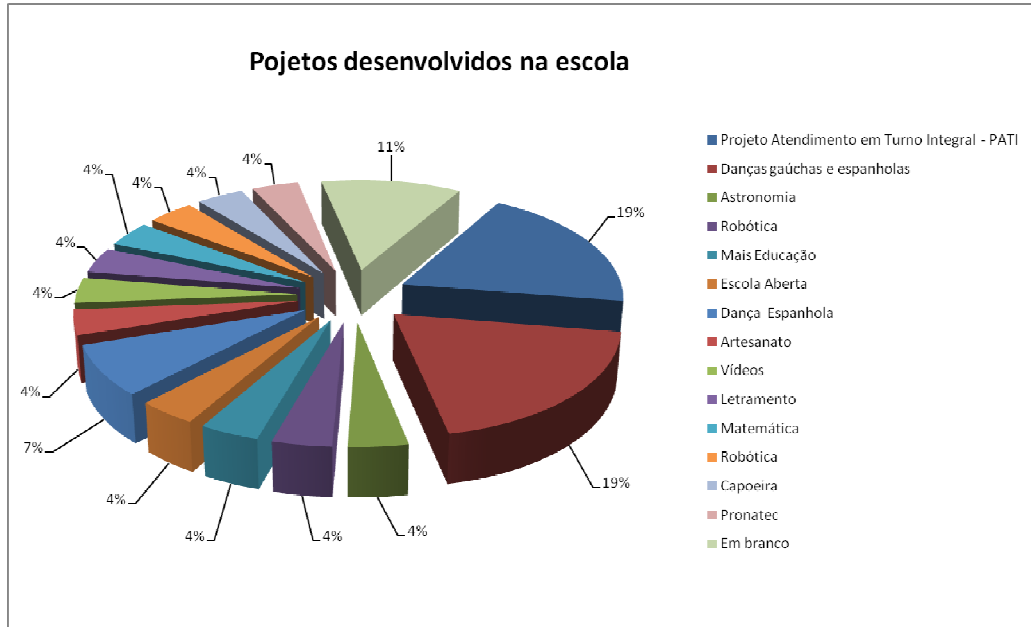


Figura 4 - Projetos sociais desenvolvidos na escola.

A terceira pergunta do questionário o gráfico ilustra na figura 5 que 60% dos entrevistados participam de projeto social por solicitação dos pais. Observa-se que grande maioria dos pais opta por ter seu filho inserido em alguma atividade no horário inverso a escola. Os demais se classificam como 20% atualmente não participam de nenhum projeto, 10% encaminhado pela escola e outros.

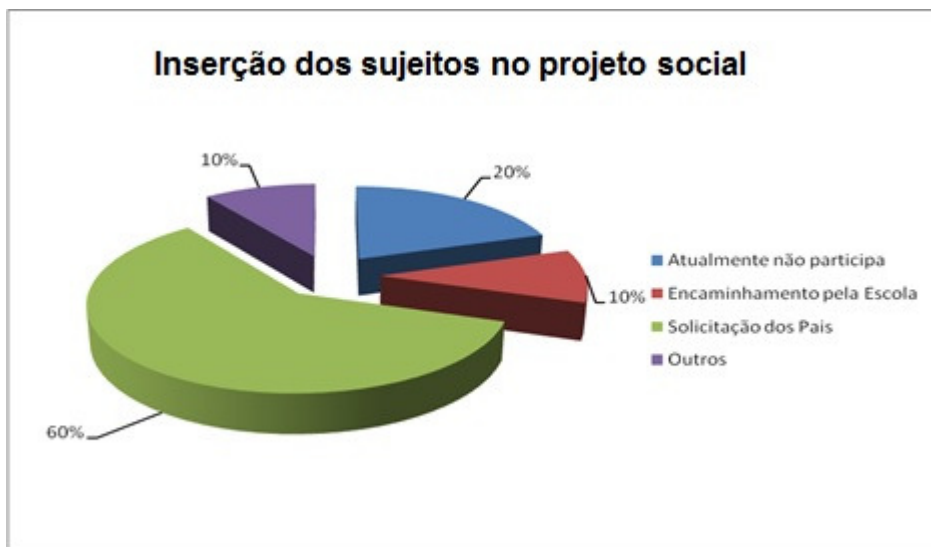


Figura 5: Inserção dos sujeitos no projeto social.

A quarta questão, questionário A, esta relacionada ao percentual de conhecimento em informática que os sujeitos entrevistados dispunham no início do projeto.

O gráfico, figura 6, ilustra que 37% dos entrevistados tinham de 76% a 100% de conhecimento e 27% de 51% à 75%, enquanto que os demais entrevistados ficaram empatados com 18% de conhecimento para os entrevistados com conhecimento de 26% à 50% e de 0% à 25%. Assim pode-se observar que no início do projeto grande parte dos entrevistados tinham um grande conhecimento no quesito informática e os demais em processo de aprendizagem.

