

VOZES DIVERSAS  
DIFERENTES SABERES



SALÃO DE  
INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
XXX SIC

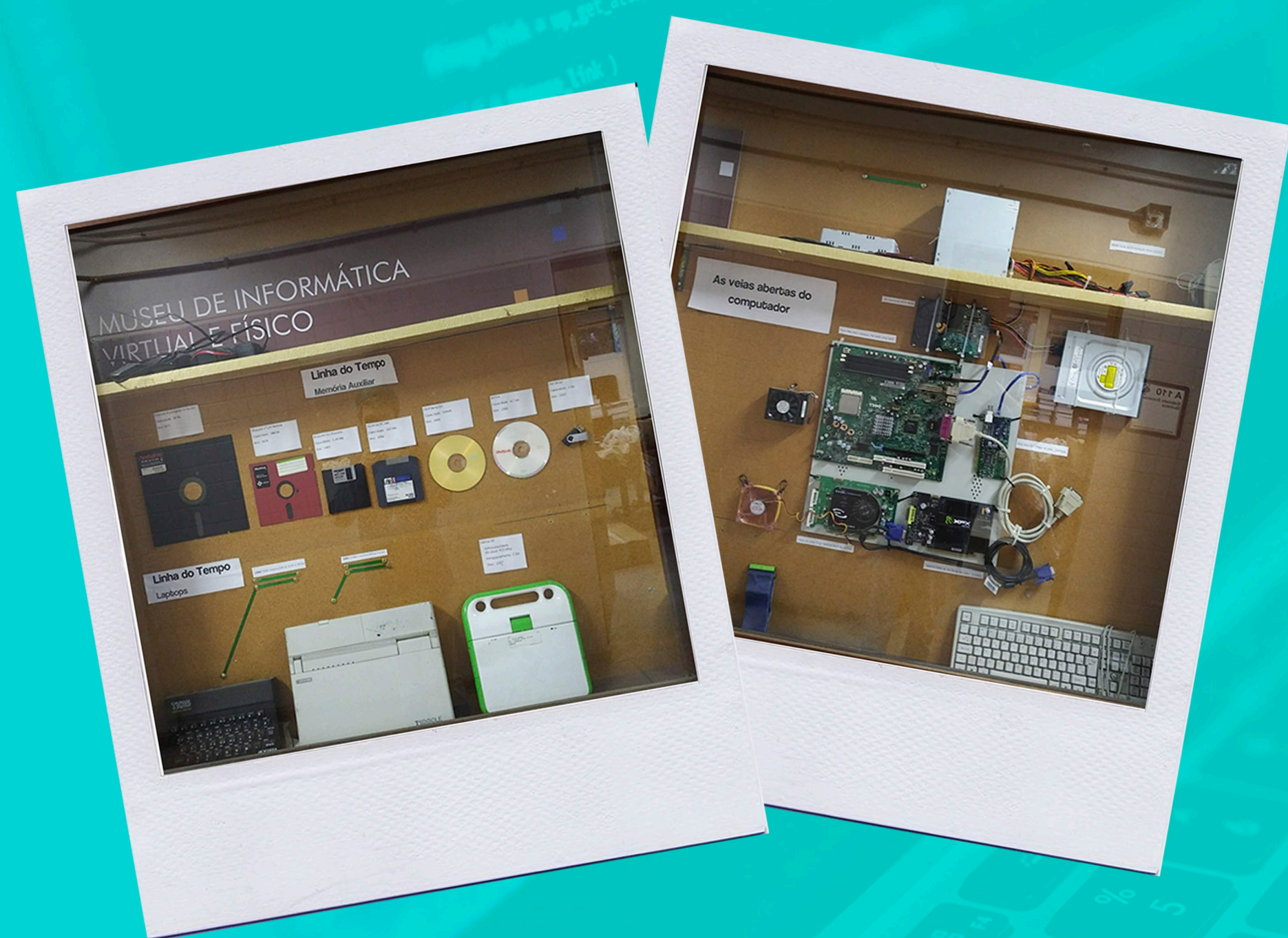
15 A 19  
OUTUBRO  
CAMPUS DO VALE



# INCLUSÃO DIGITAL E EJA: UMA RELAÇÃO A CONSTRUIR

AUTOR: IRWING DO AMARAL ALMEIDA PINHEIRO

ORIENTADORA: RUTE VERA MARIA FAVERO



## INTRODUÇÃO

O PROJETO INCLUSÃO DIGITAL E EJA: UMA RELAÇÃO A CONSTRUIR, COM FOCO NO AUXÍLIO DA APRENDIZAGEM SOBRE A HISTÓRIA DA INFORMÁTICA, TEM COMO FINALIDADE O DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA TAIS FINALIDADES. SENDO ELE, O MUSEU DE INFORMÁTICA, QUE SE CONSTITUI DE UM REPOSITÓRIO (SITE) DE HISTÓRIAS E MEMÓRIAS DA INFORMÁTICA, EM QUE A EVOLUÇÃO SERÁ APRESENTADA EM UMA LINHA DO TEMPO, COM IMAGENS E TEXTOS INTERATIVOS, ALÉM DE EXPOSIÇÃO FÍSICA DOS COMPONENTES, EM SALA ESPECÍFICA.

