



Cidade de Araucária adota solução Intel® Learning Series para transformar a educação



Objetivos

- Transformar a educação do município com a adoção de solução educacional Intel® Learning Series que habilita o ensino centrado no estudante;
- Promover o desenvolvimento profissional de professores com novos recursos que proporcionam práticas e métodos de ensino inovadores;
- Fomentar o desenvolvimento econômico e social por meio de investimentos na educação;
- Alinhar Educação e Tecnologia para transformar os processos de aprendizagem;
- Proporcionar um ambiente colaborativo e interativo para desenvolver as habilidades do século 21;
- Promover a inclusão digital de estudantes e da comunidade por meio da adoção de tecnologia móvel conectada a internet nas escolas da rede pública.

Solução

- classmate PC com tecnologia Intel, parte do Intel® Learning Series.

Números

- Aquisição de 3.500 classmates PCs com tecnologia Intel que irão atender 7000 alunos da rede pública e 560 computadores para uso dos professores. Além de servidores de rede, sistemas de comunicação sem-fio (wireless) e 7000 pen-drives (um para cada aluno).

Inclusão digital: novas oportunidades

Um dos pilares para a transformação de uma sociedade é a educação. Os grandes países, que hoje são potências mundiais, comprovam essa teoria e os efeitos positivos que os investimentos nesse setor são capazes de gerar. A nação que impulsiona essa evolução obtém ganhos significativos no desenvolvimento econômico, político e social.

Esses benefícios, em muitos casos, são imensuráveis, pois o acesso ao conhecimento amplia a capacidade de raciocínio, as perspectivas individuais e coletivas, o senso crítico e contribui para o progresso da nação. Além disso, o indivíduo que desfruta de uma boa educação, tem o poder de se tornar um multiplicador de conceitos, abrindo portas para o diálogo e o desenvolvimento.

Diante desse cenário, cada vez mais a pedagogia se alinha à tecnologia para ampliar esse conhecimento e alcançar progressos na educação. Esses novos recursos aliados ao empenho em conjunto do Governo, educadores e familiares é que fazem de uma criança um adulto incluso na sociedade e participante das decisões mais importantes do país.





“Nossos alunos estavam com uma grande expectativa pela chegada dos computadores. Fizemos a entrega para uma escola da 1ª a 9ª série e outras duas da 1ª a 5ª. Até o final do ano, iremos ampliar para mais doze instituições”, conta Albanor José Gomes, prefeito de Araucária.



Reforço escolar

Para a concretização desse conceito de desenvolvimento, a cidade de Araucária (PR) optou por adquirir componentes das soluções Intel® learning Series, dentre elas 3500 classmates PCs com tecnologia Intel, pré carregados com softwares que permitem a interação entre alunos e professores com o objetivo de transformar o processo de ensino e fomentar a inclusão digital. O projeto no formato de “solução completa”, contempla equipamentos, software e infra estrutura para professores e alunos. O projeto denominado UCAA, Um Computador por Aluno de Araucária, teve como referência o programa “Um Computador por Aluno” (UCA), desenvolvido pelo Ministério da Educação (MEC).

“O objetivo é aprimorar o ensino de uma forma mais moderna oferecendo novas ferramentas aos professores. A escola não pode viver somente de giz e apagador quando a tecnologia faz parte da vida dos nossos alunos, seja no celular ou em lan house”, afirma Maria José Destrinch, Secretária de Educação de Araucária.

“Nossos alunos estavam com uma grande expectativa pela chegada dos computadores. Fizemos a entrega para uma escola da 1ª a 9ª série e outras duas da 1ª a 5ª. Até o mês de Janeiro de 2011, já temos 15 instituições contempladas. Conta Albanor José Gomes, prefeito de Araucária.

Segundo Albanor Zezé, o município dispunha de laboratórios itinerantes de informática, o que já despertava nos alunos a curiosidade de manipular um computador. A partir desse interesse de inclusão digital e da necessidade de investimento em educação, a prefeitura desenvolveu a sua própria versão do UCA.