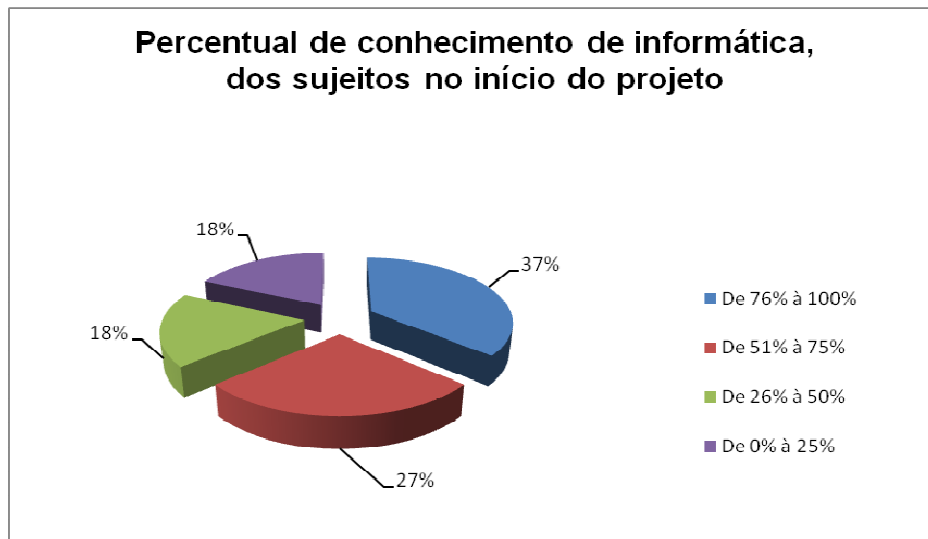


Figura 6: Inserção dos sujeitos no projeto social

O gráfico, figura 7, refere-se ao período que o laboratório de informática deveria ser utilizado para a realização de atividades dos projetos sociais, 60% dos entrevistados achou importante a utilização semanal do laboratório e 40% acredita que o uso quinzenal do laboratório é o ideal.

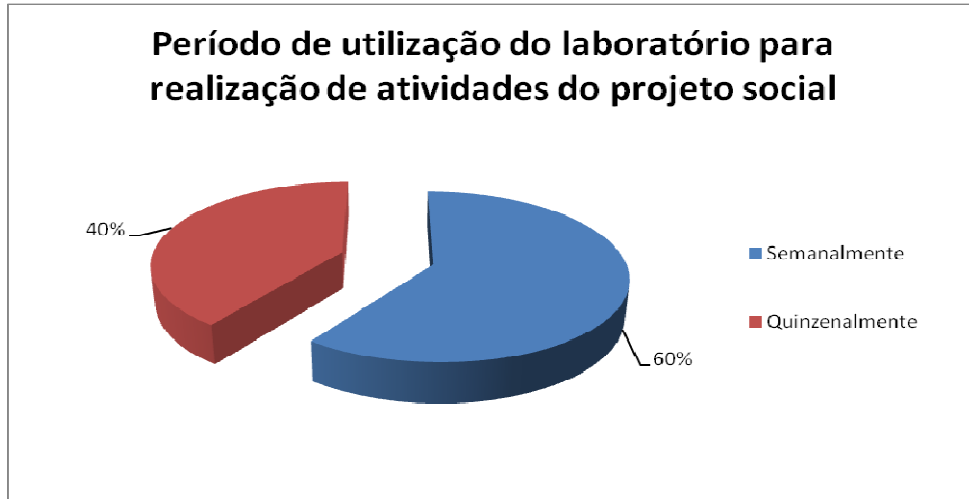


Figura7: Período de utilização do laboratório

A questão 06, figura 8, o gráfico identifica que a mídia mais utilizada nos projetos é a câmera fotográfica com 25% das questões respondidas, em segundo lugar o celular e o vídeo com 20%, em terceiro o rádio e outras mídias com 10%.

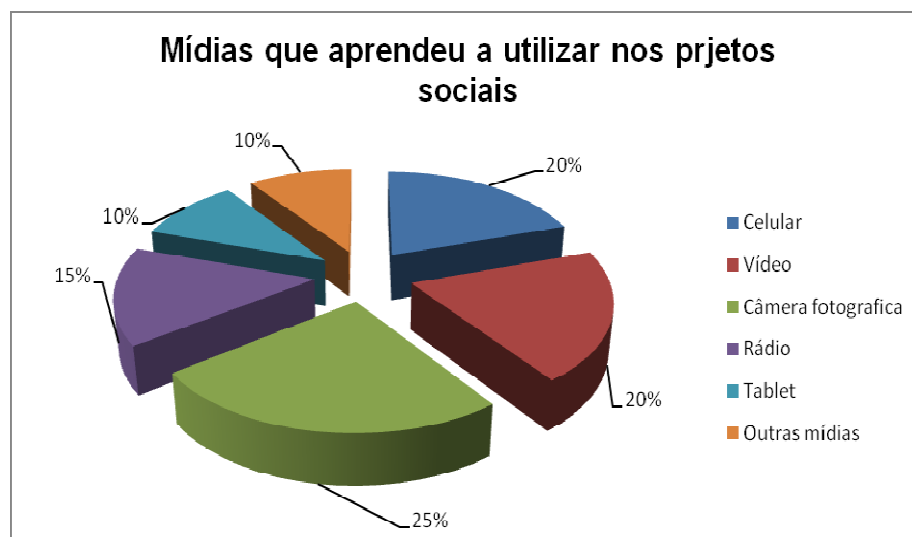


Figura 8: Mídias que o sujeito aprendeu a utilizar no projeto social.

O gráfico, figura 9 apresenta como resultado que 67% dos entrevistados tem conhecimento do sistema operacional Windows, 25% deixaram a questão em branco e 8% tem conhecimento do Linux.

