



REFLEXÕES E AÇÕES SOBRE INFORMÁTICA E INCLUSÃO SOCIAL

Isadora CONTE¹, Lucas Antunes GONÇALVES¹, Thiago Rostirolla Novaes dos SANTOS¹, Daiani Lodete PIROLA², Luiz Leandro FORTALEZA³

¹Bolsistas do Edital 033/2020(IFC Reitoria) – alunos do Curso Técnico em Informática; ²Colaboradora; ³Orientador

Resumo. O IFC Campus Fraiburgo no ano de 2019 teve um projeto de extensão intitulado “IFC AMA Fraiburgo: oficinas de raciocínio lógico para pessoas atendidas pela AMA Fraiburgo”, este projeto consistiu na promoção de atividades junto a crianças que frequentam a Associação dos Pais e Amigos dos Autistas de Fraiburgo (AMA Fraiburgo). Este projeto teve um desdobramento em 2020, com um projeto de pesquisa que também se destacou na FEPEX. Este projeto, aqui apresentado, vai na mesma temática porém constitui-se de um projeto de ensino que buscou promover a reflexão e um conjunto de ações sobre a Informática e a inclusão. Tomando por base os resultados dos projetos anteriores, foram realizadas reuniões de discussão de artigos, promoção de eventos, criação de website e criação de perfil no Instagram.

1. Introdução

O IFC Campus Fraiburgo no ano de 2019 teve um projeto de extensão intitulado “IFC AMA Fraiburgo: oficinas de raciocínio lógico para pessoas atendidas pela AMA Fraiburgo”, este projeto consistiu na promoção de atividades junto a crianças que frequentam a Associação dos Pais e Amigos dos Autistas de Fraiburgo (AMA Fraiburgo). O projeto foi premiado na IV edição da Feira de Ensino, Pesquisa e Extensão (Fepex) do Campus Fraiburgo (Coelho *et al.*, 2019).

Esta vivência com a extensão em 2019, gerou um novo projeto em 2020, mas desta vez na área da Pesquisa: os alunos desenvolveram um aplicativo de software voltado para o ensino e aprendizagem de crianças autistas. Este novo projeto conseguiu o 3º lugar na categoria área de Ciências Exatas e da Terra durante a primeira edição da Feira Brasileira de Jovens Cientistas (FBJC) (Silva *et al.*, 2020) e o 1º lugar dos projetos de pesquisa da FEPEX 2020.

Deste modo, identificou-se uma nova oportunidade seguindo o mesmo eixo temático, desta vez ampliando o escopo para além do autismo e envolvendo um número maior de estudantes. Contando inicialmente com 4 alunos este projeto se propôs a promover reflexões e ações sobre a informática e a inclusão de pessoas com algum tipo de deficiência intelectual. Atualmente a equipe conta com 3 alunos, visto que um dos membros da equipe infelizmente mudou de instituição de ensino.

A ideia central foi que os alunos envolvidos pesquisassem sobre inclusão social de pessoas com deficiência mental e elaborassem encontros expositivos para os outros alunos fomentando o engajamento da comunidade acadêmica em causas sociais. Além disso, os membros do projeto também buscaram formas de divulgar as ações do projeto junto a comunidade externa ao campus.

Pretendia-se para além dos eventos, executar oficinas de raciocínio lógico, pensamento computacional e similares, no entanto com os desdobramentos da pandemia da COVID-19 isso acabou se tornando inviável e como adaptação foi construído um site a respeito do projeto.

De modo resumido, pode-se dizer que este projeto teve como objetivo principal fomentar reflexões e ações a respeito da informática e a inclusão social e para isto teve como objetivos secundários a execução de um levantamento da



literatura a respeito do tema, a promoção de eventos sobre inclusão e a criação de um website sobre o projeto.

2. Material e Métodos

A abordagem adotada na condução do projeto foi a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) (BENDER, 2014), partindo da seguinte questão: Como promover reflexões e ações sobre a Informática e inclusão de pessoas com algum tipo de deficiência intelectual? Esta questão levou os alunos a desbravarem o projeto de modo exploratório, o que pode ser bem interessante para o processo de ensino e aprendizagem (LEFRANÇOIS, 2016).

