

Inclusão Digital em Comunidade Kaingang: uma Abordagem Dialógica

Amanda Meincke Melo

Unipampa

Av. Tiarajú, 810 Alegrete/RS
amandamelo@unipampa.edu.br

Onório Isaias de Moura

Unipampa

Av. Tiarajú, 810 Alegrete/RS
onoriodemoura@gmail.com

Rogéria Aparecida C. Guttier

Unipampa

Av. Tiarajú, 810 Alegrete/RS
rogeriaguttier@unipampa.edu.br

ABSTRACT

Digital information and communication technologies (DICT) have a great impact in daily life activities around the world. Indigenous people could also take advantage of them. This paper aims at sharing knowledge regarding digital inclusion initiative involving Kaingang people from Serrinha Community, in Constantina/RS. Besides working with digital media, we aim at respecting Kaingang culture, their interests and promote experiences that could help them in the interaction with non-indigenous people. We emphasize the relevance among University-School partnership, in which researchers and community both gain. The former knowing traces of an indigenous culture that survives in the country side. The latter qualifying their use of digital media, including in the appreciation of their own culture.

Author Keywords

Kaingang, digital inclusion, teacher training.

RESUMO

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) têm revolucionado a vida de pessoas em todo o mundo. Indígenas também podem tirar proveito delas. Este trabalho tem como objetivo compartilhar conhecimentos construídos no ambiente universitário a favor da inclusão digital de estudantes e de professores da Comunidade Indígena de Serrinha, da etnia Kaingang, localizada em Constantina/RS. Busca-se, além de levar o conhecimento sobre as mídias digitais, respeitar a cultura Kaingang, os interesses dos participantes e dar-lhes melhores condições de interação com a cultura dos não-indígenas. Ressalta-se com o trabalho a importância da parceria Universidade-Escola, onde ganham os extensionistas por conhecerem traços de uma cultura indígena que sobrevive no interior de nosso país, ganha a comunidade indígena por poder

qualificar o uso que fazem das mídias digitais no desenvolvimento de suas atividades diárias e na valorização de sua cultura.

Palavras-chave

Kaingang, inclusão digital, formação de professores.

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) têm revolucionado a vida de pessoas em todo o mundo. Estão fortemente integradas ao cotidiano, desempenhando papel importante na comunicação interpessoal, em tarefas diárias, no acesso à educação, no trabalho, no entretenimento etc.

Indígenas, em suas comunidades de origem ou fora delas, também podem tirar proveito das TDIC para manter contato com parentes (conterrâneos), expressar sua identidade cultural, conhecer novas culturas, reivindicar e exercer seus direitos, organizar movimentos sociais, entre outras tantas possibilidades. A Internet, em particular, pode ser uma grande facilitadora desses processos através das redes sociais, blogs, portais, entre outros recursos de comunicação que a integram.

Ao ingressar no curso de Engenharia de Software do Campus Alegrete da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), através do Programa Anauê, um dos integrantes deste trabalho – indígena da etnia Kaingang – reconheceu a necessidade e percebeu a possibilidade de levar o conhecimento construído no ambiente universitário aos seus parentes indígenas. Especialmente em seu primeiro ano na graduação, viu-se desafiado a se apropriar rapidamente de uma série de tecnologias da informática que seriam indispensáveis ao seu desenvolvimento no curso, mas que ainda não faziam parte do seu dia a dia. Os desafios enfrentados motivaram o envolvimento em ações de inclusão digital no município de Alegrete/RS e a organização da ação de extensão que é objeto deste trabalho [6].

Integrado às ações do Grupo de Estudos em Informática na Educação (GEInfoEdu) do Campus Alegrete da UNIPAMPA, este trabalho tem como objetivo compartilhar conhecimentos construídos no ambiente universitário a favor da inclusão digital de estudantes e de professores da Comunidade Indígena de Serrinha, da etnia Kaingang,

localizada em Constantina/RS. Busca-se, além de levar o conhecimento sobre as mídias digitais, respeitar a cultura Kaingang, os interesses dos participantes e oferecer-lhes melhores condições de interação com a cultura dos não-indígenas. A equipe de extensionistas é formada por dois discentes do Bacharelado em Engenharia de Software, uma docente com formação básica em Ciência da Computação e pesquisas na área de Interação Humano-Computador, além de uma pedagoga que acompanha o desempenho do acadêmico indígena na Universidade.

