



## Tecnologia digital no cotidiano

### Digital technology in everyday life

Leticia Fernanda Vecchietti Maciel

[leticiam.1993@alunos.utfpr.edu.br](mailto:leticiam.1993@alunos.utfpr.edu.br)

Universidade Tecnologia Federal do Paraná, Campo Mourão, Paraná, Brasil.

Adriana da Silva Fontes

[asfontes@professores.utfpr.edu.br](mailto:asfontes@professores.utfpr.edu.br)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campo Mourão, Paraná, Brasil.

#### RESUMO

Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de atividades de cunho social ao ofertar oficinas de forma remotas às pessoas visando à inclusão digital. Inicialmente foi aplicado um questionário via redes sociais e com base na análise dos dados obtidos as ações foram organizadas. Dez vídeos no formato de oficinas foram produzidos e disponibilizados, alguns com o objetivo de promover a interação social, outros com enfoque na sala de aula e para facilitar o uso da tecnologia no cotidiano. Todo o material produzido foi compartilhado nas redes sociais do Projeto Compartilhando Conhecimentos e ações e do Projeto Tecnologias Digitais com o intuito de deixar o material disponível também para consulta futura.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologia. Inclusão digital. Oficinas.

#### ABSTRACT

This work aimed to develop activities of a social nature by offering remote workshops to people aiming at digital inclusion. Initially, a questionnaire was applied via social networks and based on the analysis of the data obtained, the actions were organized. Ten videos in the format of workshops were produced and made available, some with the aim of promoting social interaction, others with a focus on the classroom and others to facilitate the use of technology in everyday life. All the material produced was shared on the social networks of the Sharing Knowledge and Actions Project and the Digital Technologies Project in order to make the material also available for future consultation.

**KEYWORDS:** Technology. Digital inclusion. Workshops



## INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas, a tecnologia está cada vez mais ganhando espaço na vida das pessoas, e em todos os setores da sociedade, gerando novas formas de ser e estar no mundo e assim, modificando nossas formas de se relacionar, trabalhar e aprender, melhorando e facilitando a comunicação e o aprendizado das pessoas na sociedade.

Mas o que é tecnologia? Tecnologia é um termo abrangente, que tem sua origem na língua grega, resultando da junção do termo *tékhnē* – que significa arte, ofício, ciência – e do termo *logos*, podendo ser definido como linguagem, fala ou estudo de algo (SANTOS, 2010).

Segundo Jesus *et al.*, 2019, antigamente, o termo utilizado para designar as inovações ligadas à área da informática era Tecnologias da Informação (TI). Mas com os avanços na área das comunicações, houve mudança na terminologia, passando a ser utilizado o termo Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Na área da educação, a sigla TICs é utilizada para o uso de qualquer tecnologia utilizada para mediar os processos de ensino e de aprendizagem, como, por exemplo, jornais, livro, televisão, filme, dentre outros. Já a sigla TDICs refere-se às tecnologias em que o instrumento de uso principal é o computador. O uso das TICs e TDICs promovem mudanças para a sociedade, dentre as quais, vale ressaltar o aumento e a rapidez de acesso à informação, resultando em maior conexão entre países e instituições e maior interação entre as pessoas.

Os equipamentos antigos, como videocassete, telefone fixo usavam uma tecnologia analógica, pois os sinais de áudio ou vídeo eram traduzidos em pulsos elétricos e, portanto, são TIC's. Já os projetores multimídia e os telefones celulares atuais, são TDIC's, pois convertem os sinais em zeros e uns.

Aparelhos como celulares, *tablets*, *smartphones* e *notebooks* podem ser ferramentas que, além de nos permitir o acesso ao conhecimento, podem também ser utilizados no desenvolvimento de projetos, no diálogo, no compartilhamento de nossas percepções, no debate de assuntos, e, podem contribuir para melhorar nossa capacidade de nos expressar, seja oralmente ou por escrito. (MORAN, 2017).

Em meio os dias de hoje que estamos vivendo devido à pandemia da covid 19, as tecnologias digitais de informação e comunicação veem sendo muito utilizadas nas empresas, instituições de ensino e para a comunidade geral, pois permitem acessar uma série de recursos que facilita o aprendizado e promove a comunicação e a interação, mesmo que à distância.