Para o levantamento bibliográfico foram utilizados alguns dos artigos levantados por (SILVA et al. 2020), dentre os quais destacamos os seguintes: um *survey* acerca do impacto das tecnologias de software no cotidiano de pessoas autistas (SOUZA; FERREIRA; MARQUES, 2019), a suíte de jogos interativos TEO (MOURA et al. 2016) e o artigo que apresenta a ferramenta Litera Azul (MARTINS et al, 2016). Esses e outros textos foram lidos, estudados e debatidos.

Para realização de eventos virtuais, ou seja, saindo do campo das reflexões e adentrado no campo das ações, foi utilizada a plataforma *Google Meet*. Também foi criada uma página no Instagram e um website contendo informações sobre o projeto. Estes resultados são detalhados na Seção seguinte.

3. Resultados e discussão

As reuniões do grupo inicialmente ocorriam de forma semanal, no entanto com o passar do tempo, verificou-se que seria prudente mudar para quinzenal de modo a ter um maior tempo para que os alunos pudessem ler o artigo a ser discutido. Além disso, tanto os professores quanto os alunos acabaram por não ter disponibilidade semanal em função das adaptações feitas no dia a dia escolar em função da pandemia da COVID-19. Ressalta-se contudo que, apesar de espaçadas, estas reuniões foram muito produtivas e forneceram o conhecimento e motivação necessários para a condução das demais ações do projeto.

Nesta primeira fase, foram apresentados resultados parciais sobre o projeto na FEPEX do ano de 2020, foi criado um perfil no Instagram (@quebracabecaifc) e resultados também foram utilizados no contexto de um Projeto Integrador.

Em 2021 planejava-se que no início do ano já teríamos algum tipo de retorno à presencialidade, o que infelizmente não ocorreu, com isso para dar seguimento ao projeto foi Organizada uma Roda de Conversa com a participação de Lia Frey, diretora da Associação dos Pais e Amigos dos Autistas de Fraiburgo (AMA Fraiburgo). Este evento ocorreu através de uma conferência organizada no Google Meet. Nesta ocasião foi compartilhado com a comunidade como os alunos da AMA lidaram com o período de pandemia e também foram divulgadas as ações realizadas por este projeto.

Por fim foi criado um website sobre o projeto, o qual pode ser acessado neste link: <https://infoeinclusaoprojifc.netlify.app/>. Neste website estão informações sobre todo o projeto, incluindo dados da equipe, notícias, eventos, etc. O website

pode ser aperfeiçoado, no entanto já está funcional. Pretende-se realizar mais um evento até o final do ano, contudo entende-se que este projeto cumpriu todos os objetivos a que se propôs, com a ressalva das diversas adaptações que foram feitas em função da pandemia da COVID-19.

4. Conclusão

Os objetivos propostos foram alcançados: ao longo do projeto os alunos puderam refletir sobre o tema e promover ações que fomentam a discussão sobre a temática. Além disso, os frutos deste projeto foram aproveitados em diferentes locais: projeto integrador, FEPEX de 2020, realização de eventos, etc, de modo que é possível afirmar que apesar de ser um projeto de ensino, muitos aspectos da extensão também foram contemplados.

Referências

BENDER, W. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014

COELHO, M. G. L. et al. IFC AMA Fraiburgo: oficinas de raciocínio lógico para pessoas atendidas pela AMA Fraiburgo. **IV Feira de Ensino, Pesquisa e Extensão do IFC Fraiburgo**, 2019.

LEFRANÇOIS, G. R. **Teorias da Aprendizagem: o que o professor disse**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

MARTINS, G. S. et al. **Litera Azul: Protótipo de software de apoio a alfabetização de autistas**. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, p. 205, nov. 2016.

MOURA, Douglas et al. **TEO: Uma suíte de jogos interativos para apoio ao tratamento de crianças com autismo**. Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE). p. 627, nov. 2016

SILVA, L. A. S. et al. Desenvolvimento de solução tecnológica relacionada ao ensino-aprendizagem de crianças autistas. **Feira Brasileira de Jovens Cientistas**, 2020.

SOUZA, T. A. S.; FERREIRA, V. D.; MARQUES, A. B. S. **Como tecnologias de software impactam no cotidiano de pessoas com autismo no Brasil: um survey**. In: XV Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação, Aracaju, Brasil, 2019.