

# Gurizada.net: Inclusão Digital em Perspectiva Participativa

Jaline Gonçalves Mombach<sup>1</sup>, Amanda Meincke Melo<sup>1</sup>, Maria Cristina Graeff Wernz<sup>1,2</sup>, Jader de Freitas Saldanha<sup>1</sup>, Roberta Machado<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal do Pampa (Unipampa) – Campus Alegrete  
Av. Tiarajú, 810 – Ibirapuitã – 97.546-550 – Alegrete – RS – Brasil

<sup>2</sup>Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Alegrete  
Major João Cezimbra Jaques, 200 – Assumpção – 97.543-390 – Alegrete – RS – Brasil

jalinegm@gmail.com, amanda.melo@unipampa.edu.br, {maria.cristinagw, saldanha.jader, roberta.machado90}@gmail.com

**Resumo.** *Este artigo apresenta o relato de experiência da primeira edição do projeto de extensão Gurizada.net, que teve como objetivo geral promover o uso significativo de tecnologias de informação e comunicação (TIC) por adolescentes, alunos da rede pública municipal, como mecanismo para inclusão digital. Adotou-se, para tanto, uma abordagem participativa e reflexiva, que fomentou a co-autoria, a troca de experiências, a curiosidade e a descoberta sobre as possibilidades do uso do computador e da Internet.*

**Abstract.** *This paper presents the activities experienced with the first edition of Gurizada.net project, which aimed at promoting significant use of Information and Communication Technologies (ICT) by teenagers, students in public schools, as a mean for digital inclusion. We adopted a participatory and reflective approach, which fostered the co-authoring, the sharing of experiences, the curiosity and the discovery about the possibilities of using the computer and the Internet.*

## 1. Introdução

Promover a inclusão digital de jovens não significa apenas instruí-los sobre noções básicas do uso do computador e da Internet, mas promover o uso crítico e alinhado com o cotidiano, exigências do ambiente de trabalho, explorando as possibilidades oferecidas pela tecnologia para seu desenvolvimento integral como cidadãos. Este artigo apresenta o relato de experiência da primeira edição do projeto Gurizada.net, que teve como objetivo geral promover o uso significativo de tecnologias de informação e comunicação (TIC) por adolescentes, alunos da rede pública municipal de Alegrete, como mecanismo para inclusão digital.

O projeto é caracterizado por uma abordagem participativa na definição de suas atividades pelos alunos atendidos e na elaboração e execução do projeto pelos próprios acadêmicos envolvidos. Esta abordagem proporcionou momentos únicos de co-autoria e troca de experiências, de curiosidade, descoberta e reflexão sobre as possibilidades do uso do computador e da Internet.

Este artigo está organizado como segue. Na seção 2, apresenta-se a abordagem de trabalho adotada, baseada no Design Participativo e na Investigação-Ação Educacional. Na seção 3, faz-se o relato de experiência propriamente dito, apresentando as atividades desenvolvidas em cada encontro, motivações e reflexões. Finalmente, na seção 4, realizam-se considerações finais sobre a experiência compartilhada neste artigo.

## **2. Abordagem Participativa e Dialética**

Nesta seção são apresentados o Design Participativo (DP) e a Investigação-Ação Educacional, ferramentas metodológicas que nortearam as ações no projeto de extensão Gurizada.net.

### **2.1. Design Participativo**

O Design Participativo (DP) é uma abordagem ao desenvolvimento de tecnologia que propõe a participação ativa de usuários. Entre seus benefícios estão a democracia no ambiente em que é adotado, a aceitação daquilo que é construído em colaboração, além do compartilhamento de experiências e conhecimentos (Grønboek, 1991).

Para Martins *et al* (2003), o diálogo criativo e crítico, a reflexão, a participação e a ação constituem o processo de aprendizagem da criança, *do jovem em geral*<sup>1</sup>, no qual têm o direito de se expressarem, se desenvolverem e de atuarem em sua própria sociedade. Pela participação criativa na mídia, seja em processos de análise ou produção, a criança e o jovem se fortalecem ao perceberem que suas vozes têm valor, fazem parte de uma comunidade e atuam em sua cultura e na cultura dos outros (Melo, 2003).

Buscou-se, por meio de uma abordagem participativa, identificar as demandas do público-alvo do projeto, proporcionar atividades alinhadas aos seus interesses e faixa etária, estimulando a busca pelo conhecimento e a troca de informações.

