



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2018: SIC - XXX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2018
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Inclusão digital e EJA: uma relação a construir
<b>Autor</b>	IRWING DO AMARAL ALMEIDA PINHEIRO
<b>Orientador</b>	RUTE VERA MARIA FAVERO



SALÃO DE  
INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
XXX SIC



Inclusão digital e EJA: uma relação a construir

Aluno: Irwing do Amaral Almeida Pinheiro

Orientadora: Rute Vera Maria Favero

Colégio de Aplicação da UFRGS

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 MUVIN (Museu Virtual de Informática). O objetivo deste projeto é o 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 deste museu, além de divulgar o MUVIN e a história da Informática, em escolas públicas da região.

Para realizar a busca das informações necessárias, isto é, para buscar quais as normas técnicas específicas para desenvolvimento de sites que ofereçam uma maior acessibilidade e estudo sobre as recomendações para o desenvolvimento de interface amigável e qual o software e a linguagem adequados para o desenvolvimento do site, optou-se por realizar pesquisas na internet, seja em artigos ou em sites diversos, que já oferecessem acessibilidade. Além disso, foram e estão sendo realizadas consultas ao site da W3C Brazil Office (Web Content Accessibility Guidelines - WCAG 2.0) para buscar atender às especificações necessárias a uma melhor acessibilidade, tanto em PCs, quanto em dispositivos móveis; isso concomitante ao desenvolvimento do site.

No primeiro momento, foi desenvolvido, internamente, isto é, no CAP uma vitrine contendo uma linha do tempo de alguns itens da Informática, como memórias auxiliares e equipamentos portáteis. Também, nesta vitrine, foi montado o que se denominou “As veias abertas de um computador”, onde foram colocados periféricos conectados a uma placa-mãe, mostrando como é um computador por dentro. Após, foram contatadas escolas públicas, dentre as quais, uma aceitou que fossem realizadas palestras e demonstrações aos alunos de uma turma do 5º ano. Foram realizadas visitas, nas quais os alunos tiveram contato com as peças principais de um computador, como placa-mãe, CPU (processador), memória RAM, entre outros, que foram conectados, dando a ideia do que seria “as veias abertas do computador”. Puderam ver a linha do tempo de dispositivos de memória auxiliar e do mouse, sendo que foi criado um artefato, acoplado a um celular, para demonstrar o funcionamento do mouse. Além disso, tiveram acesso a uma máquina de datilografia, conseguindo datilografar algumas palavras, tendo, assim, uma ideia de como era “digitar e imprimir”, “antigamente”. A interação dos alunos se deu através do contato com as peças, uma vez que puderam manusear todas as que foram levadas. Também foi apresentado sobre a história do computador. Ao final de uma das visitas, fizeram várias perguntas, as quais foram anotadas e enviadas à orientadora via carta (pelo correio), juntando dois aprendizados, isto é, o de saber endereçar correspondência, reconhecer endereços e apresentar dúvidas em forma de perguntas organizadas.

Para que pudessem entender melhor sobre linguagens de programação, os alunos participaram, em equipes, de um jogo de lógica, o qual era jogado, utilizando-se celular. Alguns alunos levaram seus celulares neste dia, especialmente para esta atividade. As visitas às escolas continuam sendo programadas. O site continua em fase de desenvolvimento e, em breve, será possível disponibilizar uma versão com a linha do tempo de alguns fatos históricos da Informática.