## OBJETIVOS

NO ÂMBITO DO PROJETO LINHA DO TEMPO DA INFORMÁTICA EM UM MUSEU VIRTUAL: A HISTÓRIA DA INFORMÁTICA PARA ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA, ESTÁ SENDO DESENVOLVIDO UM SITE EM QUE SERÃO CATALOGADOS E PUBLICADOS COMPONENTES DE INFORMÁTICA, PARA QUE POSSAM COMPOR O MUSEU VIRTUAL DE INFORMÁTICA. O OBJETIVO DESTES PROJETO É DE BUSCAR INFORMAÇÕES, SOFTWARES, APLICATIVOS QUE PERMITAM DESENVOLVER UM SITE QUE OFEREÇA A ACESSIBILIDADE NECESSÁRIA PARA QUE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL E AUDITIVA TAMBÉM POSSAM FAZER USO DESTES MUSEU.



# MUVIN

## METODOLOGIA

EM UM PRIMEIRO MOMENTO, FOI SELECIONADO REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E UM LEVANTAMENTO DE MATERIAL TEÓRICO DE COMO ELABORAR SITES QUE OFEREÇAM MAIOR ACESSIBILIDADE AO USUÁRIO FINAL. APÓS ISSO, COMEÇOU A PARTE DE CATALOGAÇÃO DAS PEÇAS DISPONÍVEIS EM NOSSO ACERVO E A BUSCA POR MAIS COMPONENTES PARA INTEGRAR O MUSEU.

SEGUIMOS NA PARTE DE DESENVOLVIMENTO, ONDE FOI DIVIDIDO ENTRE UM PLANEJAMENTO DE FUNCIONALIDADES E DESIGN COM ACESSIBILIDADE E A PARTE DO DESENVOLVIMENTO DO FRONT-END E BACK-END. JÁ COM A CATALOGAÇÃO, COMEÇOU A SER IMPLEMENTADO AO BANCO DE DADOS JUNTOS DO DESENVOLVIMENTO.

EM CERTO MOMENTO FOI CONVERSADO COM ALGUMAS ESCOLAS A FIM DE COMEÇAR A DIVULGAÇÃO DO PROJETO E DESENVOLVER AULAS COM O CONTEÚDO DO MUSEU FÍSICO ENQUANTO CONTINUAVA O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO.

## RESULTADO

A PARTIR DO LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO E DA IDENTIFICAÇÃO DA USABILIDADE OFERECIDA PELOS SITES DE MUSEUS, ONDE TAMBÉM EXISTE A POSSIBILIDADE DO USO EM VÁRIOS TAMANHOS DE TELAS, FOI DESENVOLVIDO UM MUSEU VIRTUAL EM FORMA DE LINHA DO TEMPO. ESTA LINHA CONTA A HISTÓRIA DA INFORMÁTICA BUSCANDO CONTEMPLAR AS NECESSIDADES VIRTUAIS DE PESSOAS QUE NECESSITAM DE ALGUM TIPO DE ACESSIBILIDADE. AINDA, DURANTE O PROJETO, ESCOLAS FORAM VISITADAS PARA A APRESENTAÇÃO DO QUE NOMEAMOS "VEIAS ABERTAS DO COMPUTADOR", E QUE CONSISTE EM UMA PLACA MÃE ABERTA PARA AUXILIAR A EXPLICAÇÃO DE COMO O COMPUTADOR FUNCIONA EM SEU INTERIOR. E ISSO COMBINADO À APRESENTAÇÃO DE OUTROS ITENS EM LINHA DO TEMPO (MOUSES, DISQUETES ETC). A CATALOGAÇÃO DE ITENS, COMO PESQUISAS E IMPLEMENTAÇÃO DE NOVAS FUNCIONALIDADES, ESTÁ ACONTECENDO CONSTANTEMENTE A FIM DE SEMPRE IR APRIMORANDO O MUVIN.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

FLOR, CARLA. ACESSIBILIDADE NOS MUSEUS VIRTUAIS. 2008. 30 CONAHPA - CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM. SÃO PAULO. DISPONÍVEL EM: <HTTP://MIGRE.ME/WBHDJ> ACESSO EM: 09 MAI 2017.

GENOVEVA, OLIVEIRA. O MUSEU COMO UM INSTRUMENTO DE REFLEXÃO SOCIAL, 2013, DOI : 10.4000/MIDAS.222. DISPONÍVEL EM: < HTTP://MIGRE.ME/WBDWV>. ACESSO EM: 07 MAI 2017.

MORAIS, LUCIANE. O POTENCIAL DE CONTRIBUIÇÃO DOS MUSEUS NA EDUCAÇÃO FORMAL, 2016. DISPONÍVEL EM: <HTTP://MIGRE.ME/WBDKC>. ACESSO EM: 07 MAI 2017.

SCHWEIBENZ, WERNER. O DESENVOLVIMENTO DOS MUSEUS VIRTUAIS. ICOM NEWS (NEWSLETTER OF THE INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS) DEDICATED TO VIRTUAL MUSEUMS, V.57, N. 3, 2004. P.3.