### **2.2. Investigação-Ação Educacional**

Trata-se de um processo de investigação colaborativa e rigorosa baseada na ação e reflexão sobre uma atividade, através de uma série de ciclos desta atividade. Seu objetivo é melhorar a situação tratada e, ao mesmo tempo, desenvolver as habilidades e perspicácia dos indivíduos que a praticam (Melo *et al*, 1997). A Investigação-Ação Educacional foi adotada como método de atuação da equipe de elaboração e execução do projeto em um ciclo dialético que envolveu planejamento, ação, observação e reflexão.

O projeto teve um planejamento geral inicial que, de acordo com as informações obtidas no primeiro encontro e a partir da avaliação realizada pelos participantes e extensionistas a cada encontro, sofreu ajustes. Formulários *on-line*, no sistema *Google Docs*, também foram confeccionados para apoiar a auto-avaliação de cada membro da equipe, a avaliação dos pares (professora coordenadora avaliou atuação dos acadêmicos, acadêmicos avaliaram atuação da professora coordenadora) e a avaliação do projeto por cada membro da equipe levando em conta sua adequação aos objetivos originais, o método de trabalho adotado, havendo espaço para sugestões para edições futuras.

---

1 Grifo dos autores deste artigo.

### **3. Gurizada.net: relato de experiência**

Os encontros do projeto ocorreram em fevereiro de 2010, durante quatro sessões de 3h, em um laboratório de informática<sup>2</sup>, situado no Centro Profissionalizante Nehyta Ramos, que conta com 16 computadores *desktop* em rede, conectados à Internet. As atividades preliminares foram planejadas em conjunto, pela equipe de elaboração e execução do projeto, formada por cinco integrantes (3 acadêmicos, a professora coordenadora do projeto e a professora que acompanhava o uso do laboratório).

Fomos surpreendidos com o interesse de dois adultos em participar das atividades – 55 e 60 anos de idade, aproximadamente. O grupo de trabalho foi composto, portanto, por uma média de 14 jovens (devidamente autorizados por seus pais ou responsáveis), alunos das escolas rurais do município, além dos dois adultos mencionados.

No início de cada encontro foram distribuídas pequenas "agendas", informando a seqüência de atividades combinadas. Intervalos eram realizados após duas horas de atividades. Ao final dos encontros foram divulgados formulários *on-line* com as seguintes questões: "O que tu achastes das atividades de hoje?", "Farias algo diferente? Comente.". Para o último encontro, foram acrescentadas ainda: "O que tu queres fazer/aprender usando o computador e/ou Internet no espaço do CRID?" e "Que atividade você achou mais interessante?". Nas subseções, a seguir, é realizada uma síntese dos encontros da 1ª edição do projeto Gurizada.net.

#### **3.1. Primeiro encontro: 03 de fevereiro de 2010**

##### ***Apresentação dos participantes***

Com o objetivo de favorecer a integração dos participantes, este encontro teve início com uma dinâmica de apresentação. Esta consistiu em uma brincadeira lúdica na qual cada um escreveu suas características físicas e completou, em um papel colorido, a frase "Eu gosto de...", sem se identificar explicitamente, acondicionado-o em um balão. Os balões cheios foram misturados e, ao término de uma música, cada participante pegou um balão e o estourou, apropriando-se do papel que estava lá dentro. Uma grande roda foi, então, organizada e os participantes, um a um, leram as informações de seu papel, procurando identificar o participante caracterizado nele. Descoberto o autor da descrição, este se apresentava, falando seu nome e idade aos demais.

##### ***Conversa sobre o uso do computador e/ou Internet***

Buscando identificar os interesses dos participantes no uso do computador e/ou Internet e valorizar aquilo que já era conhecido por eles, uma segunda dinâmica foi elaborada. Três painéis, confeccionados em papel pardo e fixados na parede, apresentavam as seguintes questões: "O que tu já fazes com o computador e/ou Internet?", "O que é possível realizar com o computador e/ou Internet?", "O que tu queres fazer/aprender usando o computador e/ou Internet?". Para cada painel foram dedicados cerca de 10 minutos para serem preenchidos com *post-its*. Ao término do preenchimento de determinado painel, um participante era chamado para realizar a leitura das contribuições nele fixadas, compartilhando-as com os demais (Figura 1).