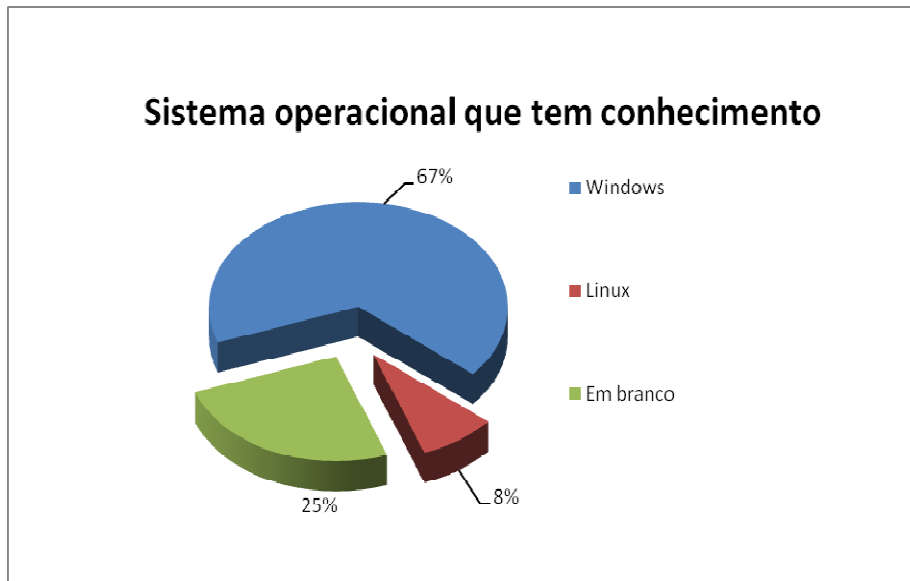


Figura 9: Sistemas operacionais conhecidos pelos sujeitos entrevistados

Na questão 08, questionário A, figura 10, questiona-se os entrevistados que tipos de softwares, eles, aprenderam a utilizar no decorrer do projeto. O Word fica em primeiro lugar com 23% das respostas, Excel, Power Point e Paint em segundo lugar com 20% das respostas m terceiro lugar o Movie Maker com 14% e outros com 3%.

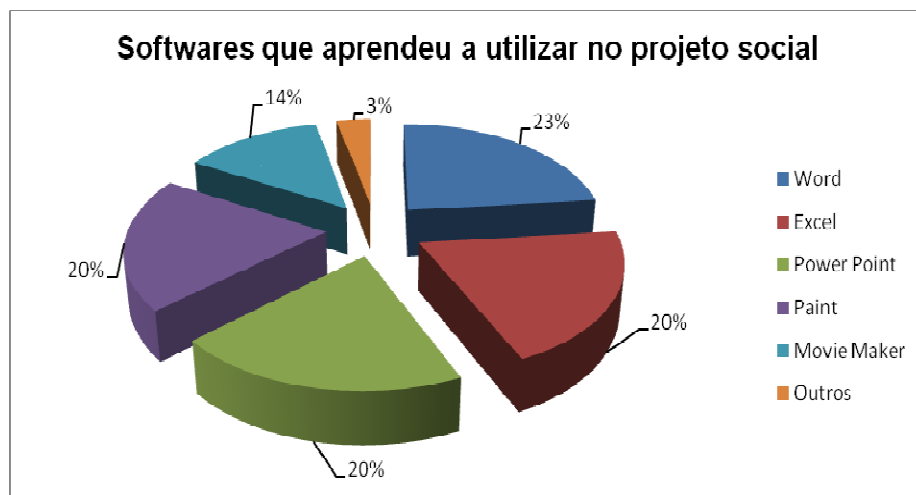


Figura 10: Softwares utilizados em projetos sociais

A questão 09 buscou saber informações referente a quais ferramentas os sujeitos utilizam nos projetos sociais. Observou-se no gráfico, figura 11, que 36% dos entrevistados utilizavam o e-mail, 29% as redes sociais, 21% o blog e 7% jornal eletrônico ou outros.

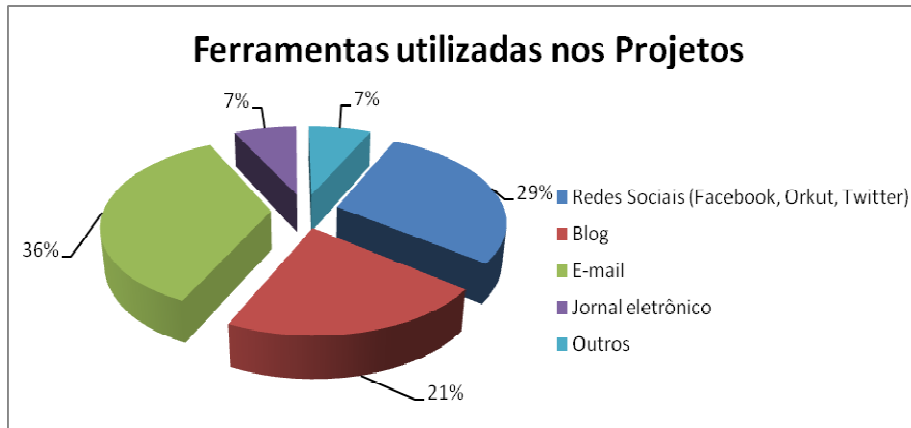


Figura 11: Ferramentas utilizadas nos projetos sociais.