Solução educacional

Nessa primeira fase, o projeto prevê a implantação de 3.500 classmates PCs com tecnologia Intel - produzidos pela Positivo Informática*, são equipados com processador Intel® Atom™ N270, memória de 1GB, Câmera 03MpX embutida e tela LCD de 8.9 polegadas. A solução Intel® Learning Series apresenta características únicas desenvolvidas especificamente para educação, dentre elas, software para colaboração (conecta alunos e professores) em sala de aula, sincronização com servidor, mecanismo inibidor de furtos por hardware, resistência a líquidos e quedas de 70cm, além de habilitar desenvolvedores e fabricantes locais para prestarem serviços de capacitação e suporte. Inicialmente irão atender 7000 alunos no turno manhã, tarde e noite em 15 escolas municipais.

“No ano passado, iniciamos um processo de licitação e fizemos toda a preparação dentro do departamento de tecnologia da Secretaria de Educação, preparamos todo o ambiente e oferecemos treinamentos para os professores”, afirma Albanor Zezé.

O projeto também conta com 560 computadores para uso dos professores, servidores de rede, sistemas de comunicação sem-fio (wireless) e 7000 pen-drives. Os equipamentos ficam na própria escola para uso comum. Cada aluno possui uma pasta no servidor da escola, ele também pode gravar no pen drive todos os seus trabalhos, além de poder publicá-los no site da escola.

“Por enquanto, as escolas estão com acesso limitado a internet porque estamos preparando o ambiente e um sistema de rádio. Temos uma torre de 30 metros, com o objetivo de proporcionar navegação de alta velocidade para 70% da área urbana da cidade. A conclusão está bem próxima do fim”, aponta Odair José Montes da Cruz, diretor do Departamento de Tecnologia da Informação da Secretaria de Planejamento de Araucária. Apesar da limitada conectividade as atividades acontecem normalmente, pois não dependem da internet, professores e alunos estão conectados uns aos outros por meio da rede interna e software da solução Intel Learning Series garantindo que as atividades e projetos colaborativos aconteçam.

A aderência das soluções Intel® Learning Series ao projeto e o histórico de parcerias com a Intel são destacadas por Hélio Rotenberg, presidente da Positivo*: “A Intel desenvolve tecnologias com características específicas para as crianças.

Os equipamentos podem ser derrubados de até 70 centímetros de altura que não estragam, sua bateria é rapidamente recarregada e se algum líquido cair no teclado não prejudica o computador. Ele é destinado à faixa etária de 6 a 12 anos”, comenta.

O Classmate possui componentes que auxiliam na interatividade em sala de aula como o v-Class, em que o professor tem uma comunicação direta com os alunos. Ou seja, é um conjunto de aplicativos educacionais com novos recursos pedagógicos desenvolvido para proporcionar maiores ferramentas de trabalho ao docente.

“Com um simples comando o professor pode interagir com o computador do aluno para prestar assistência personalizada dentro da sala de aula. Além disso, o sistema também permite que o docente aplique uma prova com questões de múltipla escolha e o próprio sistema corrige e já publica automaticamente o resultado do teste no diário de classe. O v-Class é um componente muito importante da solução Intel® Learning Series”, explica Paulo Maciel, CEO da Metasys*, responsável pelo desenvolvimento da solução de software no Brasil.

Segundo Maciel, a parceria com a Intel estava presente desde o início do projeto.

O desenvolvimento das especificações e requisitos dos softwares desenvolvidos foram baseados na concepção da arquitetura de um computador por aluno. Isso incluiu todo o processo até a fase final de teste e implementação das soluções nas escolas.

Trabalho em grupo

A partir dessa iniciativa, os benefícios foram multiplicados entre os alunos, professores e a comunidade, promovendo em larga escala a inclusão digital e social. “Quando a comunidade ficou sabendo do projeto houve dúvidas se daria certo. Mas nós fomos bastante persistentes porque acreditamos que essa população mais carente também precisa ter acesso à tecnologia e à informação”, afirma Maria José.

Segundo a secretária, a própria sociedade pode assumir esse espaço escolar, tornando-se co-responsável pelo desenvolvimento do município. “A oportunidade de conhecimento é dada para todos, desde os professores, alunos e familiares, e se estende até a equipe de tecnologia, que está presente nas escolas fazendo avaliação do projeto. Toda a comunidade se beneficia com essa implementação”.