---

2 Conhecido como CRID – Centro de Referência em Inclusão Digital.



**Figura 1.** Painéis para identificar interesses e conhecimentos prévios

Observou-se que os participantes sabiam realizar algumas funções no computador e/ou Internet, entre elas: ligar e desligar o computador, acessar a Internet para pesquisa, utilizar serviços de *e-mail*, redes sociais e comunicadores instantâneos, usar editores de texto. No que se refere ao que era possível fazer com o computador e/ou Internet, percebeu-se que as contribuições ficaram limitadas às funções básicas que eles já realizavam, com poucos destaques na parte de navegação na Internet, incluindo uso de mídias – vídeos e músicas – e recursos de comunicação como salas de bate-papo e jogos interativos.

Antecipando esses resultados como sendo possíveis, antes que o terceiro painel fosse completado, a equipe de elaboração e execução do projeto fez uma intervenção, indicando também possibilidades como: o acesso à informação atualizada (ex. jornais, livros e revistas), bem como o uso de *blogs* para diversos fins; edição de imagens (ex. fotos, logomarcas e cartões); busca, criação e publicação de vídeos; publicação de anúncios; conhecer novas pessoas, ou até mesmo manter contato com amigos e familiares distantes através da troca de mensagens, via *e-mail* ou utilizando outras ferramentas de comunicação; educação a distância para realizar cursos com o uso da Internet; realizar transações bancárias, entre outras.

Assim, no preenchimento do terceiro painel, os participantes demonstraram interesse em atividades não apenas relacionadas no cartaz que haviam preenchido para indicar as possibilidades que já conheciam, mas também relacionadas a *blogs*, edição de imagens (ex. animação, criação de clipes ou edição de pequenos vídeos), elaboração de cartões comemorativos e pesquisa na *web* sobre assuntos variados, incluindo cursos a distância, jogos e meios de comunicação. Houve grande interesse em saber mais sobre segurança do computador: o que seria anti-vírus e demais sugestões que auxiliassem na proteção.

#### ***Elaboração da agenda de atividades***

Os participantes foram convidados, então, a elaborar uma agenda de atividades para registrar aquilo que gostariam de realizar no tempo destinado a esta edição do Gurizada.net. Para isso, um painel confeccionado em papel pardo foi fixado na parede, com espaços que deveriam ser preenchidos para os dias subseqüentes e para a atividade de uso do laboratório, que seria realizada logo após o fechamento da agenda. Em diálogo, o grupo definiu o que seria abordado em cada encontro, registrando aquilo que foi combinado em folhas A4, fixando-as no painel da agenda.

Com esta dinâmica, a equipe de elaboração e execução do projeto procurou dar voz a esse grupo de participantes no planejamento das atividades que seriam realizadas, tornando-os sujeitos ativos e colaboradores na definição das atividades de seu interesse.

Com alguma timidez, o grupo conseguiu chegar à agenda transcrita na Tabela 1, a seguir, concordando com a possibilidade de mudança no transcorrer dos encontros.

**Tabela 1.** Agenda de atividades definida colaborativamente

03/02/2010	05/02/2010	10/02/2010	12/02/10
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisar em <i>sites</i>;</li> <li>• Explorar a Internet;</li> <li>• Entrar em bate-papos;</li> <li>• Algumas curiosidades sobre o computador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar cartões;</li> <li>• Movimento com desenhos;</li> <li>• Segurança.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edição de <i>site (blog)</i>;</li> <li>• Publicação de fotos;</li> <li>• Produção de imagens, vídeos;</li> <li>• Cadastro no <i>blog</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalização do <i>blog</i>.</li> </ul>

### ***Uso do laboratório de informática***

Nessa atividade os alunos puderam ter um contato inicial com o laboratório de informática e satisfazer sua curiosidade inicial. Cada um teve a oportunidade de explorar o computador de forma livre e pesquisar sobre assuntos e ferramentas variados.

### ***Encerramento***

A avaliação do encontro foi bastante positiva. Todos demonstraram entusiasmo e motivação pelas atividades propostas. Com unanimidade, responderam que não fariam nada diferente. Destacamos os seguintes comentários: "*penso que para nos alunos das escolas rurais que nao temos acesso a internet proximo a onde moramos e de muita inportancia estas aulas. As atividades de hoje nos ensinaram muito e foram muito divertidas.*". "*(...) foi bem legal a gente combina tudo , oque vai fazer!bem legal!*".