A questão 10 buscou verificar se houve uma evolução no conhecimento dos participantes no quesito de conhecimentos de informática. Foi possível observar no gráfico, figura 12, que houve um aumento significativo no desenvolvimento dos sujeitos, pois 46% tiveram seu percentual elevado e 76% a 100%, 27% de 51% a 76%, 18% de 26% a 50% e 9% de 0% a 21%.

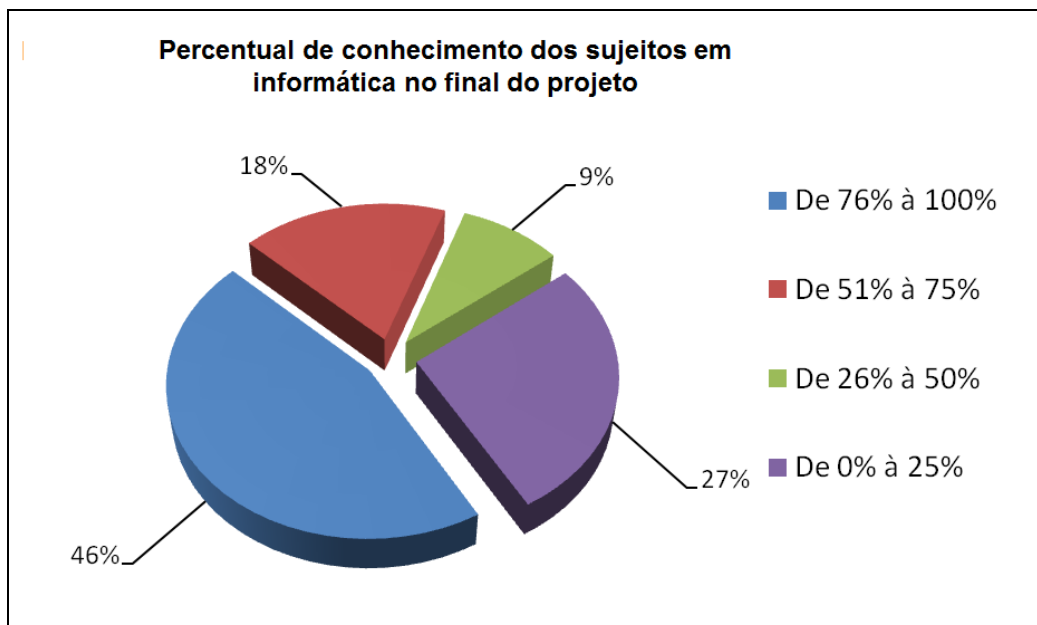


Figura 12: Percentual de conhecimento em informática dos sujeitos no final do projeto.

Neste parágrafo serão apresentados resultados obtidos, do questionário B, na pesquisa realizada com os professores.

A primeira questão refere-se a quais Projetos Sociais são desenvolvidos na Escola. Observam-se o gráfico, figura 15, que os projetos PATI e Danças Gaúchas são os mais citados pelos entrevistados, com 17% respectivamente.

Na amostra, figura 13, o gráfico ressalta-se um número significativo de entrevistados que não responderam a questão, talvez por desconhecer algum projeto ou por preferir não responder. Verifica-se que o projeto Mais Educação é citado por 5% dos participantes e as demais respostas, 4% dos entrevistados, citam projetos como Escola Aberta, Artesanato, Dança,



Figura 13: Projetos sociais desenvolvidos na escola.

Com relação a questão referente a forma como os projetos sociais foram inseridos na escola o gráfico, figura 14, mostra que a maioria (56%) dos projetos foram inseridos através da secretaria de educação.

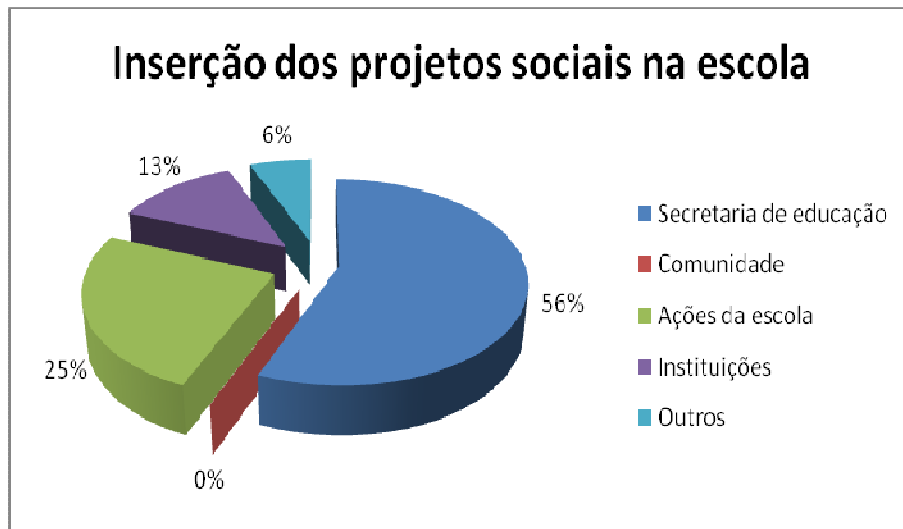


Figura 14: Inserção de projetos sociais na escola.

Grande parte dos professores, 78%, afirmam não serem responsáveis por projeto na escola, conforme ilustra a figura 15.



Figura 15: Projetos desenvolvidos na escola.

O gráfico, figura 16, mostra que o laboratório de informática, da escola é utilizado pelos projetos semanalmente com um percentual de 70%.



