



CRIAÇÃO DE UM CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA EM PLATAFORMA EAD

Michel Batigniani Pimenta Rodrigues⁽¹⁾, Wanessa Helena Rodrigues de Oliveira⁽¹⁾,
Marcos Roberto Ribeiro⁽²⁾

⁽¹⁾Bolsistas, Graduandos em Engenharia de Computação, IFMG – Campus Bambuí

⁽²⁾Professor Orientador, IFMG – Campus Bambuí

RESUMO

A sociedade contemporânea passou por uma rápida transformação impulsionada pelo avanço tecnológico, com a popularização da Informática e da Internet desempenhando um papel fundamental. Assim, é difícil encontrar uma profissão que não utilize computadores, softwares e ferramentas digitais. Diante dessa realidade, a capacitação nessa área tornou-se essencial para garantir a participação plena na sociedade e no mercado de trabalho. Paralelamente, os cursos na modalidade de Educação a Distância (EaD) têm se destacado como uma alternativa flexível e acessível para a disseminação do conhecimento. No entanto, apesar dos avanços, uma parcela significativa da população ainda não possui conhecimento básico para aproveitar plenamente as oportunidades oferecidas. Este projeto propôs a criação de um curso de informática básica em plataforma EaD, visando promover a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais para a vida pessoal e profissional.

Palavras-chave: Informática básica. Inclusão digital. Ensino a distância.

1 INTRODUÇÃO

A Informática é a ciência voltada à coleta, armazenamento e processamento de informações digitais, presente em grande parte das atividades humanas desde a segunda metade do século XX (MOREIRA *et al.*, 2020). Sua subárea conhecimentos essenciais é a Informática Básica, que abrange o funcionamento de computadores, sistemas operacionais, internet e ferramentas de escritório (MARÇULA; BENINI FILHO, 2008).

Diante da importância e da popularização da Informática, tornou-se cada vez mais importante a criação de iniciativas para a inclusão digital e ensino de informática básica para a sociedade (GONÇALVES, 2019). Isso é especialmente relevante para as classes sociais de baixa renda, que têm menos acesso à Informática e buscam oportunidades no mercado de trabalho (SANTOS *et al.*, 2023). Nesse contexto, os cursos a distância se destacam por sua flexibilidade e acessibilidade, permitindo que estudantes conciliem seus estudos com outras responsabilidades (OLIVEIRA, 2022; BORBA; MALHEIROS; ZULATTO, 2020).

O presente projeto propôs a criação de um curso de introdução à informática em plataforma EaD, com o objetivo de promover a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais para a vida pessoal e profissional.



1.1 Justificativa

A sociedade contemporânea passa por rápidas transformações impulsionadas pela Informática e pela Internet, presentes em praticamente todas as profissões. Nesse cenário, a capacitação em informática tornou-se indispensável para a plena participação social e no mercado de trabalho (PALETTA; GONZÁLEZ, 2021; DURANTE; MORAIS, 2022).

Estudos confirmam a relevância desses conhecimentos em diferentes níveis de ensino (SILVA; NASCIMENTO, 2020; PEREIRA; CONTE, 2021; SANTOS *et al.*, 2023). Entretanto, no IFMG, apenas 36 dos 77 cursos superiores e 11 dos 52 cursos técnicos incluem disciplinas de Informática Básica (IFMG, 2024a), revelando uma lacuna que este projeto busca suprir.

A formação em informática é essencial para promover igualdade de oportunidades e inclusão digital, além de representar diferencial competitivo no mercado de trabalho. Ela amplia o acesso a recursos e serviços digitais, fortalece a participação social e cria oportunidades de emprego e empreendedorismo.

Os cursos a distância destacam-se como alternativa acessível e flexível, permitindo que alunos estudem no próprio ritmo e em qualquer local. Plataformas como a +IFMG, que já reúne mais de 189 mil matrículas em 130 cursos (IFMG, 2024b), demonstram o sucesso desse modelo. Ainda assim, parte da população permanece sem conhecimentos básicos, perpetuando desigualdades.

