



I Congresso Internacional Mulheres em STEAM

PROJETO TEC INCLUSÃO

Amanda Leão de Oliveira¹, Isabele Moura Silva¹, Maria Clara Sampaio Gonçalves¹,
Cristiane Agra Pimentel²

Resumo. Equidade de gênero e inclusão são temas de extrema relevância social. Visando atender a uma demanda formada devido à falta de mulheres na Área da Tecnologia e pelo déficit de acesso à informação das pessoas com deficiências nos meios digitais, o projeto Tec Inclusão objetiva a confecção de um recurso assistivo através de oficinas gratuitas ministradas para as alunas dos Ensinos Fundamental e Médio, que possibilite a essas pessoas autonomia quanto ao uso de computadores, além de incentivar meninas a se desenvolverem na Área através das Ciências Exatas.

Palavras-chave: inclusão, mulheres, tecnologia.

1. INTRODUÇÃO

As Áreas de STEAM são amplamente conhecidas e possuem grande aderência acadêmica. Todos os anos, diversos projetos de relevância social e tecnológica são produzidos por alunos destas áreas. Porém, ainda existem muitos caminhos a serem percorridos quando se trata de diversidade de gênero. A participação feminina é muito inferior à masculina, o que provoca um déficit de projetos desenvolvidos por mulheres, além da necessidade de serem criadas estratégias que evitem a evasão do público feminino que está cursando essas áreas nas universidades. Segundo dados do Censo da Educação Superior do INEP em 2019, os cursos com menor presença feminina são: Engenharia mecânica (10,1%) e Sistemas de informação (14%).

Há também uma maior falha na aderência às áreas de STEAM por parte das pessoas com deficiência, que, na maioria das vezes, não têm as mesmas condições ou a devida acessibilidade nas universidades, ainda que o artigo 74 da Lei Brasileira de Inclusão (LBI – Lei 13.146/2015) instaure que "É garantido à pessoa com deficiência acesso a produtos, recursos, estratégias, práticas, processos, métodos e serviços de tecnologia assistiva que maximizem sua autonomia, mobilidade pessoal e qualidade de vida". Pessoas com deficiência física e intelectual possuem mais dificuldade de acesso às tecnologias, a exemplo de computadores e *smartphones*. Isso ocorre em decorrência da falta de recursos e produtos de tecnologia assistiva que possibilitem essa inclusão nos meios tecnológicos. Aplicativos e *softwares* já existem para facilitar, porém nem sempre o usuário tem condições financeiras para adquiri-lo ou autonomia para manuseá-lo.

Pensando nisso, visando aproximar meninas e mulheres para as áreas de STEAM, este projeto objetiva estimular o interesse pelas Exatas nas alunas do Ensino Fundamental e Médio, através de Oficinas de Eletrônica e aulas contextualizando a acessibilidade, além de promover maior inclusão e equidade de gênero. Ainda, pretende-se doar os recursos assistivos do tipo *mouse* de cabeça, produzidos nas oficinas, para pessoas de baixa renda

¹ Alunas na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

² Docente na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)



I Congresso Internacional Mulheres em STEAM

e com deficiência motora, público-alvo desse recurso, a fim de que detenham autonomia e independência quanto ao uso de computadores.

2. METODOLOGIA

O Tec Inclusão é voltado à dois públicos-alvo: universitárias que estão se graduando em cursos de STEAM e meninas que ainda estão nos Ensinos Fundamental e Médio. Ele é dividido em duas etapas distintas, ocorrendo através de aulas sobre acessibilidade, inclusão e eletrônica, sendo finalizado com a confecção do recurso assistivo. Para tal, foi utilizado o método Faça Você Mesmo, que tem como característica o protagonismo da aluna na sua aprendizagem, o que as estimula a construir, modificarem e consertarem seus próprios objetos.

A primeira etapa do projeto, voltada para as alunas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), já aconteceu. Foram realizadas cinco aulas com conteúdo de Eletrônica Básica e apresentação dos compostos, além da produção e da validação do recurso.

Figura 1: Turma do Curso de Eletrônica na primeira etapa do projeto.



Fonte: autoria própria

Figura 2 - Pessoa com deficiência validando o recurso



Fonte: autoria própria

A próxima etapa do Tec Inclusão será voltada para as alunas do Ensino Fundamental e Médio da instituição parceira, Colégio Estadual Prof.^a Tecla Mello, onde serão inseridas no projeto através do qual terão aulas sobre acessibilidade e eletrônica. Essa etapa será finalizada com uma aula prática para a confecção do recurso assistivo tipo *mouse* de cabeça.

3. RESULTADOS ESPERADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do projeto, as alunas participantes terão contato com questões das Áreas de Tecnologia, de Acessibilidade e de Inclusão. O fornecimento de oficinas sobre tais tópicos e a aplicação destes conhecimentos na prática com a criação de um recurso assistivo, somados à utilização da metodologia *maker*, visa impulsionar essas meninas a serem protagonistas e idealizadoras da criação de soluções acessíveis e que fomentem a inclusão. Esperamos, assim, aumentar o interesse de meninas pelos cursos nas Áreas de STEAM, em especial as ofertadas pela UFRB; popularizar os conhecimentos adquiridos nas oficinas, compartilhando-os em prol da inclusão; reforçar a importância da acessibilidade na sociedade e promover a divulgação da UFRB na Bahia. Por fim, ocorrerá



I Congresso Internacional Mulheres em STEAM

a doação dos recursos assistivos produzidos durante as oficinas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência - LBI. LEI Nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm> Acesso em: 12 ago. 2022.

INEP. Ministério da educação. Censo da educação superior: resumo técnico. Brasília, DF, 2019.