

Projeto Idealizar: soluções tecnológicas criativas para problemas locais

Lucas Corrêa Ferrari¹, Letícia Schardosin Ferreira¹, Kailaine Eduarda Da Rosa¹, Jaqueline Terezinha Martins Corrêa Rodrigues^{1*}
*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Canoas. Canoas, RS.

O “Projeto Idealizar” é um projeto do IFRS - Campus Canoas em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Canoas/RS e tem como objetivo geral a capacitação de estudantes dos anos finais do ensino fundamental da rede pública municipal de educação básica, fomentando a visão empreendedora e inovadora, por meio da aplicação e implementação da economia 4.0. Dessa forma, destacam-se os seguintes objetivos específicos, dentre outros: desenvolvimento do perfil investigativo dos estudantes, sensibilizando-os sobre a importância da iniciação científica e tecnológica, promoção do protagonismo jovem através da cultura empreendedora com foco na inovação e incentivo à resolução de problemas, para que assim possam trazer soluções para seu dia-a-dia. No que tange a metodologia, o projeto baseia-se em 4 grandes etapas, sendo a primeira intitulada “Sensibilização da Comunidade Escolar”, a qual já foi completamente realizada e consistiu em encontros entre os alunos, seus professores e a equipe do projeto para apresentar e ressaltar a importância da iniciação tecnológica. Um destes encontros contou com a participação de Myllena Cristyna, uma jovem do interior do Ceará que conseguiu uma bolsa de estudos internacional, participando de feiras científicas. Já a segunda etapa, nomeada “Mas afinal, o que é Economia 4.0?”, equivale à realização de oficinas para introdução e prática sobre empreendedorismo, programação de softwares e aplicativos, economia 4.0, prototipagem tecnológica e robótica. Até o presente momento foram realizadas duas oficinas: uma de iniciação científica e outra sobre planilhas eletrônicas. Quanto à terceira etapa, denominada “Mão na massa”, tem-se como intuito fortalecer o potencial criativo para o desenvolvimento de soluções tecnológicas através de ações práticas dos estudantes. Para esta respectiva fase, prevê-se o uso de impressoras 3D, kits de robótica, laboratórios de informática e notebooks fornecidos ao projeto. Por fim, a última etapa chama-se “Conectados”, seu propósito é acompanhar os estudantes em eventos e feiras científicas, bem como realizar visitas técnicas a museus científicos e de tecnologia, estimulando, assim, o potencial criativo e o perfil empreendedor dos alunos das escolas participantes. Como resultados parciais, foi possível constatar que o projeto está estimulando o interesse pela tecnologia e ciência, fomentando o estudo, além de estar contribuindo no processo de aprendizagem. Através dos feedbacks obtidos nas atividades realizadas por meio de formulários eletrônicos, os estudantes se mostraram interessados e empolgados com as tarefas promovidas, bem como seus respectivos professores. A realização do projeto contribui amplamente com a sociedade atual, tendo em vista que incentiva a continuidade dos estudos, trabalha questões relacionadas com soluções de problemas do cotidiano e geração de renda, a partir da formação intelectual, do incentivo à ciência e à tecnologia, permitindo, assim, que jovens possam mudar a sua realidade.

Palavras-chaves: Educação. Tecnologia. Desenvolvimento.