

BRINCAR E APRENDER: OFICINAS DE INFORMÁTICA E REFORÇO ESCOLAR PARA CRIANÇAS

Diana Serrano de Castro¹, Marli Pirozelli N. Silva²
² Ciências Sociais e Jurídicas, Centro Universitário FEI
dianacaastro@gmail.com e marli@arqmed.com.br

Resumo: O projeto tem por objetivo oferecer aulas de informática para crianças e pré-adolescentes de baixa renda com idades entre 6 e 12 anos, que frequentam a “Associação Assistencial Carlos Henrique Thomaz” (AACHT) no período inverso às aulas. Visa fornecer noções de informática básica e do uso da tecnologia como ferramenta de apoio aos estudos, além de proporcionar reforço para matérias escolares como português e matemática de um modo mais atraente e dinâmico.

1. Introdução

O contato com a “Associação Assistencial Carlos Henrique Thomaz” (AACHT) ocorreu em 2018, com projetos realizados na disciplina de “Ensino Social Cristão”. Conhecendo de perto o trabalho que a entidade realiza na região, oferecendo alimentação, atendimento e cuidado por meio de atividades educativas e lúdicas às crianças de uma comunidade próxima e dispo de poucos recursos, decidimos colaborar com o trabalho da fundadora e diretora da AACHT Cheila Thomaz. Havia 4 computadores disponíveis, porém não havia professores para dar aulas de informática, já que não possuía recursos para remunerá-los.

Percebendo a importância do conhecimento da informática nos dias atuais e a necessidade das crianças aprenderem a utilizar as ferramentas básicas, que garantam sua inserção no mundo digital, iniciamos o projeto de ensino de informática, procurando simultaneamente, oferecer um reforço no aprendizado das matérias de português e matemática.

2. Metodologia

O projeto foi desenvolvido em dois semestres. Formaram-se dois grupos com 8 alunos: um grupo de crianças mais novas (5 a 8 anos) e um grupo de crianças mais velhas (9 a 12 anos). As aulas eram semanais, com duração de 1h. No primeiro semestre foram ministradas no período da tarde e no segundo semestre pela manhã. O curso teve 16 aulas, sendo as duas últimas dedicadas à avaliação.

As aulas foram preparadas de acordo com o nível de cada grupo. Primeiramente, foi introduzido o uso dos aplicativos *Paint* e *Word* através de atividades em duplas. Em seguida, apresentamos a internet como ferramenta de aprendizado e de busca, além de jogos educativos e divertidos. Utilizamos sites como “Escola Games” e “Smart Kids”, que contém jogos e atividades lúdicos e que possibilitam o desenvolvimento da criança por meio de diferentes conteúdos.



Figura 1 – Atividade utilizando o Word

3. Resultados

Com as oficinas as crianças puderam adquirir maior facilidade e agilidade ao digitar e também ao escrever. Além disso, foi possível perceber que o desenvolvimento do raciocínio lógico, pois as crianças adquiriram maior velocidade para realizar operações matemáticas de cabeça e na resposta às perguntas rápidas, através dos jogos. Muitos alunos não sabiam nem ler ou escrever e ao final do curso já eram hábeis a escrever seus nomes, nomes de animais e de familiares, bem como lê-los também. Além disso, a grande maioria não sabia manusear o mouse e adquiriu uma impressionante agilidade durante o curso.

4. Conclusões

O projeto pôde ajudar crianças e incentivá-las a conquistar mais esse passo, um direito de todo cidadão ser alfabetizado e de se desenvolver. Foi muito gratificante ter vivenciado como é dar aula e ensinar crianças a gostarem de aprender. Pôde-se ter contato com realidades diferentes e também ver como é belo o aprendizado e cada pequena conquista de uma criança nos estudos.

5. Referências

[1] ESCOLA GAMES. Disponível em: <
<http://www.escolagames.com.br/>>.

Agradecimentos

Ao Centro universitário FEI, por ter me privilegiado a essa oportunidade que trouxe muito aprendizado à minha formação. Agradeço à minha orientadora, por toda assistência e mentoria. E aos alunos e diretora da “Associação Assistência Carlos Henrique Thomaz”.

¹ Aluna de IC do Centro Universitário FEI. Projeto com vigência de 08/18 a 08/19.