Trata-se, assim, de um contexto propício à investigação sobre design e avaliação de sistemas computacionais interativos para uso humano que considerem acessibilidade e aspectos interculturais. A experiência e as reflexões suscitadas neste trabalho, portanto, aproximam-se do contexto do grande desafio de pesquisa da comunidade brasileira de Interação Humano-Computador “Acessibilidade e Inclusão Digital” [1].

METODOLOGIA

A organização deste trabalho está alinhada à forma de atuação do GEInfoEdu, que adota abordagem dialógica e participativa [3][5]. Essa abordagem está ancorada no arcabouço teórico-metodológico do Design Participativo [9] e da Semiótica Organizacional [2].

O Design Participativo (DP), que tem origem no ambiente de trabalho escandinavo, possui entre suas características a democracia, a qualidade aumentada pela cooperação entre *designers* e usuários, além do aprendizado mútuo.

Apresenta uma série de técnicas com as quais usuários e *designers* podem, conjuntamente, investigar novos problemas e desenvolver soluções.

A Semiótica Organizacional (SO) investiga sistemas de informação técnicos situados em um contexto social, colocando em evidência o propósito social desses sistemas. É uma alternativa à Engenharia de Requisitos tradicional, que coloca em perspectiva o conteúdo humano da informação como valores, compromissos, intenções das comunicações, entre outros.

Juntos, DP e SO apresentam-se como referenciais conceituais e instrumentais para que se coloquem em evidência os interesses dos usuários e suas especificidades culturais, mostrando-se promissores à investigação de um contexto social até então desconhecido para parte da equipe de extensionistas. Assim, em diálogo, de modo iterativo, ações de extensão e objetivos de pesquisa são delineados a partir da cooperação com as partes envolvidas.

Ação de Extensão Desenvolvida

De 27 a 29 de Outubro de 2013, foi executada uma ação de extensão voltada a estudantes da Educação Básica da Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Tãhve Kregso, no contexto do projeto de extensão “info.edu: Novos Talentos no Pampa” (Programa Novos Talentos/DEB/CAPES). A Tabela 1 sumariza as etapas envolvidas na elaboração e execução da ação extensionista e seus desdobramentos.

Período	Etapa
Maio/2012 – Out/2013	Envolvimento do acadêmico indígena em atividades de inclusão digital no município de Alegrete/RS como voluntário na Estação Digital do Centro Social Urbano e/ou em projetos de extensão realizados pelo GEInfoEdu [7].
Out/2012	1ª Visita Técnica à Comunidade Indígena de Serrinha, promovida pelo Programa Anauê.
Set/2013 – Out/2013	Planejamento da ação de extensão que é objeto deste trabalho, voltada a estudantes indígenas [7][8].
Out/2013	Produção de vídeos que apresentam o cotidiano do acadêmico indígena na Universidade. 2ª Visita Técnica à Comunidade Indígena de Serrinha, no contexto do projeto “info.edu: Novos Talentos no Pampa” com o objetivo de executar a ação de extensão que é objeto deste trabalho.
Dez/2013	Ensaio e gravação de vídeo com música na língua <i>Kaingang</i> , cantada pelo acadêmico indígena, acompanhado pelo músico Guilherme Moreira de Melo ao violão ¹ .
Jan/2013	Relato da ação de extensão que é objeto deste trabalho.
Fev/2014	Planejamento de nova ação de extensão, voltada a estudantes e a professores indígenas.
Set/2014	3ª Visita Técnica à Comunidade Indígena de Serrinha com o curso de extensão “I Workshop sobre o Uso da Informática em Atividades de Ensino-Aprendizagem na EEIEF Tãhve Kregso”.

Tabela 1. Etapas da ação extensionista.