Nesse sentido, a modalidade EaD, com uso de recursos multimídia e ferramentas interativas, oferece uma experiência dinâmica e personalizada (ALMEIDA, 2020). Embora existam cursos online de informática básica, muitos não estão atualizados. O curso desenvolvido neste projeto apresenta conteúdo atual e relevante para o cenário digital em constante evolução.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Metodologia

O projeto adotou a abordagem participativa, envolvendo os membros na definição de objetivos, produção e revisão dos materiais, valorizando a colaboração e a co-construção do conhecimento (MONTEIRO, 2017; CASANOVA, 2023). A primeira etapa consistiu na elaboração do Plano de Projeto de Curso (PPC), que orientou a criação do curso ao definir público-alvo, carga horária, matriz curricular e recursos necessários.

O material didático foi composto por livro e vídeo-aulas, em linguagem simples e acessível. Após sua elaboração, passou por revisões coletivas para garantir clareza e qualidade. Em seguida, foi criado um banco de questões para avaliação final dos alunos. O acompanhamento do projeto também ocorreu de forma participativa, com reuniões semanais para discutir avanços e decisões. Além disso, relatórios mensais registraram as atividades e permitiram avaliar



indicadores qualitativos e quantitativos.

2.2 Resultados

O principal resultado do projeto foi o desenvolvimento do Projeto Pedagógico do Curso (PPC), que definiu a matriz curricular com carga horária total de 50 horas, distribuídas em cinco componentes curriculares de 10 horas cada.

Com base nessa estrutura, foi elaborado um livro de 80 páginas, organizado em cinco capítulos correspondentes aos componentes curriculares, contendo conceitos teóricos, exemplos práticos e exercícios de fixação. O Quadro 1 apresenta um resumo do conteúdo abordado em cada capítulo.

Componente curricular	Conteúdo
Introdução à Informática	Histórico e evolução da informática, estrutura e funcionamento dos computadores
Componentes do computador	Periféricos e suas classificações, componentes internos e suas classificações
Sistemas operacionais	Sistemas operacionais atuais, tela de autenticação, ambientes gráficos, configurações, instalação de programas e atualizações
Aplicativos e gerenciamento de arquivos	Licenças de software, principais categorias de aplicativos e gerenciamento de arquivos
Internet	Histórico e evolução da internet, conexão com a internet, navegadores, motores de busca, e-mails, serviços de armazenamento e segurança

Quadro 1 – Resumo dos capítulos do livro

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Além do livro, foram produzidas seis vídeo-aulas: uma introdutória e cinco referentes aos capítulos do material escrito. As gravações foram disponibilizadas provisoriamente no YouTube¹ em janeiro de 2025, já acumulando mais de 150 visualizações mesmo sem divulgação.

Também foi criado um banco de questões de múltipla escolha, abrangendo todos os capítulos do curso. Esse banco permitirá a geração de questionários dinâmicos na plataforma EaD, que servirão como avaliação final. Alunos que obtiverem ao menos 60% de acerto estarão aptos a receber certificado digital de conclusão. Por fim, a sala virtual do curso foi estruturada no

¹ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLwTFjFHaH1Rfqxelo1BsGESKe8bIY4VA6>



ambiente EaD, ficando pronta para submissão assim que houver abertura de edital na plataforma +IFMG.

3 CONCLUSÃO

O presente projeto de ensino teve como objetivo a criação de um curso EaD sobre informática básica. Todo o material do curso foi desenvolvido. O curso tem potencial para gerar um impacto positivo nos alunos, permitindo que adquirissem conhecimentos sobre os fundamentos da informática, incluindo operação de computadores, utilização de sistemas operacionais, navegação na internet, uso de aplicativos de escritório e noções básicas de segurança digital.

Ainda não foi possível realizar a inclusão na plataforma +IFMG devido à ausência de editais abertos no momento. Contudo, o curso será disponibilizado na plataforma assim que novos editais forem abertos. A popularidade da plataforma deverá impactar tanto na ampliação dos resultados esperados quanto na disseminação dos resultados, permitindo que qualquer pessoa conectada à internet tenha acesso ao curso. Ademais, com a disponibilização do curso, deverá ser realizada uma campanha de divulgação tanto para a comunidade interna do IFMG quanto para a comunidade externa, por meio de publicações no *site* e nas redes sociais da instituição.

