Telecentro Comunitário

AUTORES: JOSE MARIA RIBEIRO NEVES (Autor), Jeronimo Geraldo Ferreira Júnior (Colaborador), Ana Luíza Fernandes Moraes (Colaborador)

PALAVRAS-CHAVE: Inclusão digital, tecnologia, cidadania

RESUMO:
A inclusão digital é hoje condição fundamental para o pleno exercício da cidadania. As tecnologias de informação e comunicação constituem um instrumento precioso de democratização da sociedade, mas para isso é necessário, além de aprender a utilizar a tecnologia, desenvolver o espírito crítico para transformá-la em recurso de valor social e cultural. Essa é a perspectiva que este projeto busca apresentar para a comunidade. Sua contribuição é a inclusão digital e social de uma parcela da população ouro-pretana caracterizada por baixos índices de renda e de acesso à informação, além da presença notória de fatores de vulnerabilidade social que atingem, principalmente, as crianças e adolescentes. Iniciado há cerca de doze anos, era realizado nos moldes convencionais de ensino de informática básica e oferta de acesso à internet. Observou-se que o simples aparelhamento tecnológico e capacitação técnica para sua utilização não asseguram a apropriação desses recursos para o desenvolvimento social, podendo, inclusive, tornar-se fator alienante. Era necessário habilitar o educando para interagir com a grande diversidade de conteúdos sem perder suas referências, mas, ao contrário, valorizando sua cultura. Assim, a ação foi reorientada, buscando integrar oficinas de arte com oficinas de informática, fundindo inclusão digital com inclusão cultural. Outras frentes educativas do projeto têm sido: jogos pedagógicos digitais, ensino de programação de computadores para crianças, reforço escolar e aprendizado de línguas, estes últimos através de vídeo-aulas e monitoria. Continuam na proposta os cursos de informática básica tradicionais, ainda necessários para capacitação para utilização profissional do computador. Finalmente, deve-se destacar que a presença das crianças e jovens nas atividades de caráter cultural e educativo do projeto, ainda é motivada, predominantemente, pela perspectiva de aquisição de bônus para utilização da internet para acesso a jogos e redes sociais.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto

ISBN: 978-85-93416-00-2