

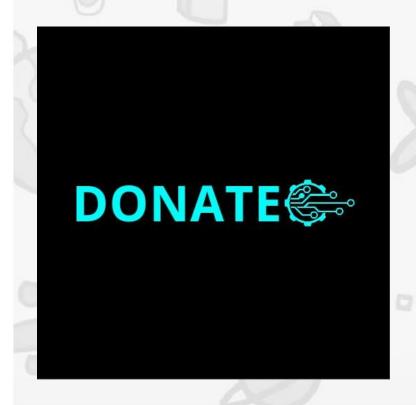
DIGITE AQUI A ÁREA CIENTÍFICA DO PROJETO FEMIC JOVEM

Davi Kervisson Gomes Ferreira Esther Andria Melo Lameira Israel Learsi Santarém da cruz

Patrícia Jorge Lira Costa - Orientadora Lennon Martins Pereira – Coorientador

> EM Donatila Santana Lopes Belém, Pará, Brasil

Preservando Nossos Rios: Tecnologia e Criatividade na Ilha de Mosqueiro





Apresentação



 Principal preocupação: Preservação dos rios que banham nossa ilha e praias em Mosqueiro, Belém – PA.

• Transformar alunos em agentes de mudança, capazes de influenciar positivamente suas comunidades e contribuir para a preservação dos

rios da Ilha de Mosqueiro.

Programação desplugada

• Construção de aplicativos.



Objetivos



Objetivo Geral

• Promover a educação ambiental e desenvolver competências tecnológicas nos alunos por meio da criação de aplicativos e jogos educativos. Busca-se aumentar a conscientização sobre a preservação dos rios e capacitar os estudantes com habilidades práticas em tecnologias digitais.

Objetivos Específicos

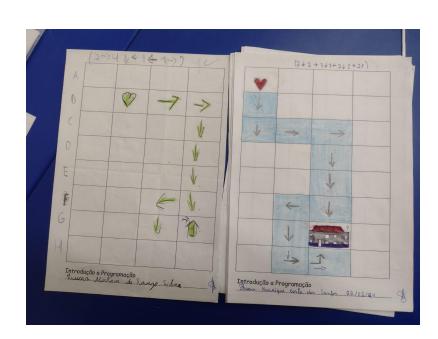
- Reconhecer a necessidade de preservação dos rios e meio ambiente.
- Desenvolver habilidades relacionadas ao pensamento computacional.
- Criar jogos e aplicativos educativos sobre a importância dos rios da Ilha de Mosqueiro utilizando ferramentas de desenvolvimento de aplicativos.

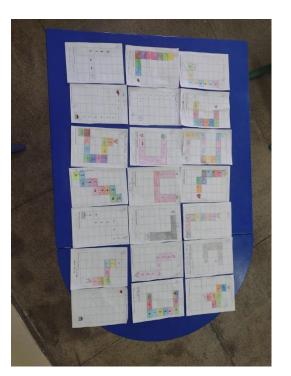
Metodologia



- Introdução ao Pensamento Computacional:
- Programação na malha quadriculada.
- Desenho programado com códigos.
- Compreensão dos códigos.







Metodologia



- Construção de Aplicativos:
- App Inventor
- Thunkable



- Jogos lightbot e AlgoRun.
- Utilização do laboratório Maker (realidade virtual e aumentada).
- Confecção de diário de bordo.



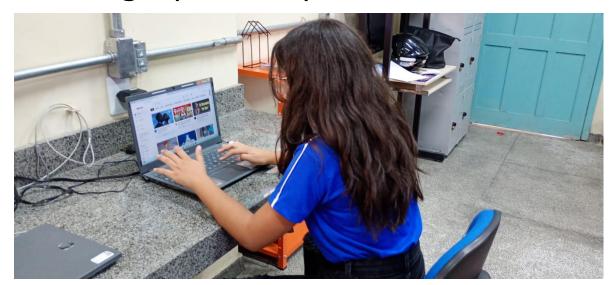




Resultados alcançados



•1. Engajamento e Participação dos Alunos: Os alunos do ensino fundamental demonstram mais engajamento, especialmente nas atividades práticas envolvidas no uso de tecnologias. A integração de pensamento computacional e programação desplugada tem sido uma estratégia para despertar o interesse dos alunos.





Resultados alcançados



- 2. Desenvolvimento de Habilidades Tecnológicas: Até o momento, 10% dos alunos demonstram domínio básico no uso de plataformas como App Inventor e Thunkable, o que representa um avanço, dado o pouco contato anterior com essas tecnologias.
- 3. Aprendizado em Sustentabilidade e Conscientização Ambiental: As atividades de pesquisa e levantamento de dados sobre os problemas ambientais que afetam os rios de Mosqueiro promoveram maior conscientização dos alunos.

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- O projeto contribui para a sensibilização dos alunos e da comunidade sobre a importância da preservação dos rios da Ilha de Mosqueiro.
- Essa necessidade de aliar educação ambiental e inclusão digital se concretizou com o desenvolvimento do projeto, que busca atender as demandas tanto do meio ambiente quanto da formação tecnológica dos alunos.

Criatividade e inovação



• Integração de tecnologia com educação ambiental;

 Desenvolvimento de habilidades digitais em um contexto socioeconômico desafiador;

 Aplicação prática das soluções criadas, que podem ser usados para ações de educação na comunidade.

Considerações finais



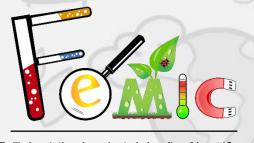
 O projeto está alcançando seus objetivos principais: educar, capacitar e engajar os alunos em questões ambientais críticas, utilizando a tecnologia como uma ferramenta poderosa para a transformação social e ambiental.















De 09 a 29 de novembro de 2024

Realização



Apoiadores



MINISTÉRIO DA CIÊNCIA,TECNOLOGIA E INOVAÇÃO





