

FORMAÇÃO E INOVAÇÃO EM NEGÓCIOS DE IMPACTO SOCIOAMBIENTAL

Coordenador: ERIKA FERNANDES COTA

Computadores, smartphones, videogames, máquinas dos mais diversos tipos e sistemas complexos: a vida cotidiana está cada vez mais imersa em tecnologias, tanto para o trabalho quanto para estudos e momentos de lazer. Entretanto, mesmo com crianças e jovens tendo cada vez mais acesso a tecnologias avançadas, ainda há uma grande lacuna em termos de ensino de Computação na Educação Básica do Brasil, principalmente no Ensino Público. É nesse cenário que o projeto Raposa, idealizado pelo Programa de Educação Tutorial (PET) Computação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), se motivou a entrar em contato com Escolas Públicas, a fim de colaborar e trazer atividades relacionadas a um conceito básico da computação: a programação. Com esse intuito, foram desenvolvidas aulas em colaboração com professores do Ensino Médio do Colégio Estadual Coronel Afonso Emílio Massot, em Porto Alegre, oferecendo aulas de Python, a linguagem de programação mais popular atualmente, voltadas para o contexto dos estudantes, com o objetivo de introduzir conceitos sobre a programação. Além da parte teórica, foram adicionados problemas práticos utilizando a plataforma "CodeCombat", que proporciona um ambiente de programação gamificado, para adicionar dinamismo e maior imersão nas tarefas realizadas pelos alunos. Até o momento, o grupo aprimorou suas habilidades na construção de aulas, considerando as diferentes realidades que devem ser respeitadas ao estruturar didáticas e dinâmicas educacionais que aproximem os alunos do mundo da computação, sem tornar as aulas desgastantes ou muito complexas para o nível do ensino médio. Além disso, foi necessário aprimorar nossas habilidades de organização de horários, levando em consideração as agendas das turmas ao longo das semanas, com o desafio adicional de sincronizar os horários dos alunos de Ciência da Computação com as turmas do Ensino Médio. Para o futuro, o projeto Raposa planeja expandir suas atividades para mais escolas públicas, alcançando um número cada vez maior de estudantes e proporcionando mais oportunidades de extensão para os alunos da computação. Isso ocorre porque o ensino da programação não se limita apenas à formação de futuros desenvolvedores de software. A capacidade de pensar de forma algorítmica e resolver problemas de maneira estruturada é uma habilidade valiosa em muitos campos, desde medicina e ciências naturais até engenharia e negócios, garantindo que muitos jovens tenham a oportunidade de adquirir as habilidades necessárias para prosperar em um mundo digital.