Apesar de as tecnologias estarem disponíveis a todos, muitas pessoas não conhecem alguns recursos e/ou não sabem por onde começar a utilizá-las, pois estas fluem em velocidade e em quantidade, por isso, produzimos alguns vídeos sobre como utilizar esses recursos e disponibilizamos à comunidade por meio de *facebook*, *instagram* e do canal do projeto no *you tube*, onde os aplicativos e *softwares* trabalhados, são gratuitos e permitem fácil acesso e manipulação.

O objetivo dessa pesquisa foi de divulgar os recursos, ensinar a utilizar a fim de compartilhar conhecimentos e de promover a inclusão digital, facilitando de alguma forma, a vida das pessoas.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Inicialmente foi realizada uma pesquisa via *Google forms* para identificar quais recursos seriam úteis para as pessoas. Depois de identificado a necessidade, foi criada um canal no *you tube* (TDIs para o ensino) para a inserção dos vídeos. Após, os vídeos foram gravados na forma de oficinas, ensinando de uma forma bastante simples e prática, como utilizar os recursos, os quais foram posteriormente inseridos no

canal do *you Tube* e também disponibilizados na página do *facebook* do projeto e no Instagram, para que, não somente as pessoas entrevistadas consultassem, mas que também servisse de consulta futura para a comunidade.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa contou com a participação de 30 pessoas da comunidade, onde 83,3% eram do gênero feminino e 16,7% do masculino, cuja idade estava compreendida entre 17 e 54 anos, e o grau de escolaridade indicou que 14,3% possuíam pós-graduação, 28,6% ensino superior completo, 25% graduandos, 25% ensino médio completo e 7,1% estavam cursando o ensino médio. 100% dos entrevistados informaram que possuem acesso à internet e utilizam de alguma tecnologia digital no seu dia a dia, onde a maioria indicou o *smartphone*. Quando perguntados o que gostariam de aprender, as respostas que mais apareceram foram: utilizar a tecnologia para uso em sala de aula; conhecer melhor o celular para facilitar o dia a dia, o Instagram e aprender a explorar mais o computador. Entre as principais finalidades de uso das tecnologias estão para trabalho, estudo e interação social. 76,7% dos entrevistados já fizeram algum tipo de curso online e 23,3% não. A partir desses resultados as atividades foram montadas.

A criação do canal no *you tube* (figura 1) para inserir e disponibilizar os vídeos para o acesso foi muito importante, pois os vídeos ficarão disponíveis para consulta, podendo assim ajudar a mais pessoas no decorrer do tempo.

O *You tube* é uma plataforma de compartilhamento de vídeos, que nos permite enviar um vídeo em tempo real de uma câmera ou celular, depois de carregado podemos realizar edições utilizando ferramentas adicionais para alterar o título do vídeo, na *tags* e na descrição. Podemos selecionar músicas a partir de uma lista de músicas no *you tube*, adicionar anotações, legendas e subtítulos completando as ferramentas disponíveis para a edição após o envio do vídeo ao *you tube*.

Figura 1: Print da tela do *You tube* do projeto (Tecnologias Digitais).

Video	Visibilidade	Restrições	Data ↓	Visualizações	Comentários	Gostei x Não gostei
<input type="checkbox"/> Criando Instagram o Instagram é uma rede social online de compartilhamento de fotos e vídeos entre usuário que permite aplicação filtros...	<input checked="" type="radio"/> Público	Nenhuma	9 de set. de 2021 Publicado	5	0	100,0% 2 marcações com "Gostei"
<input type="checkbox"/> Como utilizar kineMaster O KineMaster é um aplicativo gratuito para edição de vídeos.	<input checked="" type="radio"/> Público	Nenhuma	2 de jul. de 2021 Publicado	6	0	100,0% 1 marcação com "Gostei"
<input type="checkbox"/> Criando design no canva Adicionar descrição	<input checked="" type="radio"/> Público	Nenhuma	22 de jun. de 2021 Publicado	3	0	100,0% 1 marcação com "Gostei"
<input type="checkbox"/> Como utilizar Canva O Canva é um editor gráfico gratuito que permite criar de forma fácil, usando modelos prontos ou criando os seus...	<input checked="" type="radio"/> Público	Nenhuma	15 de jun. de 2021 Publicado	1	0	-
<input type="checkbox"/> Como utilizar celular como roteador Como usar seu celular como roteador	<input checked="" type="radio"/> Público	Nenhuma	10 de jun. de 2021 Publicado	2	0	100,0% 1 marcação com "Gostei"
<input type="checkbox"/> Programa Poll Everywhere Poll Everywhere é um aplicativo online que permite a...	<input checked="" type="radio"/> Público	Nenhuma	23 de mai. de 2021 Entrou...	3	0	100,0% 1 marcação com "Gostei"

