



## PROJETO SOCIAL SIMININA DIGITAL CURSO DE INFORMÁTICA BASICA

### Autor(res)

Paula Roberta Ramos Libos  
Administrador Kroton

### Categoria do Trabalho

6

### Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

### Introdução

Uma ação social é uma iniciativa destinada a promover o bem-estar, desenvolvimento e proteção das crianças em comunidades vulneráveis. Essas ações podem assumir diversas formas, incluindo programas de educação, saúde, alimentação, cultura e recreação, e são frequentemente organizadas por ONGs, instituições governamentais, empresas e voluntários.

Contudo, a criação de estratégias e políticas voltadas para a educação social se torna essencial para garantir a formação de profissionais conscientes e responsáveis. Este processo educativo busca ir além da sala de aula, envolvendo os estudantes em projetos práticos, que abordam problemas sociais locais e globais.

Nesse sentido, é fundamental a importância e a eficácia dessas iniciativas sociais na promoção do bem-estar social e no desenvolvimento comunitário.

### Objetivo

O objetivo principal é proporcionar às crianças oportunidades que de outra forma seriam inacessíveis, contribuindo para seu desenvolvimento integral e para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. A importância dessas ações reside na criação de um ambiente seguro e estimulante.

### Material e Métodos

Para a realização deste estudo, foi conduzida uma revisão bibliográfica abrangente. Os critérios de inclusão consideraram estudos que abordam projetos sociais voltados para formação profissional.

O projeto Siminna digital faz parte da ação social realizada na Universidade de Cuiabá Unic Beira Rio, onde foi ministrado curso de informática básica a meninas com idades entre 10 e 14 anos, que frequentam a unidade de ensino.

### Resultados e Discussão

A tecnologia passou a fazer parte do cotidiano e trouxe benefícios nas mais diversas áreas. A internet permite forma de comunicação e interação com o mundo até então inédita. Seu uso tornou-se popular em todas as faixas etárias, especialmente entre crianças e adolescentes.

Neste sentido, vemos a necessidade de ensinar aos adolescentes o forma de manipular esta ferramenta para uso profissional, Assim, começamos com o atendimento do projeto Siminina do bairro Três Barra, na Universidade de



Cuiabá Unic – Beira Rio onde ministrou o curso de informática básica as meninas com idade de 10 a 14 anos, dando a estas meninas a oportunidade ter maior conhecimento no uso destas ferramentas profissionais. Elas participam do Programa no turno contrario ao horário de aulas no campus, no horário vespertino.

### **Conclusão**

A ação social do projeto siminina digital é uma ferramenta essencial para o conhecimento tecnológico aplicado aos pre adolescentes assim como no desenvolvimento humano. Com base nisso, essas iniciativas demonstram que intervenções bem planejadas e executadas podem produzir resultados significativos e duradouros.

### **Agência de Fomento**

CNPq-Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

### **Referências**

Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa. (2012). Critério de classificação econômica Brasil Recuperado em [www.abep.org](http://www.abep.org)

Abreu, C. N., Eisenstein, E., & Estefenon, S. G. B. (2013). Vivendo esse mundo digital Porto Alegre, RS: Artmed. Abreu, C. N. , Karan, G. D., & Spritzer, D. T. (2008). Dependência de internet e de jogos eletrônicos: Uma revisão. Revista Brasileira de Psiquiatria 30(2),156-167.

edoian, G., & Fender, S. A. (2010). Mundo da família: Conceitos e manejos do atendimento São Paulo, SP: Projeto Quixote. Bedoian, G., & Lescher, A. (Eds.). (2007). Conceitos e estratégias para o atendimento de crianças e jovens em situação de risco São Paulo, SP: Projeto Quixote.