

ACERMAT: Educação e Cidadania Digital

Camila Trevisan ¹, Edna S. Banin ², Angelita M. Araújo³
DAMAT/UTFPR, Curitiba, PR

A era digital ampliou as formas de acesso a educação, intensificando o uso das tecnologias favorecendo o compartilhamento do conhecimento. Nesse sentido, vivenciamos uma revolução impulsionada pela internet, onde a disseminação de informações e conteúdos audiovisuais se tornou instantânea e acessível em uma variedade de dispositivos digitais. “Agora, além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornam-se educativos.” [3]. Diante deste cenário, a produção de videoaulas surge como uma ferramenta para aprimorar a qualidade do ensino, reforçando a disseminação de informações feitas em sala de aula, podendo ser assistidas onde o interlocutor estiver e quantas vezes sentir necessidade [7].

Desta forma, o presente resumo tem como objetivo apresentar o Acervo de Videoaulas de Matemática (ACERMAT - <https://youtube.com/@acermat-utfpr-ct>), um projeto de extensão da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), campus Curitiba, desenvolvido por docentes, discentes e professores da rede pública de ensino. O qual produz videoaulas de curta duração sobre conteúdos de matemática, alinhadas às diretrizes de conhecimento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), disponibilizando esses conteúdos de forma gratuita, em um banco de dados acessível ao público como Recursos Educacionais Abertos (REA), voltados para a educação básica e comunidade escolar em geral.

A partir da metodologia Pesquisa-Ação [6], que pressupõe a participação ativa dos integrantes em todo o processo de produção do conhecimento, o ACERMAT busca a colaboração de todos os envolvidos. Através dessa estrutura, o projeto busca não só ensinar as técnicas e os conhecimentos necessários para a produção de videoaulas, mas também promover uma integração efetiva dos participantes, assegurando que eles possam praticar seus aprendizados. Ao trabalhar na perspectiva da Colaboração segundo [2], os participantes do grupo se apoiam, têm objetivos em comum, liderança compartilhada, e há uma co-responsabilidade na condução das ações.

Com encontros quinzenais e trabalho colaborativo em reuniões virtuais, os participantes desenvolvem estes roteiros, garantindo que sejam acessíveis e adequados ao público-alvo. O intuito é que as videoaulas não necessitem de audiodescrição, as tornando assim acessíveis para alunos com baixa visão e cegos, evidenciando desta forma o compromisso com a acessibilidade e diversidade na educação. Além disto, o projeto tem o apoio de profissionais da educação inclusiva do Departamento de Educação (DEPED), do Departamento de Educação Especial (DEE), da Secretaria da Educação e do Esporte do Paraná (SEED-PR), que colaboram para tradução dos vídeos em Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS), e de alunos cegos da Universidade e de baixa visão, que auxiliam na adaptação dos roteiros. Assim, o ACERMAT contribui não apenas para o aprimoramento do ensino e aprendizagem da matemática, mas também para práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas, promovendo uma maior sensibilidade em relação às dificuldades de aprendizagem.

Ampliando os horizontes do Projeto desde o segundo semestre de 2023, o ACERMAT tem dado enfoque ao tema “Cidadania Digital”, que aborda como utilizar de forma adequada o ambiente virtual, assim como aponta a perspectiva de [1], onde a Cidadania Digital envolve não apenas o

¹camilatrevisan@alunos.utfpr.edu.br

²ednas@professores.utfpr.edu.br

³amaraujo@professores.utfpr.edu.br

acesso à tecnologia, mas também o desenvolvimento de competências que permitam aos indivíduos participar de forma consciente e crítica na sociedade digital. Como já nos orientava Melão em 2011 "... estamos hoje rodeados de ecrãs que promovem e solicitam constantemente a aquisição de novas competências digitais, exigindo o reequacionamento da interação permanente da tecnologia com práticas de literacia que contribuam para o exercício responsável e ativo da cidadania no século XXI." [5]. Visando capacitar crianças e adolescentes em competências digitais para uma navegação online segura, os participantes do projeto visitaram colégios públicos em Curitiba, focando no trabalho com a privacidade, segurança de dados, e ética na internet com alunos do 5^o ano, através da Oficina "Cidadania Digital". O objetivo foi promover reflexão e consciência sobre os desafios digitais e apresentar o Projeto ACERMAT. Durante encontros de diálogo aberto, enfatizou-se aos alunos a importância de cuidados online, como cautela ao acessar links suspeitos, proteção de dados pessoais e prudência ao compartilhar informações. Também discutiu-se sinais de golpes, estratégias para senhas seguras e medidas para reforçar a segurança dos dados. Recomendações de softwares antivírus foram oferecidas para uma proteção adicional, visando promover uma cultura de responsabilidade digital entre os jovens, garantindo o aproveitamento seguro do ambiente digital, minimizando ao máximo os riscos e vulnerabilidades associados a ele.

A expansão do projeto para incorporar a Cidadania Digital busca ampliar seu compromisso em promover uma educação integral. Além de capacitar os alunos para resolver desafios matemáticos, o ACERMAT se empenha em promover debates e discussões nas escolas sobre direitos e deveres para lidar de forma segura com a tecnologia na era digital, através de oficinas. Mais do que um repositório de videoaulas, o ACERMAT se propõe a trabalhar para desenvolver as competências digitais, as quais segundo o WEF [4] permitem que as pessoas não apenas saibam utilizar o computador, mas também sejam capazes de evitar os vícios na internet, o roubo de identidade e administrem a questão da privacidade online, se precavendo com a propagação das informações digitais, enfrentando dessa forma os desafios da atualidade.

Referências

- [1] A. Chagas, C. Porto e R. Linhares. "A Multiplicidade da Cibercultura na Educação Contemporânea". Em: **EDUCIBER** 4 (2022). Acessado em 09/03/2021, <https://editoratiradentes.com.br/e-book/educiber4.pdf>, pp. 51–62.
- [2] M. F. Damiani. "Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios". Em: **Educar** 31 (2008). Acessado em 04/03/2024, <https://www.scielo.br/j/er/a/FjYPg5gFXSffFxr4BXvLvyx/?format=pdf&lang=pt>, pp. 213–230.
- [3] M. Gadotti. **Perspectivas atuais da educação. Educação: novos caminhos em um novo milênio**. 2a. ed. João Pessoa: autor associado, 2001.
- [4] G. F. Gomes, K. K. S. Oliveira e R. A. C. Souza. "Competências da Cidadania Digital: especificação e avaliação de uma proposta de experiência de ensino-aprendizagem." Em: **Revista Gestão** 19 (2021). Acessado em 08/12/2021, <http://www.revista.ufpe.br/getaorg>, pp. 218–231.
- [5] D. H. M. R. Melão. "Da página ao(s) ecrã(s): tecnologia, educação e cidadania digital no século XXI." Em: **Educ. Form. Tecnol.** 4 (2011). Acessado em 08/03/2024, http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1646-933X2011000200009&lng=es&nrm=iso, pp. 89–107.
- [6] M. Thiollent. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18a. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- [7] E. Vidal. **Ensino à Distância vs Ensino Tradicional**. Online. Acessado em 01/03/2024, http://homepage.ufp.pt/lmbg/monografias/evidal_mono.pdf.