## **3.2. Segundo encontro: 05 de fevereiro de 2010**

Neste dia a acadêmica proponente do projeto não pôde estar com o grupo presencialmente. Via ferramenta de comunicação *Skype* participou da apresentação da agenda aos participantes, que ficaram bastante animados com a possibilidade de interação por vídeo e áudio.

### ***Animação em imagens/desenhos com envio de link por e-mail***

Embora tenha sido programada para ser realizada em 40 minutos, em função do envolvimento dos participantes com a seleção de imagens, esta atividade teve duração de aproximadamente 1h30min. Foram utilizadas fotos do primeiro encontro, disponibilizadas em rede, além de imagens obtidas com auxílio do serviço *Google Images*. Para trabalhar movimentos em imagens, optou-se pela produção de *slides* e *gifs*, usando-se ferramentas *on-line (slide.com e loogix.com)* que dispensam a realização de cadastro.

No uso do serviço do *site loogix.com*, no qual as informações são apresentadas em inglês, para contornar a barreira linguística, adotou-se um passo-a-passo na introdução à criação de *gifs* animados. Neste momento, o participante mais velho indicou satisfação em receber esse tipo de orientação, sugerindo que outras atividades que apresentem o passo-a-passo para a realização de tarefas no sistema operacional seriam bem-vindas. As atividades de uso do computador, a maioria de caráter exploratório até então, o deixavam em alguns momentos desorientado.

### ***Criação de cartões e envio por e-mail***

A atividade de criação de cartões, planejada para acontecer em 1h20min, durou cerca de 1h. Para realizá-la, os participantes foram organizados em grupos de 3 a 4 integrantes.

Teve início com a definição de um tema para o cartão nos respectivos grupos. Indicou-se a possibilidade de os cartões serem organizados de modo que pudessem ser impressos (ex. dobrável, formato cartão postal, marcador de livro, etc.) ou para serem enviados por *e-mail*, possibilitando o uso de organizações alternativas. Sugeriu-se o serviço *Google Images* para a pesquisa de imagens e o *software BrOffice Writer* para sua edição e formatação, com uso de recursos básicos como inserção de figuras, tabelas e formatação de fonte. Quando finalizados, foi indicada a possibilidade de envio dos cartões produzidos como arquivos anexos aos *e-mails*.

Cada grupo adotou uma sistemática diferente para realização desta atividade, contando com o apoio de um membro da equipe de elaboração e execução do projeto. Um dos grupos optou por confeccionar um cartaz de divulgação contextualizado na tradição gaúcha.

#### ***Sobre segurança no computador***

Esta atividade teve duração de aproximadamente 10 minutos. Foram projetados dois vídeos do site "Movimento Criança Mais Segura na Internet": "Sua senha é sua identidade digital" e "Como tirar fotos de um jeito legal". Após a apresentação dos vídeos, um breve comentário foi realizado.

Embora voltados ao público prioritariamente infantil, os vídeos foram bem recebidos pelos participantes. A atenção de todos ficou voltada à apresentação dos desenhos projetados na parede do laboratório de informática, sugerindo que a apresentação de vídeos e animações seria bem-vinda em outras ocasiões.

#### ***Encerramento***

As impressões sobre o encontro foram bastante animadoras para a equipe de elaboração e execução do projeto: "*achei muito boa valeu obrigado*"; "*muito legais, aprendemos muitas coisas que desejávamos saber!*". Desta vez um dos participantes ficou à vontade para sugerir, indicando que faria algo diferente: "*sim! gostaria de aprender a gravar cd e dvd*". Para o encontro posterior, a equipe decidiu orientar os participantes que desejassem aprender a gravar CD e DVD que voltassem ao CRID em outra oportunidade, uma vez que o custo dessas mídias não estava previsto no orçamento do projeto.

### **3.3. Terceiro encontro: 10 de fevereiro de 2010**

#### ***Dinâmica de interação***

Esta atividade foi organizada de forma lúdica, com o objetivo de observar o vocabulário dos participantes a respeito de conceitos relacionados à informática e promover o compartilhamento deste vocabulário. Os participantes foram organizados em quatro grupos, sendo um escolhido para sortear uma letra dentre um conjunto de letras do alfabeto. Durou cerca de 30min.