Fonte: Autores

Os vídeos elaborados foram classificados nas seguintes categorias: Educação (*You tube*, *Canva*, *KINEMASTER*, *Poll Everywhere* e *Zoom*); interação social (*Facebook*, *E-mail*, *instagram* e *Whatsapp*) e facilidades para o cotidiano, por exemplo, como utilizar o celular como roteador.



As oficinas podem ser acessadas por meio do *you tube* e da página do *facebook* do projeto, a qual permitiu ensinar as pessoas sobre como utilizar os recursos de modo prático e eficiente. Dentre as oficinas trabalhadas, a que teve maior número de acesso foi a que ensinou como criar um canal no *you tube* (<https://youtu.be/khJdAEMGmEA>), indicando que as pessoas têm a intenção também de criar e armazenar seus vídeos, sendo um recurso bastante útil para os professores, pois permite colocar em um só local os vídeos produzidos, como também criar um *play list* de vídeos de outros, úteis para sua aula, além do canal poder ser acessado de qualquer local por meio de computador, tablets e celulares.

Na figura 2 está apresentado um *print screen* da tela do *smartphone* durante a oficina sobre o *kinemaster* (disponível em: <https://youtu.be/yAecVx79wkc>). O *Kinemaster* é um editor de vídeo que nos permite editar e animar vídeos e gravações, permitindo a troca de fundo da gravação com a utilização do *Chroma Key*, sendo um recurso muito útil para professores gravarem suas aulas.

A ferramenta tem backgrounds animados e simples e pela utilização de vários recursos, permite a inclusão de músicas e imagens, entre vários outros recursos gratuitos disponível no *kinemaster*, apesar da versão completa ser paga. Ele é utilizado no celular. Podendo ser utilizado também para o ensino.

Figura 2: *Print screen* da tela do *smartphone* durante a oficina sobre o uso do *Kinemaster*.



Fonte: Print celular da estudante.

*Canva* é um recurso que permite criar e editar design gráfico na internet, conta com uma interface simples de usar, ele utiliza um formato de arrastar e soltar. O *Canva* dispõe de ferramentas como redes, designs prontos, podendo ser utilizados para fazer cartões de aniversários ou casamentos, posts em redes sociais e em blogs, panfletos, currículos, cartões, entre várias outras opções, o site também oferece filtros de fotos, músicas, milhares de fotos, ícones e formas gratuitas e várias fontes. Ele pode ser utilizado tanto no computador como no seu celular e nos permite editar quantas vezes quiser, pode começar no computador e terminar no celular, o usuário também poderá fazer o upload de suas próprias fotos e músicas. Na educação serve para criação de mapas mentais, nos permite a escrita em tempo real de projetos, permitindo também que o usuário possa vincular no projeto outros colaboradores para comentar, discutir e alterar algo no projeto em construção. A oficina encontra-se disponível em: <https://youtu.be/unDdRCb9FeM>

*Poll Everywhere* é uma plataforma muito simples e útil para uso no meio educacional, pois permite que o professor elabore questões de múltipla escolha, respostas abertas, nuvem de palavras, entre outras, para os alunos responderem em tempo real por meio de seu celular ou outro dispositivo. A oficina está disponível em: <https://youtu.be/Jj-EVHPE9gQ>