Ferramenta pedagógica

Os professores também ficaram na expectativa com o anúncio da chegada dos computadores. “No início ficamos um pouco apavoradas com essa mudança, pois não estávamos acostumadas a lidar com a tecnologia em sala de aula. Mas durante os treinamentos pudemos aprender a manusear o equipamento e percebemos que não era um bicho de sete cabeças. Agora será muito mais fácil trabalhar com as crianças”, afirma a professora Claudia Baja.

Antes da chegada dos computadores, os professores receberam treinamento do departamento de Tecnologia Educacional, que fica dentro da Secretaria de Educação e foi criado com o objetivo de acompanhar todo o processo de implementação do projeto. “Desde o dia que recebemos o computador o departamento de Tecnologia nos auxilia com as atividades, o manuseio dos computadores e o suporte aos professores. Para quem já tinha contato com o computador era mais fácil, mas havia algumas pessoas que não sabiam nem ligar o equipamento. Hoje, temos uma troca de experiências muito grande”, conta Claudia.

A professora também pôde destacar os benefícios com a implementação do projeto. Segundo ela, a evasão escolar caiu significativamente. “Eu tinha alunos faltosos e agora eles comparecem as aulas todos os dias. O interesse pelo conhecimento aumentou. Se eu explico alguma coisa, eles ficam curiosos para saber mais. Além disso, a troca de informação dentro da sala é maior, um auxilia o outro nas atividades escolares. Esse projeto é muito inovador tanto para os alunos quanto para nós docentes”.

Claudia destaca a necessidade da inclusão digital para o melhor desenvolvimento profissional e social dos seus alunos. “A nossa realidade é encontrar pessoas muito pobres sem condições de ter um computador em casa. Teve uma criança que chorou ao pegar e mexer nos classmate PCs com medo de estragar. Aos poucos, fomos conversando e explicando como manusear e já percebemos uma maior concentração em sala. É uma importante oportunidade de melhorar o futuro das crianças de Araucária”.

Inclusão familiar

As vantagens da implementação se multiplicam nas escolas do município e se estendem às famílias dos alunos. De acordo com Suzana de Souza, mãe da aluna Lauana de Souza, a chegada dos equipamentos despertou curiosidade e motivação na filha.

“Ela está aprendendo mais, cada dia ela chega e diz que aprendeu algo novo na escola. Ela está descobrindo muitas coisas novas com o auxílio da tecnologia. Em muitos casos, os pais não podem comprar um equipamento desse para seu filho. Com a chegada do computador desde a 1ª série, quando essas crianças completarem 15 anos as oportunidades de trabalho serão muito maiores”.



“Eu tinha alunos faltosos e agora eles comparecem as aulas todos os dias. O interesse pelo conhecimento aumentou. Esse projeto é muito inovador tanto para os alunos quanto para nós docentes”, conta a professora Claudia Baja.



O impacto do projeto na vida dos alunos da rede pública de Araucária pode ser medido pela percepção dos próprios alunos. A estudante Lauana de Souza aponta as melhorias em sala de aula e a interação com o professor e colegas de classe.

“O computador me ajuda no desenvolvimento das minhas tarefas, nós aprendemos a mexer nos jogos de matemática e português. Estou mais inteligente agora porque a aula ficou mais legal. Eu já ajudei meu colega Thiago a usar o computador e ele ficou esperto também”, conta a estudante Lauana de Souza.

Lauana explica que a partir da chegada dos computadores, os alunos desfrutam de uma maior interatividade com os professores. Além disso, ela transmite o conhecimento adquirido em sala de aula para toda a sua família. “Eu ensino minha irmã a mexer no computador e até minha mãe está aprendendo também”.

Suzana afirma que Lauana está mais interessada nas aulas e tem boas perspectivas de um futuro melhor para a filha. “Quanto mais contato com as coisas novas ela tem, mais quer aprender. Estou muito satisfeita com o desempenho escolar da Lauana, até porque ela quer ser professora e, com essa implementação, o interesse pelos estudos está ainda maior. Esse projeto de modernização foi muito positivo não só para ela, mas para toda a comunidade de Araucária”, conclui.