A atividade foi formulada com base em um jogo popular denominado *STOP*, consistindo no uso do programa "Bloco de Notas" para o registro de palavras ligadas à informática, que deveriam iniciar com uma letra sorteada. O grupo que terminasse de digitar primeiro uma palavra iniciada com a última letra sorteada, deveria gritar "SALVAR", indicando aos demais que parassem de digitar imediatamente. Então, uma nova letra era sorteada. O processo deveria se repetir cinco vezes. Ao final da atividade

todos os grupos compartilharam as palavras que identificaram, explicando seu significado. Um presente simbólico (uma caixa com doces) foi dado ao grupo vencedor, que o compartilhou com os demais participantes.

### ***Edição de fotos/clipes***

Na realização desta atividade, planejada para durar cerca de 1h, foi adotado o *software Picasa*, no modo *offline*, e uma biblioteca de imagens com fotos do segundo encontro. Também foi apresentado um *slide* com efeitos possíveis de serem realizados sobre imagens. Após a apresentação das possibilidades, os participantes criaram suas produções, com as fotos disponibilizadas e imagens pesquisadas na Internet.

O uso do *software* escolhido foi bastante positivo por promover autonomia aos participantes, que "arriscaram" mais na exploração da ferramenta. Observamos entusiasmo na realização desta atividade que envolveu a edição de imagens, textos coloridos e a criação de pequenos clipes, estendendo-se por mais tempo do que o inicialmente planejado.

### ***Segurança: anti-vírus e e-mail***

Procurando atender à solicitação dos participantes para abordar a temática segurança, organizamos uma atividade cooperativa envolvendo pesquisa na Internet sobre tópicos usuais de segurança na Internet. Os participantes foram organizados em quatro grupos, sendo atribuído a cada grupo uma das seguintes questões: "O que é anti-vírus?", "O que é SPAM?", "O que é *backup*?", "Liste quatro nomes de *softwares* anti-vírus."

Os grupos deveriam pesquisar na Internet sobre a questão atribuída a ele, dedicando aproximadamente 20min à pesquisa e, ao final, partilhar oralmente as informações encontradas com os demais. Os resultados obtidos com as pesquisas foram satisfatórios: os grupos mostraram grande desenvoltura na busca pelas informações, relatando o essencial sobre as respostas encontradas e favorecendo o entendimento dos tópicos pesquisados por todos. Essa atividade teve duração de 40 minutos.

### ***Blogs: exploração e publicação***

Neste momento o grupo de participantes seria convidado à exploração de *blogs* e cadastramento no sistema *blogger.com*. Entretanto, com o envolvimento na atividade de edição de fotos/clipes, sobraria pouco tempo para realizá-los. Consideramos oportuno, então, deixá-los para o próximo dia.

Antes de prosseguir ao encerramento das atividades do dia, optamos por exibir o vídeo "Plágio e pirataria são crimes" do *site* "Movimento Criança Mais Segura na Internet" por sabermos ser comum a violação dos direitos autorais no contexto de pesquisas escolares, onde não é raro os alunos copiarem materiais que não são de sua autoria, desconhecendo a ilegalidade desta ação. Evidenciamos, assim, a questão dos *downloads* ilícitos na rede, além de enfatizar o quão importante é referenciar qualquer material de outra pessoa que venhamos a utilizar.

### ***Encerramento***

Comentários bastante significativos a respeito do aproveitamento das atividades foram submetidos pelos participantes, que demonstraram estarem mais à vontade para emitir opinião sobre o que havia sido feito e sobre o que gostariam de fazer. Destacamos alguns: "(...) aprendi a não confiar em todas os email que recebo"; "Eu gostei de tudo.Mas o que eu mais gostei foi a Edição de fotos/clipes.Foi muito legal."; "foram

*boas mas eu gostari de saber + sobre seguraça"; "O que eu mais gostei foi conhecer melhor os programas."; "(...) acho que deveriamos ter aprendido mais coisas num dia só!"; "Gostaria de saber mais sobre anti-virus."; "ñ so ensinaria + sobre segurança"; "Não, tá tri. O problema é q tá acabando.bj"; "(...) prefiro aprender aos poucos."*

### **3.4. Quarto encontro: 12 de fevereiro de 2010**

#### ***Exploração de blogs***

A proximidade com os participantes viabilizou perceber assuntos de interesse que poderiam ser explorados nessa atividade, dentre os quais destacamos: música, culinária, artigos gauchescos, animais, beleza e saúde, moda feminina, programação televisiva, futebol entre outros. Relacionamos, com base nessa percepção, endereços de *blogs* em uma lista de *links*.

