

# JOVENS NO MUNDO DA INFORMÁTICA:

## Aulas de informática básica

Amanda Gomes Teramachi<sup>1</sup>, Marli Pirozelli Navalho Silva<sup>2</sup>,

Centro Universitário da Fundação Educacional Inaciana – FEI – São Bernardo do Campo- SP  
amanda.gomes@terra.com.br; marli@arqmed.com.br

### 3. Resultados

Foi possível notar não só um progresso intelectual, mas também uma transformação das atitudes dos alunos, a mudança de postura frente às dificuldades encontradas na realização das atividades propostas. A introdução dos alunos ao mundo da informática foi concluída com sucesso, bem como o aprendizado em português e matemática, introduzido de forma sutil, integrado à Informática. Houve, também um grande avanço na digitação de cada aluno, como ilustra o gráfico abaixo:

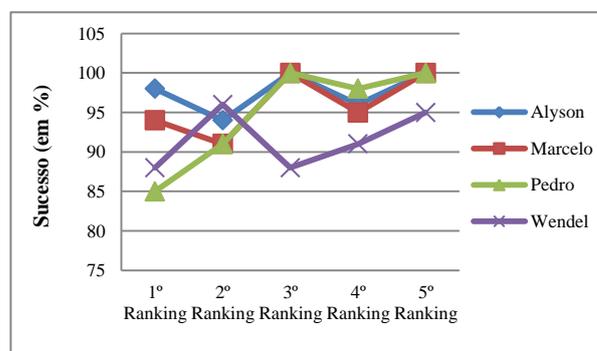


Figura 1- Desempenho dos Quatro Melhores Alunos nos Rankings de Digitação

### 4. Conclusões

O conhecimento da informática é essencial na formação dos jovens e a realização desse projeto tem papel fundamental e decisivo na formação deles, principalmente para a sua inserção no mercado de trabalho. O interesse dos jovens em conhecer o mundo da informática foi crucial para o desenvolvimento das aulas, tendo em vista que assim, pode-se desenvolver conteúdos paralelos para suprir as suas deficiências em português e matemática, bem como ampliar seus horizontes culturais.

### 5. Referências

- [1] UNICEF. **O uso da internet por adolescentes**. 2013. Disponível em [http://www.unicef.org/brazil/pt/br\\_uso\\_internet\\_adolescentes.pdf](http://www.unicef.org/brazil/pt/br_uso_internet_adolescentes.pdf).
- [2] Sense-Lang: [http://www.sense-lang.org/typing/tutor/PT\\_tutorial.php?key=brasil](http://www.sense-lang.org/typing/tutor/PT_tutorial.php?key=brasil);
- [3] Racha-Cuca: <http://rachacuca.com.br>;

### Agradecimentos

À minha família, à professora Marli Pirozelli Navalho Silva, ao Centro Universitário da FEI, à Associação Menino Deus e aos meus alunos, por me proporcionarem tal experiência.

<sup>1</sup> Aluna do Programa de Ações Sociais e de Extensão do Centro Universitário da FEI.

**Resumo:** Com o contínuo desenvolvimento tecnológico vivenciado no mundo atual, o conhecimento da informática tornou-se obrigatório na vida pessoal e profissional. Nosso projeto tem como objetivo levar tal conhecimento para jovens carentes em situação de vulnerabilidade social, atendidos por uma entidade do terceiro setor, visando introduzi-los ao mundo da informática e ampliar seu universo cultural.

### 1. Introdução

O conhecimento da informática é fundamental no mundo contemporâneo, fato que não tem sido corretamente considerado no ensino público, já que a maioria das escolas públicas brasileiras possuem computadores, mas estes não são usados, devido à falta de estrutura.

Metade dos domicílios do Brasil possui computador e desses, quase 90% têm acesso a internet [1], números que são considerados bons. Entretanto, para a maioria, o uso do computador se restringe ao acesso à Internet e ao uso de redes sociais. O uso de programas básicos como o Microsoft Word é muito restrito e suas funções são desconhecidas pelos alunos. A defasagem porém não é somente no campo da informática, mas é também no aprendizado de matérias básicas como português e matemática. O principal objetivo do projeto são as aulas de informática, mas o déficit de aprendizado dos alunos nestas áreas não pôde ser deixado de lado.

### 2. Metodologia

As aulas foram ministradas semanalmente com a duração de 01h30min na “Associação Menino Deus”. A análise inicial dos alunos foi decisiva para a programação das aulas visando suprir as dificuldades dos alunos, fixar o conteúdo e manter o interesse. Além disto, foi realizada uma análise contínua dos alunos, para avaliar seu progresso e o interesse pelo curso. No decorrer das aulas foram feitos jogos de digitação utilizando a plataforma online Sense-Lang[2], jogos de lógica utilizando a plataforma online Racha Cuca[3] e atividades de português para ajudá-los a suprir o seu déficit escolar. E com o objetivo de estimulá-los a melhorar sua digitação, um “Ranking de Digitação” foi elaborado semanalmente, destacando os alunos que obtiveram as melhores porcentagens de sucesso no jogo de digitação.

Foram realizadas reuniões quinzenais com a orientadora do projeto e com outros participantes, para a discussão das experiências vivenciadas em sala de aula e elaboração do cronograma com o conteúdo a ser ensinado.