



PREPARANDO ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO PARA A QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL - PROJETO DE EXTENSÃO PROGRAME O SEU FUTURO (PSF)

**Área Temática: Tecnologia e Produção;
Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – (UNIJUÍ)**

D. BUCHHOLZ¹; I. Z. JUNG²; M. R. M. CAVALHEIRO³;

M. F. RODRIGUES⁴; V. D. SCHULZE⁵;

Introdução

A tecnologia está cada vez mais presente em nosso meio, junto com ela vem transformações sociais, profissionais, econômicas e educacionais. Impulsionando a necessidade de uma qualificação mais tecnológica para os profissionais de todas as áreas. Na falta dessas habilidades/competências tecnológicas, irá aumentar a dificuldade de inserção dos cidadãos no mercado de trabalho, afetará o desenvolvimento social e econômico não somente dos indivíduos, mas também das comunidades.

Segundo Silveira (2018), o aumento no acesso a internet subiu 6% do ano de 2016 para o ano de 2017 completando 75% da população Brasileira que tem acesso à internet. Com a seguinte informação é possível ver um problema, para acessar a internet é necessário um item intermediário, sendo um smartphone ou computador entre outros aparelhos que hoje em dia estão conectados a internet.

Com a vinda da Indústria 4.0, surgem novas transformações que extinguem profissões e geram novas, exigindo cada vez mais profissionais que dominem estas novas tecnologias. Além disso, deve-se preparar a mentalidade de aprendizagem significativa nos jovens para

1 Daniel Buchholz, Acadêmico do Curso de Ciências da Computação, UNIJUÍ, Campus Santa Rosa - RS, Bolsista do Projeto Programe o Seu Futuro, PIBEX.

2 Inez Zagula Jung, docente, UNIJUÍ, Campus Santa Rosa - RS, extensionista.

3 Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro, docente, UNIJUÍ, Campus Santa Rosa - RS, coord. do projeto.

4 Mauro Fonseca Rodrigues, docente, UNIJUÍ, Campus Santa Rosa - RS, colaborador.

5 Vinícios Dutra Schulze, Acadêmico do Curso de Ciências da Computação, UNIJUÍ, Campus Santa Rosa - RS, Bolsista do Projeto Programe o Seu Futuro, PIBEX.

estarem preparados a adquirir novos conhecimentos com ferramentas ativas e usando a tecnologia como ferramenta de ensino.

Os encontros do projeto ocorrem nos laboratórios e auditórios da UNIJUÍ, nos câmpus Ijuí e Santa Rosa, onde destes participam 5 professores universitários, 4 acadêmicos do curso da Ciência da Computação, colocam em prática seus conhecimentos adquiridos em sala de aula, instigando os estudantes e os professores do ensino médio e fundamental que participam do projeto a buscarem pelos seus próprios habilidades/competências. Proporcionando uma ligação direta entre a teoria e a prática, ampliando o campo de pesquisa do ensino de Lógica de Programação, desde o ensino fundamental até o ensino superior.

Para atender esses objetivos e incentivar os alunos e famílias a participarem do projeto, realizaram-se diversas palestras nas escolas dos municípios de Ijuí e Santa Rosa, com o objetivo de despertar o interesse dos estudantes e da comunidade acadêmica, para o estudo e a transferência de tecnologia do desenvolvimento de aplicativos para smartphones e tablets.

O desenvolvimento e a execução do projeto ocorre com o trabalho da equipe extensionista, a colaboração das instituições como: CRE 36ª e 17ª; SMEd Ijuí e Santa Rosa; Empresa de ônibus de Santa Rosa Toda Hora, 13º Bits, INFINITUM; Criatec e Conecta como incentivadores; LAVORO Design Integrado e NUVONI Softwares.

Metodologia

Após projeto aprovado em todas as instâncias da UNIJUÍ, ocorreu uma pesquisa e escolha de algumas escolas que iriam participar do mesmo. Para instigar e motivar os estudantes e professores, do fundamental (8º e 9º anos) e médio (1ª e 2ª séries), a participar do projeto foram realizadas palestras motivacionais sobre a Indústria 4.0, onde nestas oportunidades foi apresentado o projeto e realizou-se o convite para participar da execução do projeto. Com definição dos estudantes indicados pelas escolas realizou-se a palestra aos pais/responsáveis, sobre a Indústria 4.0 e sanadas demais dúvidas o projeto.

Iniciou-se os encontros com o uso da ferramenta Scratch, que possibilita o ensino da Lógica de Programação e estimula o lado criativo dos estudantes. Os encontros presenciais são teórico-prático, com desenvolvimento de atividades lúdicas com diferentes níveis de dificuldades, focando nas competências/habilidades com a apropriação dos conceitos/comando fundamentais do Scratch e da Lógica de Programação.

Essa temática busca prepará-los aos desafios dos parceiros do projeto que irão trazer, no segundo ano do projeto, algumas metas as serem atingidas/produzidas pelos participantes.

Desenvolvimento e processos avaliativos

As ações desenvolvidas no projeto via palestras e encontros semanais no câmpus Ijuí e Santa Rosa da Universidade da Unijuí - RS, foram planejadas em conjunto com parceiros como a Criatec, a 13 Bits, as CREs e as SMEd, dentre outras. Envolvimento e a participação dos pais e/ou responsáveis pelos estudantes é assídua e motivacional para com seus filhos, potencializando a efetiva participação dos estudantes no projeto. No desenvolver das atividades, é visto nos estudantes e professores participantes, motivação e envolvimento nas aulas teóricas-práticas e palestras, gerando um envolvimento dos estudantes capaz de inovar, causar novas ideias e integrar-se com a equipe extensionista e empresas parceiras.

Os participantes do projeto foram motivados a realizar seu próprio projeto, bem como, programar suas próprias histórias interativas, jogos, animações e quizzes matemáticos. O Scratch é um software que tem muitas contribuições no ensino e aprendizagem pois, remete a possibilidade de projetos interdisciplinares e ajuda os jovens a pensar de forma criativa.

Desta forma estamos desenvolvendo ações que fornecem a inovação tecnológica e a inclusão social e tecnológica; promovendo a integração universidade e sociedade, socializando o conhecimento e promovendo o desenvolvimento tecnológico.

Considerações Finais

Com a iniciativa desse projeto foi possível trazer adolescentes interessados em conhecer como são desenvolvidos programas e aplicativos na atualidade, com o desenvolvimento do projeto nós conseguimos despertar interesses e integrá-los na área de programação, que futuramente irá dominar grande parte do mercado de trabalho. No decorrer dos encontros e palestras que foram oferecidas, os estudantes adquiriram conhecimento de lógica de programação, matemática, trabalho em equipe e desenvolveram um raciocínio lógico mais apurado para resolver problemas.

Referências Bibliográficas

SILVEIRA, Daniel. Brasil ganha 10 milhões de internautas em 1 ano, aponta IBGE. G1 - Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/12/20/numero-de-internautas-cresce-em-cerca-de-10-milhoes-em-um-ano-no-brasil-aponta-ibge.ghtml>. Acesso em: 21 de mai. de 2019.