Zoom Meetings (Zoom reuniões) é um aplicativo que nos permite realizar ou participar reuniões por vídeos de forma muito simples, podendo ser realizada através de smartphones, tablets ou computador, sendo possível convidar as pessoas por e-mail, redes sociais e sms, Possibilitando também o compartilhamento de arquivos, apresentações e textos durante as chamadas; permite o acesso de vídeos, documentos, apresentações e outros arquivos armazenados na nuvem para a apresentação para outras pessoas durante a videoconferência (ZOOM, 2020). Na versão gratuita o zoom nos permite a realização de reunião virtual com ate 100 participantes, com uma duração de no máximo 40 minutos com mais 2 pessoas, após 40 minutos a chamada é finalizada, mas você poderá realizar quantas reuniões quiser, não existe limite de chamada para cada usuário. Na versão paga, o usuário poderá realizar chamadas de até 24 horas e salvar na nuvem até 1 GB com uma mensalidade de US\$ 14,99 (R\$ 82,25).

Os recursos tecnológicos explorados para a interação social foram:

- Criação de conta no *facebook*, cujo vídeo está disponível em: <https://youtu.be/bojDPWPCcGE>

O *facebook* serve para conectar e interagir com pessoas através de mensagens instantâneas, compartilhamentos de informações e participar de grupos de acordo com seu interesse. Essa rede social nos permite utilizar uma ampla lista de ferramentas e aplicativos que permite aos usuários comunicar e compartilhar informações, assim como controlar quem acessa as informações ou realiza determinadas ações (Educause, 2007). O facebook transformou-se não apenas em um canal de comunicação, um destino para pessoas a partilhar, procurar ou aprender sobre algum assunto, mas também um meio de oportunidade para o ensino. O facebook é uma ferramenta muito popular, de fácil uso, sem a necessidade de software ou desenvolvimento interno, é útil para professores, alunos ou para pessoas que queiram compartilhar conteúdo ou pra quem busca algo, permitindo também a integração de outros recursos no facebook como: blogs, twitter, feeds, etc; nos permitimos alternativas de acesso a outros serviços, permite controlar a privacidade de informações pra quem a gente quer que veja o que compartilhamos (Kelly, 2017).

- E-mail é uma importante para o relacionamento entre o cliente e empresa, para enviar e receber correspondência digital, através de um sistema eletrônico de comunicação. A oficina produzida está disponível em: [https://youtu.be/Dz\\_a\\_jM9CRU](https://youtu.be/Dz_a_jM9CRU)
- WhatsApp é um aplicativo de multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz e vídeo, que pode ser utilizado no smartphone como também no notebook e onde sua aplicabilidade se divide entre realização de chamadas, mensagem de textos, envio de fotos, músicas e documentos em PDF. Os usuários podem também realizar chamadas grátis por uma conexão de internet. Muito utilizado para o dia a dia (para comunicação através de imagem, vídeo ou mensagens) como também para uso na educação, onde promove a interação entre colegas para trabalho em grupo, por exemplo, onde o aluno pode enviar fotos, vídeos entre outros e para o contato com o professor. O vídeo produzido está disponível em: <https://youtu.be/z8UojoyPnIEU>
- Instagram é uma rede social gratuita que foi criado com o intuito de compartilhar fotos e vídeos com pessoas de todo mundo, com ele é possível tirar fotos com o celular, aplicar efeitos nas imagens e compartilhá-las, assim como fazer novas amizades. Contudo o instagram se popularizou tanto que vem se tornando uma profissão para pessoas que criam conteúdos o “digital influencer”, se você tem um número elevado de seguidores empresas oferecem uma parceria para a divulgação de seus produtos, sendo assim uma ótima oportunidade para conectar com seus possíveis consumidores. Para utilizá-lo basta baixar no *play store* e instalar no seu aparelho e realizar seu cadastro, inserindo seus dados como nome completo, e-mail para ter acesso a uma conta no aplicativo. A oficina está disponível em: <https://youtu.be/Hb7qHvCgURM>



E para intuito de facilidades no cotidiano, foi elaborada uma oficina sobre como utilizar o aparelho celular como roteador, cuja finalidade é a de utilizar para compartilhar a internet de um celular para outro, sendo bem simples e fácil para compartilhar os dados de sua internet para seu colega, estando disponível em: <https://youtu.be/u38Kl4RsSlk>

Todos os vídeos foram disponibilizados ao público no canal criado para o projeto no *you tube* e no *facebook*, cujo objetivo foi produzir conteúdo para o público em geral de forma dinâmica, que possam ser úteis no seu dia a dia.

