

## 15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

### CAPACITAÇÃO EM INFORMÁTICA BÁSICA (CIB)

JÚLIA K. V. ARANTES<sup>1</sup>, KLEITON M. LUCARELLI<sup>1</sup>, TAWANY Q. ARAÚJO<sup>1</sup>, YASMIN ARMELIN<sup>1</sup>, KARLAN R. ALVES<sup>2</sup>, ADRIANA S. BELON<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Estudantes do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Capivari, [juliakvvarantes2005@gmail.com](mailto:juliakvvarantes2005@gmail.com), [moura.kleiton@aluno.ifsp.edu.br](mailto:moura.kleiton@aluno.ifsp.edu.br), [tataqueara319@gmail.com](mailto:tataqueara319@gmail.com), [yasmin.armelin@aluno.ifsp.edu.br](mailto:yasmin.armelin@aluno.ifsp.edu.br).

<sup>2</sup> Orientador - Prof. Karlan Ricomini Alves. IFSP, Campus Capivari, [professorkarlan@gmail.com](mailto:professorkarlan@gmail.com).

<sup>3</sup> Coorientador - Prof. Adriana da Silva Belon. IFSP, Campus Capivari, [adrianam@ifsp.edu.br](mailto:adrianam@ifsp.edu.br).

Área do conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.03-6 Tecnologia Educacional.

**RESUMO:** No cenário contemporâneo, muitas empresas exigem que um funcionário possua conhecimentos básicos em informática, tais como a elaboração de documentos, gráficos e gerenciamento de planilhas, uma vez que essas habilidades são úteis tanto no trabalho quanto na vida pessoal e acadêmica. Com isso em mente, o projeto “Capacitação em Informática Básica” visa propor a criação de um curso de informática voltado para o ensino de noções básicas, utilizando quadrinhos como principal ferramenta pedagógica. Os quadrinhos serão empregados para ilustrar os conceitos e procedimentos de forma dinâmica e visual, facilitando a aprendizagem do conteúdo. A proposta considera que a abordagem prática e interativa dos quadrinhos pode promover uma experiência de aprendizagem mais divertida e eficaz. Portanto, espera-se que o projeto possa contribuir tanto na vida profissional quanto em situações cotidianas, tendo em vista que essas ferramentas são cada vez mais utilizadas no cenário atual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Aprendizagem; Curso; Informática; Quadrinhos.

### BASIC IT TRAINING

**ABSTRACT:** The "Basic Computing Training" project aims to propose the creation of an educational computing course to teach basic concepts, using comics as the main pedagogical tool. In today's job market, many companies require employees to have basic computer skills, such as creating documents, generating charts, and managing spreadsheets. Comics will be used to illustrate concepts and procedures in a dynamic and visual way. The proposal suggests that the practical and interactive approach of comics can promote a more enjoyable and effective learning experience. Therefore, it is hoped that this project can contribute both to professional development and everyday situations.

**KEYWORDS:** Comics; Course; Computing; Learning.

### INTRODUÇÃO

No cenário atual, a tecnologia desempenha um papel crucial tanto no mercado de trabalho quanto no dia a dia, especialmente na organização e planejamento de informações. Contudo, há empresários que ainda não utilizam essas ferramentas de gestão, muitas vezes devido à falta de qualificação dos funcionários (Plácido et al., 2015).

Atualmente, habilidades como criação e gerenciamento de documentos, relatórios, planilhas e gráficos são essenciais para muitas empresas (Barbosa et al., 2019). Ferramentas como Excel, Word, Google Planilhas, Google Documentos, Libreoffice Calc e Libreoffice Writer são amplamente requisitadas, exigindo um conhecimento aprofundado.

A falta de capacitação em informática básica pode resultar em baixa produtividade e erros no ambiente de trabalho, além de dificultar o acesso a serviços e informações online, agravando a desigualdade social e digital (Santiago et al., 2017).