Figura 16: Período de utilização do laboratório de informática pelo projeto social.

Conforme o gráfico da figura 17, a pesquisa apurou que as mídias mais utilizadas nos projetos sociais são a câmera fotográfica 29% e o vídeo com 28%.

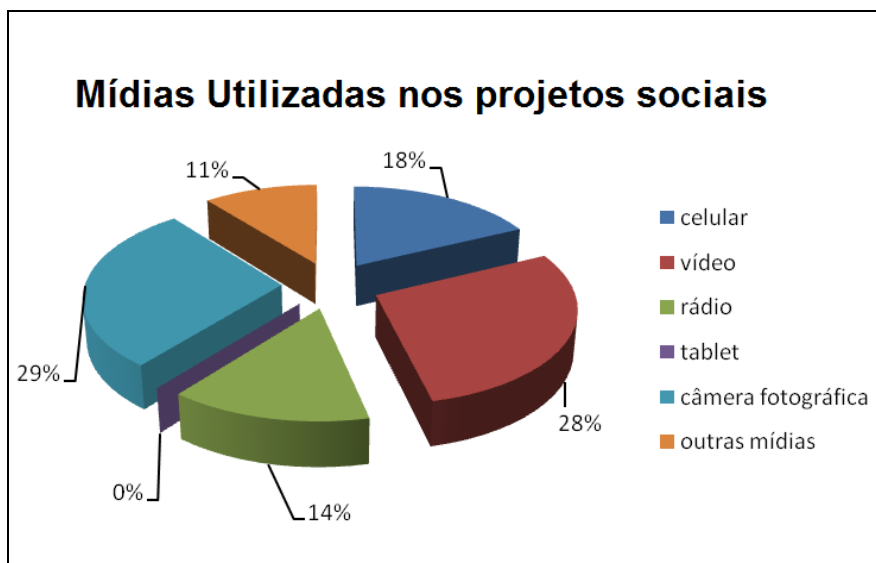


Figura17: Mídias utilizadas nos projetos sociais.

Em relação aos softwares utilizados no projeto, figura 18. observa-se que são utilizados os menos complexos como os editores de textos e os editores de apresentação (gráfico 16).

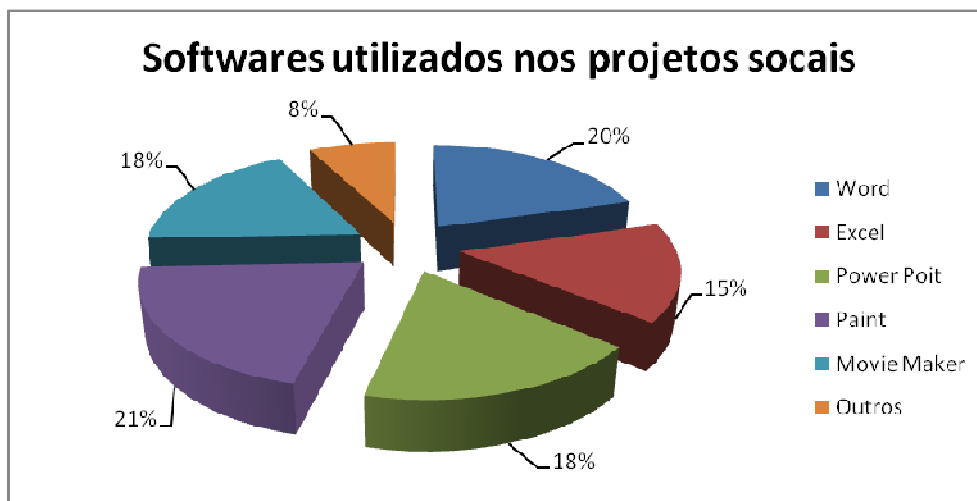


Figura 18: Softwares utilizados nos projetos sociais.

O gráfico da figura 19, mostra que o Blog (31%), o E-mail e as redes sociais (30%) são os mais utilizados no projeto.

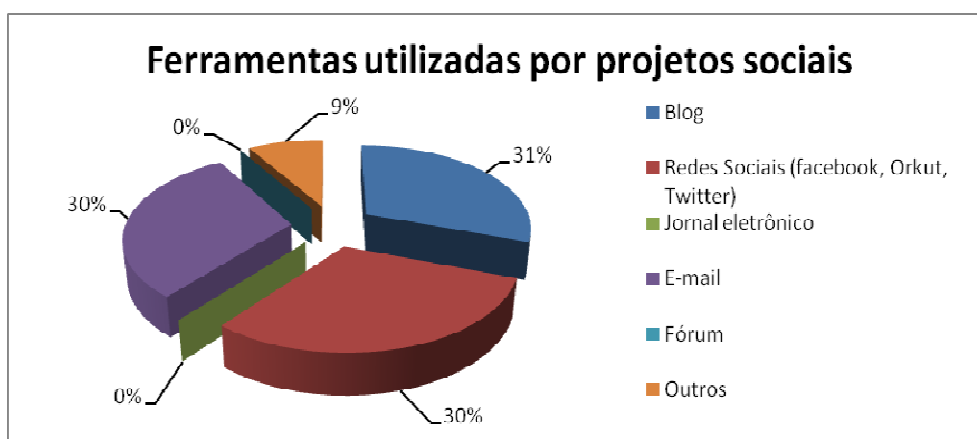


Figura 19: Ferramentas utilizadas por projetos sociais.