## CONCLUSÃO

Conclui-se que a tecnologia digital oferece diversidade e versatilidade na sua utilização, tornando-se um grande aliado na busca por agilidade e praticidade para uso no trabalho, educação e lazer, proporcionando conhecimentos e interação social, porém, muitas pessoas não têm conhecimento, por isso, a divulgação do uso desses recursos foi muito importante.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a orientadora Adriana da Silva Fontes, por me proporcionar essa oportunidade de realizar esse projeto e me dar todo o apoio necessário.

À Universidade Tecnológica Federal do Paraná, por fornecer essa oportunidade de realizar o projeto e pelo apoio financeiro.

## REFERÊNCIAS

Alison P. G. **Canva**. *Journal of the Medical Library Association*, Columbus, OH, 2020.

Castilho S, Thomas L, Yarlagadda S, et al. **Poll Everywhere to Encourage Learner Satisfaction and Participation in Internal Medicine Fellowship Didactics**, Kansas city, Artigo, 2020.

EDUCAUSE; (2007). **7 Things You Should Know About Facebook II**. [Online] 2007.

JESUS, M. S.; BARROS, M. F. S.; LIMA, R. W. A.; COSTA, F. P. D. Mapeamento das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICS) publicadas na revista brasileira de ensino de bioquímica (2017 – 2019). CONEDU – Congresso Nacional de Educação. Disponível online em: [http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_SA19\\_ID9136\\_25\\_092019223518.pdf](http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA19_ID9136_25_092019223518.pdf) Acesso em 09/09/2021.

João Mattar. **YOUTUBE NA EDUCAÇÃO: O USO DE VÍDEOS EM EAD**, Relatório de pesquisa, São Paulo, 2009.

Juarez Heladio Pereira Neri. **MÍDIAS SOCIAIS EM ESCOLAS: uso do Whatsapp como ferramenta pedagógica no ensino médio**. Trabalho de conclusão de curso, Juiz de fora, 2017.

KELLY, Brian; (2007). **Introduction to Facebook: Opportunities and Challenges for the Institution**. [Online] 2007.



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

XI Seminário de Extensão e Inovação  
XXVI Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica  
08 a 12 de Novembro - Guarapuava/PR



Líllian Franciele Silva Ferreira. **O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online.** *Research, Society and Development*, v. 9, n.8, e 707986030, Alagoas, 2020.

Larissa Lunard. **Ferramentas Digitais para o ensino de Ciências da Natureza (pp.98-102).** Editora Faith, Rio grande do sul, 1ª. Edição 2021. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/LuanaJoras/publication/350240048>.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos e como chegar lá.** Campinas: Papyrus, 2007. **Atualização do texto Tecnologias no Ensino e Aprendizagens Inovadoras.** Papyrus, 5ª ed, cap. 4. USP, 2017.

Mariana V.P. **O fenômeno Instagram: considerações sob a perspectiva tecnológica.** Trabalho de conclusão de curso, Brasília, 2012.

Natallya Silva Dantas Morais. **Marketing digital através da ferramenta Instagram.** Artigo, e-Acadêmica v. 1, n.1, e3, Rio Grande do Norte, 2020.

R. PATRÍCIO E V. G. **Facebook: rede social educativa?.** I Encontro Internacional TIC e Educação. Bragança.

SANTOS, Georgete da Silva. **As Tecnologias de Informação e Comunicação na promoção da comunicação oral dos alunos de Português língua não materna.** Relatório Final de Estágio - Mestrado em Português Língua Segunda/Língua Estrangeira. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2010.

**ZOOM. Zoom Cloud Meetings - App.** [S.l.: s.n.], 2020. Disponível em: <<https://zoom.us/pt-pt/meetings.html>>. Acesso em: 08 set. 2021.