O projeto "CIB" busca resolver esses problemas oferecendo oficinas e recursos educacionais para melhorar a vida pessoal e profissional dos participantes. Além de ensinar o uso de ferramentas como Google Docs e Planilhas, o projeto utilizará quadrinhos que explicam as principais funções dessas ferramentas, auxiliando os estudantes com pouca formação em informática a cumprirem suas atividades e trabalhos escolares dos cursos que estão matriculados.

O projeto será implementado no IFSP - Capivari por meio de um projeto de ensino, com oficinas práticas de quadrinhos educacionais oferecidas no período vespertino, visando facilitar o aprendizado de tecnologias e aumentar o engajamento dos participantes.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

O projeto tem como objetivo utilizar quadrinhos educativos como ferramenta para promover a aprendizagem em informática básica. A escolha dos quadrinhos visa oferecer uma abordagem visual e interativa que facilite a compreensão das principais ferramentas digitais amplamente utilizadas, como o Google Docs e o Google Planilhas. Através desses quadrinhos, os alunos serão introduzidos às funcionalidades essenciais dessas ferramentas, incluindo a criação e edição de documentos e planilhas, e atalhos do teclado que podem otimizar o uso dessas plataformas.

Além da utilização dos quadrinhos, o projeto incluirá a realização de oficinas práticas que terão a finalidade de explicar e contextualizar o conteúdo apresentado. Estas oficinas serão conduzidas no Instituto Federal de São Paulo, no campus de Capivari, e serão voltadas principalmente para os alunos do curso de Química.

Durante as oficinas, os instrutores irão guiar os alunos através dos quadrinhos, esclarecendo dúvidas e proporcionando exemplos práticos de como utilizar as ferramentas digitais no contexto acadêmico e profissional, reforçando assim a aprendizagem e a proficiência nas ferramentas digitais.

Essa abordagem prática e visual tem como objetivo não apenas ensinar os conceitos básicos de informática, mas também motivar os alunos a se familiarizar com as ferramentas digitais de maneira que possam integrá-las efetivamente em seu cotidiano acadêmico e profissional.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Esse projeto fará o uso de quadrinhos para auxiliar na aprendizagem de informática básica. Os quais irão mostrar algumas situações de ensino e aprendizado em aulas, fazendo assim o projeto se mostrar informativo e sendo apresentado de forma leve, para que os estudantes consigam aprender sem preocupações. Os quadrinhos irão conter algumas das principais funções de ferramentas de criação e gerenciamento de planilhas e/ou documentos (como Google Docs e Google Planilhas), além de alguns atalhos de teclado.

Como a ideia do projeto é ensinar o básico para o preparo dos estudantes, optou-se por fazer os quadrinhos de uma forma mais objetiva, fazendo com que a inserção do aluno no tema não seja algo demorado, e que ele saia sabendo fazer as etapas iniciais da informática básica.

Foi feita uma pequena pesquisa com alguns alunos do Instituto Federal de São Paulo- Campus Capivari, onde coletamos informações sobre as ferramentas digitais mais utilizadas entre os estudantes. Foram eles: Google Docs e Planilhas. A produção dos quadrinhos foi feita de forma





FIGURA 2. Quadrinho de apresentação ao projeto.

## CONCLUSÕES

Os quadrinhos desenvolvidos ao longo do projeto serão apresentados em pequenos grupos de estudantes que buscam aprender algumas funções básicas, porém essenciais, em ferramentas digitais. Posteriormente, essas ilustrações serão disponibilizadas aos alunos, caso queiram revisar algo. Espera-se que o projeto possa ensinar os discentes a informática básica, que poderá ajudá-los em trabalhos escolares, vida pessoal e futuramente em suas vidas profissionais. A oficina tem o objetivo de ensinar informática básica de uma maneira simples e eficaz, de modo que, todos os participantes consigam compreender o conteúdo. Com o uso dos quadrinhos, que mostrará de uma forma exemplificada algumas ferramentas e atalhos importantes do Google Docs e Google Planilhas, assim, contribuindo na otimização de tempo dos estudantes.