Os professores quando questionados com relação a novas oportunidades no mercado de trabalho que os alunos teriam devido a sua participação em projetos sociais que utilizam as tecnologias, grande parte dos entrevistados (90%) acreditam que sim, pois os alunos tornam-se mais capazes de gerenciar as situações que o mercado de trabalho exige hoje.

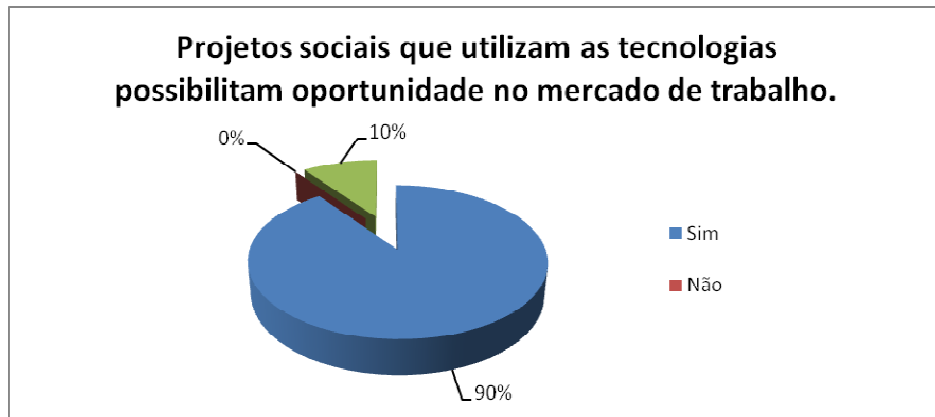


Figura 20: Projetos sociais que utilizam as tecnologias possibilitando oportunidade no mercado de trabalho.

Uma das questões abertas sobre a importância da utilização das TIC nos projetos sociais mostrou que grande parte dos entrevistados acham fundamental, pois possibilita acesso ao contexto tecnológico Figura 21.

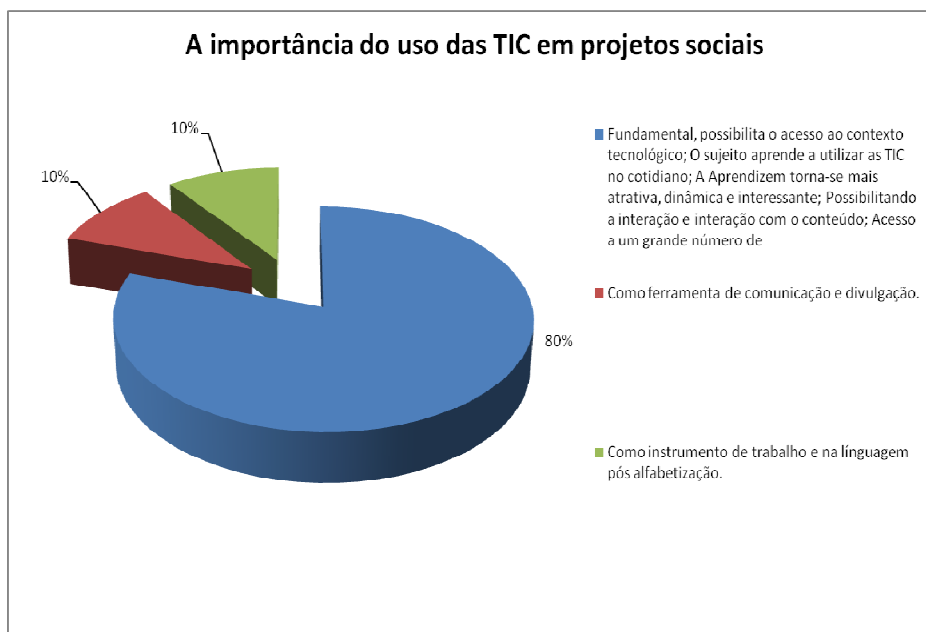


Figura 21: A importância do uso das TIC em projetos sociais.

Em relação a questão de como o professor vê a participação do aluno com a utilização da TIC nos projetos sociais (figura 22), percebeu-se que grande parte dos entrevistados veem de forma positiva, pois os alunos sentem-se motivados e participantes, já outros entrevistados acham que é fundamental e obrigatória.



Figura 22: Como o professor vê a participação do sujeito com a utilização das TIC nos projetos sociais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando falamos em TIC, logo nos remetemos à figura do computador, Tablet, celular, vídeos, rádios, câmera fotográfica, softwares, internet, entre outros. As quais estão presentes em nosso cotidiano tanto no ambiente escolar como no social independente da sua classe econômica.

Estas tecnologias, muitas vezes, representam meios para criar condições para atender as necessidades dos sujeitos e atreladas aos projetos sociais possibilitam ao educador social e ao professor ferramentas para oferecer um trabalho diferenciado aos alunos auxiliando no processo de ensino aprendizagem e ampliando o conhecimento dos alunos.

Esta pesquisa teve como objetivo analisar os projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de apoio a inclusão social, buscando identificar junto aos educadores sociais e professores a importância da utilização das TIC por meio de projetos sociais.

A pesquisa foi realizada com sujeitos com faixa etária de 11 a 17 anos com escolaridade de nível fundamental e médio através de questionários onde foi possível identificar que os sujeitos envolvidos já fizeram o uso de alguma tecnologia em seu cotidiano assim como melhoraram o seu desenvolvimento no conhecimento de informática. Percebeu-se também que grande parte dos alunos fazem uso da câmera fotográfica, do celular e do vídeo como ferramenta no processo de aprendizagem através das atividades desenvolvidas nos projetos sociais.