A ação de extensão, portanto, foi planejada a partir das reflexões e experiências do acadêmico indígena como parte de sua imersão no ambiente universitário. A Tabela 2

sintetiza a agenda de trabalho desenvolvida na execução da ação de extensão.

¹ Disponível em: <http://youtu.be/t4j22EJXTT8> Acesso em: 26 Mar. 2014.

27/10/2013	28/10/2013	29/10/2013
Tarde: Deslocamento de Alegrete/RS a Constantina/RS.	Manhã: (1) Acolhida pela direção da escola, professores e estudantes; (2) Reconhecimento do laboratório de informática da escola; (3) Almoço na escola. Tarde: Atividades com estudantes do 4º ano.	Manhã: Atividades com estudantes do 9º ano. Tarde: Deslocamento de Constantina/RS a Alegrete/RS.

Tabela 2. Agenda de atividades da execução da ação extensionista.

Destacam-se as seguintes atividades envolvidas na execução da ação de extensão (Figura 1):

1. **Acolhida:** a comunidade escolar do turno da manhã recebeu a equipe de extensionistas, apresentando artefatos da cultura Kaingang produzidos como parte das atividades do Programa Mais Educação; em sala de aula, estudantes apresentaram a história da retomada das terras indígenas de Serrinha aos extensionistas e aos demais membros da comunidade escolar presentes; os extensionistas se apresentaram, assim como suas intenções no retorno à Escola;
2. **Atividades com estudantes do 4º ano:** as crianças apresentaram a área externa da escola à equipe de extensionistas; a pedagoga da equipe realizou leitura literária ao ar livre; de volta à sala de aula, as crianças foram convidadas a representarem, com materiais para desenhar, o que gostariam de divulgar fora de sua comunidade sobre o que

realizam em seu dia a dia; no laboratório de informática, enquanto as crianças mostravam o que já sabiam usar dos recursos da informática, seus desenhos foram fotografados e organizados com auxílio da ferramenta MovieMaker pela coordenadora da ação, valorizando a autoria de cada um; para encerrar as atividades, os desenhos foram projetados para que todos pudessem vê-los;

3. **Atividades com estudantes do 9º ano:** tiveram início com a apresentação do curso de Engenharia de Software pelo discente colaborador e discente indígena com auxílio de apresentação de *slides*; em seguida, foi apresentado vídeo sobre o cotidiano do acadêmico indígena na Universidade; então, cada estudante do 9º ano se apresentou, indicando a família a que pertence (Redondo ou Cumprido); finalmente, foi realizada uma roda de conversa guiada pelas questões apresentadas na Tabela 3.



Figura 1. (a) acolhida; (b) junto aos estudantes do 4º ano; (c) junto aos estudantes do 9º ano.

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Que tecnologias você usa para acessar informações e se comunicar com outras pessoas? 2. O que você faz com o Computador/Internet? 3. Como você acha que a cultura Kaingang pode ser valorizada com o uso do Computador / Internet? 4. O que poderíamos fazer agora pela manhã para auxiliar Onório na apresentação da cultura Kaingang aos não Indígenas? |
|---|

Tabela 3. Questões que guiaram a Roda de Conversa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A equipe de extensionistas teve a oportunidade de conhecer um pouco da cultura local e aspectos considerados caros à comunidade Kaingang: sua língua, sua história, suas danças, o casamento. A língua Kaingang, em particular, tem sido valorizada por meio de seu ensino na escola e através de canções.

Percebeu-se também que as TDIC estão inseridas no cotidiano da comunidade: em registros fotográficos e em vídeos, no uso de celulares e no acesso a redes sociais pelos adolescentes indígenas sempre que possível. As crianças têm no laboratório um espaço de entretenimento, para desenhar e jogar. Alguns adolescentes o utilizam para a digitação de textos e na preparação de *slides*.

Ao observar estudantes indígenas no laboratório de informática, entretanto, notou-se a limitação dos sistemas operacionais para apoiar a grafia da língua Kaingang. Para estudantes da área da Computação, têm-se como possível contribuição a criação de um *layout* de teclado para essa língua.