Primeiramente foi proposta a exploração do *blog* "Inclusão Digital: Tecendo uma Rede Pedagógica", no qual são abordados temas relacionados à Inclusão Digital e divulgadas atividades no município de Alegrete. Os participantes dedicaram algum tempo em sua navegação, buscando postagens arquivadas, criando comentários e acompanhando o processo de publicação de uma colagem que reunia fotos do encontro anterior (Figura 2). Ao observarem *links* indicados no *blog*, alguns descobriram o *blog* do diretor de sua escola, deixando-os surpresos e curiosos.



**Figura 2.** Colagem com o *software Picasa* apresentada como possibilidade

Após a navegação no *blog* mencionado, sugerimos que visitassem outros endereços. Embora tenhamos previsto cerca de 40min para desempenhar essa atividade, todos estavam tão envolvidos nela, que precisamos redimensioná-la. Reportagens e imagens dos assuntos com maior proximidade a suas realidades e interesses foram um grande atrativo e, ao serem questionados, não hesitaram em confirmar o desejo de expandir o tempo destinado a essa exploração, focando em seus interesses.

Novas demandas surgiram, algumas resolvidas com a troca de idéias, com o auxílio da Internet e pela intervenção da equipe de elaboração e execução do projeto. Buscaram por *sites* que disponibilizavam arquivos de música para *download* com os devidos direitos autorais, buscaram clipes e pesquisaram cursos a distância, bem como informações sobre cursos superiores.

#### ***Criação de blog: edição e publicação de materiais***

Como parte das atividades combinadas na elaboração da agenda, em consonância com o objetivo de proporcionar aos participantes momentos de co-autoria, planejamos a atividade de criação de *blogs*, com apoio do serviço do *site blogger.com*. Algumas



opções foram levantadas como criação do *blog* Gurizada.net ou mesmo a criação de *blogs* temáticos, o que poderia envolver todo o grupo em uma única proposta ou pequenos grupos em propostas diferentes. Em qualquer um dos casos, considerando aspectos legais de uso deste serviço, cada *blog* criado ficaria sob a responsabilidade de um adulto.

No entanto, observamos que os participantes estavam plenamente envolvidos na descoberta de novos *blogs* e navegação em *sites*. Buscamos, portanto, promover um plano flexível e perguntamos a todos se ainda havia interesse na criação de *blogs*. A maioria optou por continuar na atividade de navegação. Duas participantes pediram para simularmos a criação de *blogs*, personalizando cores e testando serviços. Logo após, excluíram esses *blogs*, informando que precisavam planejar esta criação em outro momento, quando estivessem mais seguras na proposta. Demonstrando entendimento e certa preocupação sobre a responsabilidade necessária à criação de um *blog*, manifestando o quanto essa ação pode ser influente na sociedade e a necessidade de traçar objetivos claros para publicação de conteúdos e cuidados em sua manutenção.

#### ***Encerramento***

Sendo este o último dia de atividades do projeto, acrescentamos duas questões para avaliar os encontros realizados. Obtivemos respostas como: *“Estamos encerrando hoje estes encontros maravilhosos onde aprendemos um pouco. Espero mais vezes acontecer trabalhos como este.Sou grata a todos que nos proporcionaram grandes vitorias.Um abraço (...)”*; *“muito legal nos deixaram optar pelo q nos queriamos,nos deixaram bem a vontade,valeu.”*; *“qualquer coisa pq eu to no mundo pra aprender”*; *“melhor que isso so dois isso”*; *“TODAS AS ATIVIDADES FORAM INTERESANTES PARA MIN APRENDER!”*; *“Eu gostei mais da exploração de blogs.”*; *“Quero montar meu blog, editar videos”*; *“quero aprender a proteger meu computador e saber todos os atalhos e truques para com que eu possa saber mecher melhor e saber o que fazer quando der algum problema.”*; *“Eu pretendo aprender mais e se puder fazer um curso a longa distancia.”*

#### **4. Considerações Finais**

Conseguimos nesta edição do projeto provocar o uso significativo do computador e da Internet pelo público envolvido. Foram estimuladas a participação na proposição das atividades realizadas, a troca de idéias e de experiências. Promoveu-se o encantamento e a curiosidade pelas possibilidades oferecidas pelas TIC, a vontade de saber mais. As atividades organizadas, combinadas com a colaboração dos participantes, foram muito bem aceitas.

