

Dificuldades na participação de estudantes do ensino médio em atividades extracurriculares: experiência do ProgIF

Janinne Silva Krauspenhar¹, Thaís Ramos Viegas², Kauê Paiva Fernandes², Victor Davi Pompeu de Mattos², Bruno Chagas Alves Fernandes², Terrimar Ignácio Pasqualetto², Marcelo Paravisi³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório.
Osório, RS

O ProgIF é um projeto de extensão do IFRS – Campus Osório que busca aproximar os jovens do universo da programação por meio da robótica, utilizando como metodologia a gamificação. A proposta baseia-se no aprendizado ativo, no qual equipes de estudantes participam de um jogo educativo voltado à construção de uma cidade sustentável, enfrentando desafios de lógica e tecnologia de maneira prática e lúdica. Entretanto, em edições anteriores voltadas ao ensino médio, o projeto enfrentou uma dificuldade significativa: a baixa adesão dos alunos desse nível de ensino. Apesar dos esforços de divulgação em escolas, com visitas em sala de aula, da participação na Feira do Livro de Osório e de publicações em redes sociais, não foram registradas inscrições desse público. Tal cenário levou, nesta edição, à ampliação das vagas para estudantes do 8º e 9º anos do ensino fundamental e, a partir de visitas em instituições voltadas a esse segmento, houve maior retorno com o recebimento de inscrições. Esse resultado instiga a reflexão sobre fatores sociais que condicionam o envolvimento dos jovens em atividades extracurriculares. Muitos estudantes do ensino médio precisam ingressar precocemente no mercado de trabalho e assumir responsabilidades familiares, o que reduz a disponibilidade para iniciativas de contraturno. Dessa forma, a ausência de adesão não decorre unicamente de desinteresse, mas reflete barreiras estruturais que limitam o acesso a oportunidades formativas. Essa constatação é especialmente preocupante quando se consideram os impactos positivos já observados entre os participantes do ProgIF. Em edições anteriores, a maioria dos alunos relatou que a gamificação tornou o aprendizado de programação mais atrativo, que passaram a se sentir mais confiantes para programar e que recomendariam o projeto a colegas. Esses resultados evidenciam o caráter transformador da iniciativa, que vai além do ensino técnico, fomentando motivação, criatividade e trabalho em equipe. Nesse sentido, a ausência de inscrições não diminui a relevância do ProgIF; ao contrário, ressalta a urgência em fortalecer e expandir políticas e práticas que democratizem o acesso à tecnologia e ao conhecimento, de modo que mais jovens tenham a oportunidade de vivenciar experiências inovadoras de aprendizagem que o projeto já demonstrou ser capaz de proporcionar.

Palavras-chave: Programação; Interesse; Democratização

Trabalho executado no: o Edital PROEX Nº 46/2024 – Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de recuperação do arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital PROEX 5/2024- Complementar ao Edital 46/2024- Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de Recuperação do Arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital Proex nº 17/2024: vinculado ao Edital Nº 13/2024- Bolsa de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-reitoria de Extensão (Proex) do IFRS, Edital PROEX Nº 39/2024 – Edital de Auxílio Institucional à Extensão 2025, Edital PROEX Nº 12/2025: Edital de Concessão de Auxílio Institucional para Ações de Extensão propostas por Estudantes do IFRS, Edital PROEX Nº 8/2025- Bolsas de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-Reitoria de Extensão do IFRS, Edital PROEX Nº 14- Complementar ao Edital PROEX Nº 8/2025 Bolsa de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-Reitoria de Extensão do IFRS.