Dentre as principais dificuldades enfrentadas, pode-se destacar a dificuldade em explicar tópicos mais complexos e a importância de manter os quadrinhos atualizados. Contudo, vale ressaltar que nem todos os estudantes irão se adaptar a este ensino, já que cada um tem sua própria maneira de aprender. Sendo assim, uma proposta de adaptação é variar o estilo visual de acordo com o público alvo. Crianças, por exemplo, irão preferir cores mais vibrantes e imagens chamativas, enquanto jovens e adultos, por sua vez, provavelmente irão se atrair por algo mais maduro. Outra adaptação a ser ressaltada é, também, utilizando uma linguagem simples e coloquial, evitando muitos termos técnicos, principalmente por conta do assunto abordado (informática básica), deixando a experiência mais divertida e, ao mesmo tempo, facilitando o processo de aprendizagem. Com essas adaptações, espera-se que o projeto não apenas facilite o aprendizado, mas também inspire os alunos a utilizarem as ferramentas digitais de maneira mais eficaz em suas vidas.

Como melhorias futuras, considera-se que o uso de quadrinhos pode ter grande sinergia com a metodologia ativa de gamificação, promovendo uma experiência de aprendizado ainda mais

engajadora. Desse modo, projeta-se que a integração dessas duas abordagens possa fortalecer uma segunda versão deste projeto de ensino, combinando o apelo visual e narrativo dos quadrinhos com os elementos interativos e motivacionais da gamificação.

### CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

J.K.V.A.: concepção, elaboração da introdução, materiais e métodos e bibliografia, desenvolvimento das ilustrações, correção da versão final.

K.M.L.: concepção, elaboração da introdução, resultados e discussões e bibliografia, desenvolvimento das ilustrações, correção da versão final.

T.Q.A.: concepção, coleta de dados, análise de dados, elaboração da introdução, resultados e discussões, conclusão e bibliografia, correção da versão final.

Y.A.: concepção, coleta de dados, análise de dados, elaboração da introdução, resumo, abstract, conclusão e bibliografia, correção da versão final.

Todos os autores contribuíram com a revisão do trabalho e aprovaram a versão submetida.

### AGRADECIMENTOS

Todos os agradecimentos são destinados aos autores Júlia Kostruba Vieira Arantes, Kleiton de Moura Lucarelli, Tawany Queiroz Araújo e Yasmin Armelin e, por sua vez, aos professores que auxiliaram na criação do trabalho. Em especial Karlan Ricomini Alves, orientador do projeto, Adriana da Silva Belon, coorientadora, e Matheus Carvalho Meira, docente que orientou e auxiliou desde o início da proposta. Agradecimentos, também, aos estudantes e colegas que deram seu apoio e incentivo.

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Elizabeth Guzzo de. *APRENDIZAGEM SITUADA\**. UFMG, Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, 2014.

BARBOSA, Pedro Luis Saraiva; SILVA, Roberta da; SOUSA, Rafaela Alves de. *Compreensão do Uso de Desenhos no Processo de Ensino Aprendizagem Para Alunas do Curso Informatização*. IFCE, Revista Internacional de Educação Superior, 2019.

BERTOZZI, A. L.; RIBEIRO, A. M. *A produção de quadrinhos na educação: uma análise dos desafios e perspectivas no contexto escolar*. Revista Internacional de Educação, 2018.

GOMES, F. M.; CASTRO, F. R. *Quadrinhos e ensino de informática: um estudo de caso sobre o uso de tirinhas no aprendizado de programação*. Porto Alegre, In: Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), 2020.

PLÁCIDO, Luna Divina Guadalupe; SANTOS, Lucas Maia dos; MURTA, Ludmilla Nogueira. *A tecnologia da informação é importante no controle financeiro da microempresa? Uma análise de múltiplos casos em Minas Gerais*. Campo Limpo Paulista, Revista da Micro e Pequena Empresa FACCAMP, 2015.

SANTIAGO, Vanessa; JORGE, Cristina de Oliveira. *INCLUSÃO DIGITAL PARA COMUNIDADE DA TERCEIRA IDADE: curso de informática básica*. IFSul, Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação, 2017.

SILVA, A. C. D.; GONDIM, S. M. G. *Quadrinhos e educação: uma estratégia lúdica e motivadora no processo ensino-aprendizagem*. Revista Brasileira de Educação, 2020.