Como em outras escolas públicas, o laboratório de informática poderia ser mais bem aproveitado pela comunidade escolar para o desenvolvimento de atividades de ensino-aprendizagem e para a valorização de sua cultura. Além disso, não oferecia até então acesso à Internet e sua manutenção era precária.

Em diálogo com a direção da escola, conclui-se ser bem-vinda não somente a realização de ações de inclusão digital com crianças e jovens indígenas, mas principalmente com os próprios professores. Assim, esses poderão ser multiplicadores do uso de recursos da informática.

Para 2014, portanto, propõe-se um retorno à EEIEF Tãnhve Kregso, com a intenção de realizar o “I Workshop sobre o Uso da Informática em Atividades de Ensino-Aprendizagem na EEIEF Tãnhve Kregso”, com duração de 12h. Este *workshop* deve se basear no conhecimento das necessidades locais e na experiência da equipe de extensionistas na formação de professores da Educação Básica.

CONCLUSÃO

Nessa aproximação, ganham os extensionistas por poderem conhecer mais de perto traços de uma cultura indígena que

sobrevive no interior de nosso país, ganha a comunidade indígena por poder qualificar o uso que fazem das mídias digitais no desenvolvimento de suas atividades diárias e na valorização de sua cultura.

Para os acadêmicos de Engenharia de Software envolvidos na ação de extensão, têm-se a possibilidade de considerar determinado contexto social no desenvolvimento de tecnologias computacionais interativas, seja para apoio a atividades escolares, seja para contribuição ao dia a dia da comunidade indígena, seja para valorização da cultura Kaingang, entre outros.

Metodologias e técnicas adotadas por pesquisadores da Interação Humano-Computador, a exemplo do Design Participativo e da Semiótica Organizacional, podem contribuir nesse processo [2][4][9].

AGRADECIMENTOS

Ao Programa Novos Talentos/DEB/CAPES pelo financiamento do projeto “info.edu: Novos Talentos no Pampa”, realizado de Out./2010 a Dez./2013. Ao acadêmico Jean Ávila Rangel, pelo apoio às atividades desenvolvidas. À comunidade escolar EEIEF Tãnhve Kregso, pela acolhida.

REFERÊNCIAS

1. Furtado, E. S.; Chagas, D.; Bittencourt, I. I. Façanha, A. Acessibilidade e Inclusão Digital, In *I GranDIHC-BR, CEIHC/SBC* (2014), p. 19-22.
2. Liu, K. *Semiotics in Information System Engineering*, Cambridge University (2001).
3. Melo, A. M.; Mombach, J. G.; Saldanha, J. F.; Wernz, M. C. G. Informática na Educação: Promovendo Novos Talentos no Pampa, In *1º CBIE/18º WIE*, SBC (2012).
4. Melo, A. M.; Saldanha, J. F.; Wernz, M. C. G. Desafios à pesquisa em Computação em contexto educacional – qualidade no uso de objetos de aprendizagem em perspectiva. In: *32º CSBC/1º DesafIE*, SBC (2012).
5. Mombach, J. G.; Melo, A. M.; Wernz, M. C. G.; Saldanha, J. F.; Machado, R. Gurizada.net: inclusão digital em perspectiva participativa. In: *30º CSBC/16º WIE*, SBC (2010), p. 1069-1078.
6. Moura, O. I.; Reck, J. G. S.; Guttier, R.; Melo, A. M. Programa Anauê: inclusão digital indígena na Unipampa. In *IV SIEPE*, UNIPAMPA (2012).
7. Moura, O. I.; Melo, A. M.; Guttier, R. A. C. Inclusão Digital – compartilhamento de saberes entre Universidade e comunidade Kaingang. In *ENEI*, 2013.
8. Moura, O. I.; Melo, A. M.; Guttier, R. Inclusão Digital em Comunidade Kaingang, In *V SIEPE*, UNIPAMPA (2013).
9. Muller, M. J., Haslwanter, J. H., Dayton, T. *Participatory Practices in the Software Lifecycle*, In

Handbook of Human-Computer Interaction, Elsevier

(1997), p. 255-297.