Várias atividades foram propostas de maneira lúdica, favorecendo o engajamento de todos e a busca por informações relevantes à apropriação de vocabulários da área da informática. Temas importantes como identidade digital, publicação de fotos, pirataria e plágio foram abordados de forma transversal às atividades combinadas. A operação do computador foi desmistificada por alguns, respeitando-se os diferentes ritmos.

A avaliação continuada pelos participantes das atividades propostas ofereceram importante *feedback* para redirecionamento das ações da equipe de elaboração e execução do projeto. Pôde-se, não apenas com as atividades do primeiro dia, identificar

assuntos e usos do computador e/ou Internet de interesse, que podem ser explorados com mais profundidade no futuro. Os interesses foram ampliados.

Durante o percurso, uma série de reflexões foram realizadas pela equipe de elaboração e execução do projeto. Percebemos, por exemplo, a escassez de sistemas projetados para jovens na faixa etária atendida, que estivessem alinhados com a proposta de trabalho. Há vários *sites* populares voltados ao público infantil e adulto. Entretanto, sistemas de *e-mail*, ferramentas síncronas de comunicação conhecidas, sistemas para criação de *blogs* e *sites*, redes sociais, ferramentas *on-line* para edição e publicação de fotos e vídeos, entre outros, apresentam restrições ao uso por menores de idade. É uma questão que preocupa a equipe e será abordada com mais cautela em próximas ações, uma vez que a escassez de serviços destinados a jovens estimula o uso indevido de serviços voltados ao público adulto: idades são forçadas e regras são burladas. Refletimos constantemente sobre a organização das atividades, sobre a gestão do tempo e sobre a dicotomia entre controle e liberdade.

Embora tenhamos, ao final de cada encontro, refletido a respeito das ações realizadas, além de criarmos diferentes instrumentos de avaliação para o projeto, em próximas edições do Gurizada.net, deve-se adotar um *blog* para registrar as impressões individuais e coletivas de forma narrativa. Será uma maneira de manter uma memória para as reflexões realizadas em processo.

Realizar ações/intervenções em conjunto com professores estão entre possíveis trabalhos futuros, por exemplo, de Língua Portuguesa e Línguas Estrangeiras para abordar a escrita mediada por tecnologia (língua formal vs. coloquial), a interpretação e a produção de textos. A promoção da co-autoria também deve ser ampliada. A investigação de métodos para a aprendizagem de tecnologia está entre os objetivos da equipe do projeto, que se consolidou como Grupo de Estudos em Informática na Educação.

O projeto continua até o final de 2010 com o envolvimento de dois bolsistas de extensão 12h/semana. A abordagem adotada deve ser incorporada em atividades regulares a serem desenvolvidas no CRID, tanto no que diz respeito à formação de professores, quanto a atividades oferecidas a alunos e à comunidade. Novas ações de extensão universitária devem ser propostas com base nas descobertas realizadas.

## Referências

- Grønboek, K. (1991), Prototyping and active user involvement in system development: towards a cooperative prototyping approach, <http://www.daimi.au.dk/~kgronbak/Thesis/ThesisOverview.html>, Fevereiro 2010.
- Martins, M. C., Melo, A. M., Baranauskas, M. C. C. (2003) “Participação de crianças na concepção de um Portal Infantil na Internet”. In *IX WIE*, p. 461-472. SBC.
- Melo, A. M., Mathias, E. N., Oliveira, G. L. *et al.* (1997) “Prática Dialógica e Investigação-Ação no Ensino do Word97”. In *III CPI*, UFSM.
- Melo, A. M. (2003), Uma abordagem semiótica para o design de portais infantis com a participação da criança, <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000290980>, Fevereiro 2010.
- Movimento Criança Mais Segura na Internet, <http://www.criancamaissegura.com.br/>, Fevereiro 2010.