Observou-se na pesquisa que tanto os alunos como os professores acham importante a utilização das TIC nos projetos sociais. Um número significativo de professores entrevistados acredita que a utilização das TIC nos projetos sociais transforma o processo de desenvolvimento dos alunos, tornando-os mais críticos, autônomos e conscientes na construção do seu próprio desenvolvimento,

favorecendo e possibilitando assim que o sujeito possa sair do projeto social capacitado para disputar uma vaga junto ao mercado de trabalho.

Concluo a presente pesquisa detalhando parcialmente os objetivos realizados. Tendo em vista a demora da entrega dos demais questionários.

6 REFERÊNCIAS

Almeida. Maria Elizabeth Bianconcini de. **Prática e formação de professores na integração de mídias. Prática pedagógica e formação de professores com projetos: articulação entre conhecimentos, tecnologias e mídias.** Disponível em: <http://tvescola.mec.gov.br/images/stories/publicacoes/salto_para_o_futuro/livro_salt_o_tecnologias.pdf>. Acesso em: 24 de abr. de 2013.

Barbosa. Alexandre F. **TIC Domicílios e empresas 2011. Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil.** Comitê Gestor da *Internet* no Brasil – CGI.br. ICT Households and Enterprises. 2011.

Betts, Davi; Sathler, Luciano; Sung, Jung Mo. **Tecnologia e inclusão social.** Disponível em: <<http://www.metodista.br/cidadania/numero-63/tecnologia-e-inclusao-social>>. Acesso em: 15 de abr. de 2013.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. **TIC DOMICÍLIOS E EMPRESAS - Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil.** Disponível em: <<http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-domicilios-2012.pdf>>. Acesso em 19 de mar. de 2013.

Conselho Federal de Serviço Social - CFESS. **Constituição Federal de 1988.** Disponível em: <http://www.cfess.org.br/pdf/legislacao_constituicao_federal.pdf>. Acesso em: 20 de abr. 2013.

EBC Tecnologia. **Projeto social transforma caça-níqueis apreendidos em produtos eletrônicos.** Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/tecnologia/2012/10/projeto-social-transforma-caca-niqueis-apreendidos-em-produtos-eletronicos>>. Acesso em: 21 de jan. de 2013.

Governo do Estado do Rio de Janeiro. **Educação.** Disponível em: <<http://www.rj.gov.br/web/seeduc/exibeconteudo?article-id=1484728>>. Acesso em: 19 de abr. de 2013.

Instituto Innovare. **Projeto Alquimia - Transformando "caça-níqueis" em Inclusão Social**. Disponível em: <<http://www.premioinnovare.com.br/praticas/projeto-alquimia-transformando-caca-niqueis-em-inclusao-social/print>>. Acesso em: 20 de abr. de 2013.

Instituto Oi Futuro. **Oi Kabum**. Disponível em: <www.oifuturo.org.br/educacao/oi-kabum>. Acesso em: 15 de abr. de 2013.

Istoé Independente. **Escola sem papel**. Disponível em: <http://www.istoe.com.br/reportagens/150285_ESCOLA+SEM+PAPEL>. Acesso em: 15 de abr. de 2013.

KAMPPFF, Adriana Justin Cerveira. **Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2006.

Lakatos. Eva Maria; Marconi. Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo. Editora Atlas. 1985.

Mendes, Gildásio e Tachizawa, Takeshy. **Como fazer monografia na prática**. Rio de Janeiro : Editora FGV, 1998

MICHAELIS. **Dicionário de Português Online**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br>>. Acesso em 20 de abr. de 2013.

Ministério Público Estado do Rio Grande do Sul. **Projeto Alquimia**. Disponível em: <<http://www.mp.rs.gov.br/alquimia>>. Acesso em: 15 de dez. 2012.

Ildu de Castro, Moreira. **A inclusão social e a popularização da ciência e tecnologia no Brasil**. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/inclusao/index.php/inclusao/article/view/29/50>>. Acesso em: 15 de jun. de 2013.

OI KABUM RJ **Escola de Arte e Tecnologia**. Disponível em: <<http://kabumrj.wordpress.com>>. Acesso em: 18 de abr. de 2013.

Oi Responsabilidade Social. **Relatório Anual de Sustentabilidade 2010**. Disponível em: <<http://relatorioanual2010.oi.com.br/dimensao-social/responsabilidade-social>>. Acesso em 19 de abr. de 2013.

Presidência da República, Casa Civil. **Lei nº 8.213/91**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8213cons.htm>. Acesso em: 03 de jan. de 2014.

_____. **CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 03 de jan. de 2014.

REVISTA DIGITAL. **INNOVACIÓN Y XPERIENCIAS EDUCATIVA**. Disponível em: <http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/Francisco_Bravo_2.pdf>. Acesso em: 20 de abr. de 2013.

Santos, José Vicente Tavares dos; Trixeira, Alex Niche; Russo, Mauricio. **Violência e Cidadania: Práticas Sociológicas e compromissos sociais**. Porto Alegre. Sulina; Editora da UFRGS. 2011.

Severino, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico 23 ed. ver. e atual**. São Paulo. Editora Cortez. 2007.