Agradecimentos: Os autores agradecem ao IFMG pela concessão de bolsas e por viabilizar o desenvolvimento do projeto.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. F. C. d. **Fundamentos da EAD e ambientação virtual**. Natal: IFRN, 2020. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/handle/1044/1932>. Acesso em: 08/04/2024.

BORBA, M. d. C.; MALHEIROS, A. P. d. S.; ZULATTO, R. B. A. **Educação a Distância online**. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2020. ISBN 978-65-86040-75-3.

CASANOVA, D. Desenho, pedagogia e tecnologia: uma abordagem participativa para o desenvolvimento de espaços de aprendizagem com tecnologia. In: LONGAREZI, A. M.; MELO, G. F.; XIMENES, P. d. A. S. (org.). **Didática, práticas pedagógicas e tecnologias da educação**. Jundiaí: Paco, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/14841>. Acesso em: 10/04/2024.

DURANTE, P. V.; MORAIS, L. P. Perspectivas para o mercado de trabalho na indústria 4.0: notas sobre o caso brasileiro. **Revista Iniciativa Econômica**, UNESP, v. 6, n. 1, 2022. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iniciativa/article/view/13288>. Acesso em: 12/04/2024.



GONÇALVES, D. K. G. Inclusão digital em busca de desenvolvimento computacional de crianças e adolescentes: um olhar para o futuro das intercomunicações sociais e profissionais. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), VI., 2019, Fortaleza. **Anais [...]** Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/60772>. Acesso em: 11/04/2024.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS (IFMG). **Nossos Cursos**. 2024. Disponível em: <https://www.ifmg.edu.br/portal/cursos>. Acesso em: 16/04/2024.

_____. **Plataforma +IFMG: Cursos gratuitos e com certificação online!** 2024. Disponível em: <https://mais.ifmg.edu.br/>. Acesso em: 19/04/2024.

MARÇULA, M.; BENINI FILHO, P. A. **Informática: Conceitos e Aplicações**. 3. ed. São Paulo: Érica, 2008. ISBN 978-85-365-0053-9.

MONTEIRO, B. G. Design, inovação social e extensão universitária. In: OLIVEIRA, A. J. d.; FRANZATO, C.; GAUDIO, C. d. (org.). **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5151/9788580392661-08>. Acesso em: 08/04/2024.

MOREIRA, G. *et al.* Ensino de Informática: Habilidades Requeridas para a Sociedade 5.0. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), V., 2020, Evento online. **Anais [...]** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2020. p. 648–654. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/ctrl.2020.11445>. Acesso em: 04/04/2024.

OLIVEIRA, V. de. **Pesquisa do Google mostra brasileiros cada vez mais interessados em cursos online**. 2022. Disponível em: <https://porvir.org/pesquisa-google-mostra-que-brasileiro-s-estao-cada-vez-mais-interessados-em-cursos-online/>. Acesso em: 14/04/2024.

PALETTA, F. C.; GONZÁLEZ, J. A. M. A transformação digital e os impactos no mercado de trabalho: estudo dos anúncios de emprego na web para profissionais da informação no setor privado. **Information research**, v. 26, n. 3, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.47989/irpaper904>. Acesso em: 11/04/2024.

PEREIRA, S. F.; CONTE, E. Aporias à inclusão digital de jovens no ensino técnico. **Revista Cocar**, v. 15, n. 33, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/4552>. Acesso em: 20/04/2024.

SANTOS, A. F. *et al.* Nivelamento em informática básica como instrumento de inclusão digital. **Cadernos Macambira**, v. 8, especial1, p. 68–73, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.59033/cm.v8iespecial1.1105>. Acesso em: 13/04/2024.

SILVA, C. C. d.; NASCIMENTO, R. M. T. d. Informática básica na escola: uma experiência no ensino. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 4, p. 21668–21676, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv6n4-366>. Acesso em: 13/04/2024.