

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/327974091>

Aprendizagem Criativa com Jovens em Situação de Vulnerabilidade Social: uma abordagem contextualizada a partir da parceria Universidade e CRAS

Presentation · September 2018

CITATIONS

0

READS

29

4 authors:



Ermelindo Paulo Breviglieri Schultz
Universidade Federal do Paraná

8 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Júlia Ortiz
Universidade Federal do Paraná

5 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Roberto Pereira
Universidade Federal do Paraná

113 PUBLICATIONS 321 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Laura Sánchez García
Universidade Federal do Paraná

72 PUBLICATIONS 139 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



FRAMEWORK PARA LETRAMENTO DE SURDOS NA LINGUA PORTUGUESA MEDIADO POR AVATAR EM LIBRAS [View project](#)



A computer architecture to support human-computer interaction in Brazilian Sign Language [View project](#)

Aprendizagem Criativa com jovens em situação de vulnerabilidade social: uma abordagem contextualizada a partir da parceria entre Universidade e CRAS

Ermelindo Schultz¹, Júlia Ortiz, Roberto Pereira, Laura García
Universidade Federal do Paraná
¹ ermelindo.schultz@gmail.com

Apresentarei os resultados do primeiro semestre do projeto de extensão da UFPR chamado “Computando Meu Contexto”.

Sintetizando, visamos levar computação para públicos que dificilmente teriam acesso à ela. Em parceria com os CRAS de Pinhais, na região metropolitana aqui de Curitiba, abrimos duas turmas que recebem jovens acolhidos por estas instituições, em especial os do PROJOVEM. Estes jovens encontram-se em uma situação de vulnerabilidade social estando, portanto, bem próximos ou dentro da linha de pobreza, não apenas por questões de renda, mas também por questões de privação de direitos básicos.

Fomos inspirados pelo Design Participativo, por Paulo Freire e por Seymour Papert: prezamos atividades contextualizadas, democráticas, lúdicas, e que permitam que os jovens coloquem a mão na massa e construam algo concreto.

Durante o processo, criamos e executamos várias atividades, da qual vou compartilhar quatro. Espero que estas possam ser replicadas ou servir de inspiração para outros educadores.

A primeira atividade chamamos de Storytelling-quente e baseia-se na mistura entre uma técnica chamada Storytelling e a brincadeira tradicional batata-quente. A atividade funciona como a brincadeira, porém quando a bola cai na mão de um jovem, este tem de contar uma experiência positiva e negativa com tecnologia e sair da roda. Esta atividade promove a integração entre os jovens e os educadores e entre os próprios jovens, além de trazer percepções e noções de como a tecnologia impacta a vida de cada jovem.

Outra atividade interessante foi aprender conceitos básicos de jogos... jogando. Foram formadas duas equipes. Enquanto um representante da equipe enfrenta um adversário da outra equipe em uma partida de um jogo digital, o restante da equipe deve pensar nos elementos presentes no jogo sendo jogado pelos colegas (que podiam ser personagens, cenários, etc). Pontuava-se de duas formas: ganhando a partida e acertando um elemento do jogo, sem repetições. Ganhou quem fez mais pontos.

Indo para as atividades mão na massa, criamos o jogo no Scratch chamado “Roboberto”. O objetivo deste jogo é permitir que os jovens comecem a adquirir noções sobre máquina notacional e também aprendam como funciona o Scratch. No jogo, o robo chamado Roboberto deve pegar o diamante e os dois baús. Há entretanto um porém: o roboberto não sai do lugar. O jovem deve, portanto, programar o Roboberto e os outros elementos para realizar todos os objetivos. Neste processo, acreditamos que é possível desconstruir a noção do computador como uma máquina mágica a partir da interação com os facilitadores.

Na atividade anterior, os jovens demonstraram dificuldades em compreender como funciona o plano cartesiano no Scratch. Então criamos com os jovens uma atividade desplugada, que chamamos queimada-cega. Nesta brincadeira, enquanto dois colegas ficam no campo vendados, um jovem deve comandar os colegas em campo. Este jovem pode apenas ou movimentar um colega em campo, ou pedir para que um colega em campo atire a bola em uma posição cartesiana (x,y) . Ao aplicar o que exercitaram na atividade em seus jogos, os alunos mostraram uma melhor compreensão do funcionamento do plano cartesiano no Scratch.

Ao apresentar as atividades assim, parecemos bem sucedidos. Mas ocorreu o contrário. Em primeiro lugar, vamos tratar de alguns pontos positivos.

Alguns jovens demonstraram interesse por áreas que envolvem direta ou indiretamente tecnologia. Além disso, o feedback dos jovens foi positivo nas atividades apresentadas. E temos alguns projetos em execução: dois jovens trabalhando em jogos e dois criando um aplicativo.

Porém, o que marcou este primeiro semestre foram os desafios encontrados no contexto. Tivemos dificuldades de manter os jovens no curso. Muitos abandonos ocorreram. A partir da conversa com os jovens, com assistentes sociais e com os educadores sociais, levantamos três principais causas:

- Grande de oficinas foi afetada por feriados e pela copa do mundo, fragmentando o curso e desmotivando alguns jovens;

- Questões como distância da casa até os locais das oficinas e também a frequência com que os jovens se mudam de um local para outro foram um fator de desistência para alguns jovens;

- Por fim, houveram fatores pessoais - que também são socioeconômicos - como a pressão social para arranjar um trabalho ou a necessidade de cuidar dos irmãos enquanto os pais trabalham.

O outro desafio foi a dificuldade de manter os jovens presentes continuamente nas oficinas. Grande parte dos jovens aparece de maneira intermitente nas oficinas, não sendo viável em um curso com o aprendizado orientado a projetos por grupos.

Observado isto, precisamos nos renovar. Então já estamos botando em prática duas mudanças:

- Iremos realizar oficinas mensais e com conteúdos autocontidos nos Serviços de Convivência e Fortalecimento de Vínculos - que é um momento onde os jovens já se encontram todas as semanas.

- Inspirados pelos espaços maker, iremos pensar com os jovens sobre como transformar os próprios CRAS, por períodos de duas ou três horas, em um laboratório, com recursos limitados, onde eles poderão construir coisas digitais de seu interesse a partir do que foi ensinado nas oficinas mensais.

Agradeço a todos e todas, e estou disponível para contato.