Starobinas, Lilian. **Repensando a Exclusão Digital**. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/pef/hemeroteca/ead/index0902.pdf>>. Acesso em: 15 de abr. de 2013.

Universidade Metodista de São Paulo. **Tecnologia e Inclusão Social**. Disponível em: <<http://www.metodista.br/cidadania/numero-63/tecnologia-e-inclusao-social>>. Acesso em: 15 de nov. de 2012.

Veen, Wim; Vrakking, Bem. **Homo zappiens**. Porto Alegre. Editora Artmed, 2009. 139 p.

Warschauer, Mark. **Tecnologia e inclusão social: A exclusão digital em debate**. São Paulo: Editora Senac São, 2006. 319 p.

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*
QUESTIONÁRIO PARA ELABORAÇÃO DE MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O(A) pesquisador(a) Lucia de Fátima Silva da Costa, aluno(a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) Professor(a) Lourenço de Oliveira Basso, Coorientação do professor Carlos Tadeu Queiroz de Moraes, realizará a investigação.

A utilização das tecnologias contribui nos projetos sociais?

O objetivo desta pesquisa é analisar e avaliar os projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de inclusão social.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados (as) a tomar parte da realização de um questionário semi-aberto.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do(a) pesquisador(a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o(a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O(A) pesquisador(a) compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 99281535 ou por e-mail - lucosta2003@gmail.com



Nome: _____
 Série (ano): _____
 Turma: _____
 Escola: _____
 Idade: _____

1. Você já fez algum curso de informática?
 Sim Não

2. Quais Projetos Sociais são desenvolvidos em sua Escola?

3. Como você foi inserido nos projetos sociais?
 Solicitação dos Pais
 Encaminhamento pela Escola
 Encaminhado pelo Serviço Social
 Atualmente não participa
 Outros _____

4. Qual o seu percentual de conhecimento em Informática no início do Projeto?
() De 0% à 25% () De 26% à 50%
() De 51% à 75% () De 76% à 100%
5. Em sua opinião quantas vezes por semana deveriam ser utilizados os laboratórios de informática para a realização de atividades dos projetos sociais?
() Diariamente
() Semanalmente
() Quinzenalmente
() Não disponibiliza
6. Assinale abaixo QUAIS as mídias que você Aprendeu a utilizar nos projetos?
() celular () tablet
() vídeo () câmera fotográfica
() rádio () outras mídias : _____
7. Quais os sistemas operacionais que você tem conhecimento?
() Windows () Linux () Outros _____
8. Assinale abaixo QUAIS os Softwares que você Aprendeu a utilizar nos projetos?
() Word () Paint
() Excel () Movie Maker
() Power Point () outros: _____
9. Assinale abaixo as ferramentas utilizadas pelos Projetos:
() Blog
() Redes Sociais (Facebook, Orkut, Twitter)
() Jornal eletrônico
() E-mail
() Fórum
() Outros : _____
10. Qual o seu percentual de conhecimento em Informática no FINAL do Projeto?
() De 0% à 25% () De 26% à 50%
() De 51% à 75% () De 76% à 100%

Deixe algum comentário se achar necessário:

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*
QUESTIONÁRIO PARA ELABORAÇÃO DE MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

O(A) pesquisador(a) Lucia de Fátima Silva da Costa, aluno(a) regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) Professor(a) Lourenço de Oliveira Basso, Coorientação do professor Carlos Tadeu Queiroz de Moraes, realizará a investigação.

A utilização das tecnologias contribui nos projetos sociais?

O objetivo desta pesquisa é analisar e avaliar os projetos sociais que utilizam as TIC como ferramenta de inclusão social.

Os (As) participantes desta pesquisa serão convidados (as) a tomar parte da realização de um questionário semi-aberto.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do(a) pesquisador(a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o(a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O(A) pesquisador(a) compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 99281535 ou por e-mail - lucosta2003@gmail.com



Nome: _____

Atividade desenvolvida: _____

Turma: _____

Escola: _____

Idade: _____

Tempo de magistério: _____

1. Quais os projetos que são desenvolvidos em sua escola?

2. 2. Como os projetos sociais foram inseridos na escola?

- Secretaria de educação
- Comunidade
- Ações da escola
- Instituições
- Outros

3. Professor você é responsável por algum projeto social?

- Sim Quais ? _____
- Não

4. Quanto tempo você utiliza o laboratório de informática e sala de vídeo para uso dos projetos sociais?

- Diariamente
- Semanalmente
- Quinzenalmente
- Não disponibiliza

5. Assinale abaixo QUAIS as mídias que você utiliza nos projetos?

- celular
- vídeo
- rádio
- tablet
- câmera fotográfica
- outras mídias : _____

6. Assinale abaixo QUAIS os Softwares que você utiliza nos projetos?

- Word
- Excel
- Power Point
- Paint
- Movie Maker
- outros: _____

7. Assinale abaixo as ferramentas utilizadas pelos Projetos:

- Blog
- Redes Sociais (Facebook, Orkut, Twitter)
- Jornal eletrônico
- E-mail
- Forum
- Outros : _____

8. Os projetos sociais com o aprendizado e o uso das tecnologias possibilitam aos alunos novas oportunidades no mercado de trabalho? Explique.

9. Professor para você qual a importância do uso das tecnologias no projeto social?

10. Professor como você vê participação dos alunos com a utilização das tecnologias nos projetos sociais?

Deixe algum comentário se achar necessário:
