

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ

Your Student Space
Plataforma Steam Para Alunos Da Rede Pública

Teresina, PI

2024



Anna Teresinha Abreu de Sousa
Aquilis de Melo Oliveira
Juliana dos Santos Marreiros Ferraz

Jorge Henrique e Silva Júnior
Abraão Lima Sousa
Fernando Castelo Branco Gonçalves Santana

Your Student Space
Plataforma Steam Para Alunos Da Rede Pública

Relatório apresentado à 8ª FEMIC - Feira Mineira de Iniciação Científica.

Orientação dos Prof. Jorge Henrique e Silva Júnior, Abraão Lima Sousa e Fernando Castelo Branco Gonçalves Santana

Teresina, PI
2024



RESUMO

As atividades extracurriculares, embora opcionais, desempenham um papel crucial no desenvolvimento acadêmico, profissional e pessoal dos estudantes. No entanto, observa-se uma baixa participação e desinteresse de alunos de escolas públicas, especialmente em áreas como STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Este projeto buscou investigar as razões para esse baixo engajamento e com base nos conceitos de Engenharia de Software desenvolveu-se uma ferramenta que visa aumentar a participação. Diante dessa problemática, surgiu o "Your Student Space", uma plataforma gratuita, acessível e intuitiva que oferece um guia completo para orientar e incentivar a participação de todos os estudantes, com foco especial nos alunos de escolas públicas em atividades STEAM. A plataforma, já em funcionamento, possui três seções principais: "Informar", com as principais datas das atividades; "Explorar", com um catálogo das principais atividades STEAM; e "Histórias Inspiradoras", com relatos de sucesso de estudantes que se destacaram em atividades STEAM. Para validar a eficácia do site, ele foi avaliado por 11 professores da rede pública, ele foi avaliado favoravelmente pelos mesmo, indicando que conseguiu êxito em cumprir seu objetivo de informar e incentivar o estudante. O "Your Student Space" está em constante desenvolvimento, passando por ajustes e aprimoramentos para se tornar uma ferramenta eficaz na promoção do desenvolvimento de estudantes de escolas públicas brasileiras, por meio da inclusão digital.

Palavras-chave: Educação inclusiva, Atividades extracurriculares, STEAM



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 JUSTIFICATIVA	8
3 OBJETIVO GERAL	8
4 METODOLOGIA	9
5 RESULTADOS OBTIDOS	14
6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS	17



1 INTRODUÇÃO

A educação é uma das estruturas-base de qualquer sociedade. Através dela há transmissão de conhecimentos, valores culturais e princípios morais que moldam os indivíduos como agentes da transformação de suas comunidades. Essencialmente na educação infanto juvenil, seu papel se torna essencial, já que esses jovens representam as sementes a serem plantadas para colher um futuro mais promissor. (Silva, 2022)

Dentre as diversas finalidades da educação, é importante destacar que ela não se limita apenas a alcançar o conhecimento necessário para exercer uma profissão, na verdade, a educação também desenvolver o pensamento crítico e moral, valores éticos, e permite compreendendo melhor os direitos e deveres de um cidadão. (Mudes, 2022).

Logo, a educação básica não apenas prepara os estudantes para o futuro profissional e para serem futuros cidadãos. Ela também desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida acadêmica, profissional e pessoal, conhecidas como soft skills.

As Soft skills são habilidades únicas de cada indivíduo: traços de caráter, atitudes e comportamentos pessoais, adquiridas através da vivência de experiências e conhecimentos pessoais. (Robles, 2012).

Assim, para desenvolver habilidades sociais como liderança, criatividade, trabalho em equipe e comunicação, são necessárias experiências práticas fora da sala de aula. Uma das estratégias eficazes para o desenvolvimento dessas Soft skills é por meio de atividades extracurriculares. (Dias, 2019)

As atividades extracurriculares são todas atividades que oferecem ao estudante a possibilidade de se envolver em situações fora do currículo acadêmico, ou seja, práticas que o aluno faz fora da sala de aula. Alguns exemplos mais comuns são a participação em feiras, projetos científicos, olimpíadas e competições na área de Science Technology Engineering Arts and Mathematics (STEAM). Além de incluir outras atividades complementares nas áreas de arte, teatro, dança, pintura, música com coral, banda e orquestra, além de clubes de debate, idiomas e xadrez, bem como trabalhos 2 / 8 voluntários, serviço comunitário e prática de esportes. (Grove, 2019).

Durante muitos anos, no contexto profissional, a única importância para a empregabilidade era o saber como se faziam as tarefas, o conjunto de habilidades técnicas chamadas hard skills, portanto, eram o único foco das escolas ao ensinar,



contudo, na atualidade, é cada vez mais imprescindível que as escolas desenvolvam nos alunos as chamadas Soft skills, que estão relacionadas a traços de personalidade, caráter, atitudes e comportamentos. (Frauches, 2019).

A principal razão por trás desta mudança, na qual as Soft skills se tornaram tão imprescindíveis, é a necessidade de acompanhar as transformações e tendências do mundo atual. Este mundo passa por mudanças cada vez mais rápidas e enfrenta problemas cada vez mais complexos, portanto, se torna necessária a evolução de “estudantes A”, que apenas seguem ordens, para “estudantes X”, que desenvolvem suas próprias ideias, metas e estratégias. (Pátio, 2020).

Esse conceito de aprendizagem ativa é defendido também por Mitchel Resnick, que apresenta a aprendizagem criativa como uma abordagem educacional, onde enfatiza o desenvolvimento dos alunos por meio de atividades e experiências práticas, principalmente por meio de atividades extracurriculares. Logo, ela está relacionada a uma perspectiva de aprendizado ativo e “mão na massa”, buscando instigar a curiosidade, protagonismo e engajamento dos estudantes no processo educacional. (Resnick, 2020).

Ao confrontar o desafio da aparente baixa participação dos estudantes de escolas públicas em extracurriculares, empreendeu-se uma busca por uma base teórica que nos forneça uma visão holística sobre o possível problema. Realizou-se uma pesquisa sobre as principais teorias pedagógicas e educacionais, a fim de investigar como elas se relacionam com as realidades sociais e os objetivos da educação.

Fundamentação Teórica

Dentre as várias correntes pedagógicas existentes, destacamos a corrente Progressista, que busca promover a melhoria da qualidade de vida através da educação e do trabalho ao reconhecer que o homem está inserido em um contexto de relações sociais no qual a desigualdade é mantida, e onde a tomada de consciência da opressão é importante justamente para orientar na direção de novas formas de ação pedagógica. (Aranha, 2006).

Um dos maiores pensadores da teoria Progressista foi Paulo Freire. Ele é considerado o patrono da educação brasileira, sendo um educador e filósofo que se destacou na história da pedagogia mundial, influenciando o movimento da pedagogia



Crítica. Sua grande obra foi a “Pedagogia Libertadora” ou “Pedagogia do Oprimido”, que consiste na educação voltada para a conscientização da opressão, permitindo assim a consequente ação transformadora. (Aranha, 2006).

A superação dos oprimidos em relação aos opressores só é possível por meio da práxis pedagógica, ou seja, a transformação social e a libertação das condições de alienação dos oprimidos só podem ocorrer quando eles são capacitados através da educação. Por meio da educação, esses indivíduos se tornam protagonistas da mudança, não apenas da sua própria realidade, mas também para a sociedade que os cerca. (Júnior; Bezerra, 2020).

A Pedagogia do Oprimido, à luz da emancipação, caracterizada pelo ensino humanístico e libertador, luta pela consciência dos oprimidos com relação aos opressores. Somente os oprimidos têm a capacidade de libertação de si, tendo em vista a propagação da falsa generosidade dos opressores, que serve como alienação, ou seja, uma situação concreta que condiciona a estrutura de pensar dos oprimidos. É necessário superar a condição de oprimidos. Contudo, isso só é possível se os homens lutarem coletivamente. (Júnior; Bezerra, 2020).

Outro autor dessa mesma corrente foi Resnick (2020), cujo livro "Jardim de Infância para a Vida Toda" oferece importantes perspectivas. Resnick argumenta que a criatividade é apenas uma parte de um processo mais amplo, uma espiral contínua de aprendizado e criatividade que começa no jardim de infância e continua ao longo da vida.

Ele aborda quatro princípios centrais que desenvolvem pensadores criativos: projetos, paixões, pares e pensar brincando. Em resumo, Resnick defende que cultivar a criatividade envolve trabalhar em projetos baseados em paixões pessoais, colaborar com colegas e manter um espírito de pensar brincando. (Resnick, 2020). Os 4Ps são exatamente os elementos que as atividades extracurriculares, especialmente as STEAM, oferecem aos estudantes. Portanto, engajar os estudantes nessas atividades é o objetivo deste projeto.

Assim, o projeto está fundamentado na pedagogia de Paulo Freire, pois seus ideais não apenas nos ajudaram a entender melhor o problema, mas também foram fundamentais para definir pontos vitais da concepção do projeto. Os princípios da importância da educação, da conscientização do oprimido para transformar sua realidade e a luta pela classe mais desfavorecida foram alguns dos pontos em comum



com nosso trabalho que justificam Paulo Freire ter destaque em nossa fundamentação teórica.

Por fim, é preciso destacar que o aprendizado ativo e as experiências práticas não podem substituir a teoria educacional. Pelo contrário, eles são complementares e essenciais para um aprendizado holístico e impactante.

2 JUSTIFICATIVA

A proposta de valor deste projeto consiste em desenvolver as soft skills dos estudantes por meio de atividades STEAM, transformando "estudantes A" que apenas seguem ordens em "estudantes X" que desenvolvem suas próprias ideias, metas e estratégias. Isto os prepara para se destacarem no mercado de trabalho e proporcionando um impacto positivo em suas vidas.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Investigar as razões desfavoráveis ao engajamento de estudantes de escola pública em atividades extracurriculares STEAM.

Criar uma ferramenta gratuita, de fácil acesso e intuitiva para estudantes de escola pública, fornecendo um guia completo que orienta e incentiva a participar de atividades extracurriculares à aprendizagem STEAM.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar a dor, o que dificulta a participação dos estudantes de escola pública a participarem de atividades STEAM.
- Criar uma ferramenta voltada para o estudante que vise sanar suas maiores dificuldades, aumentando assim a participação de estudantes.



4 METODOLOGIA

4.1 Engenharia de Requisitos

O processo de desenvolvimento da solução baseou-se nos princípios de engenharia de software, a fim de construir um sistema que atenda às necessidades dos usuários e cumpra com os objetivos do projeto.

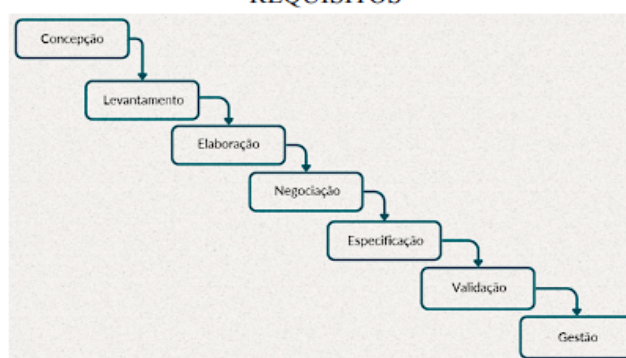
A engenharia de software é uma disciplina pertencente à área da ciência da computação, onde apresenta técnicas e ferramentas essenciais para serem aplicados durante as etapas de especificações, projeto, codificação, validação e evolução do software. (Presman, 2009). Dentro da engenharia de software aplicou-se a Engenharia de Requisitos.

A Engenharia de Requisitos, é considerada uma importante etapa do processo de desenvolvimento de software, onde o analista procura compreender quais são as reais necessidades dos usuários no que tange à resolução do problema posto em foco. Durante esta etapa foi desenvolvido um conjunto de atividades para descobrir, analisar, documentar e verificar os requisitos. (Fagundes, et al, 2020).

4.2 Concepção

O processo proposto por Pressman engloba sete atividades na engenharia de requisitos. Cita-se três delas: Concepção, Levantamento e Elaboração. A Concepção tem o objetivo de estabelecer um entendimento básico do problema, identificando os envolvidos, a natureza da solução desejada e avaliando a eficácia da comunicação e colaboração preliminares entre os usuários e a equipe do projeto. (Fagundes, et al, 2020).

FIGURA 1–ETAPAS DA ENGENHARIA DE REQUISITOS



Fonte: ADAPTADO FAGUNDES, 2020.



Para fazer o entendimento básico do problema, foi realizada uma investigação detalhada sobre como as atividades extracurriculares são divulgadas em nossa escola, a fim de procurar possíveis problemas dos atuais meios. Durante esta investigação, foram identificados os seguintes meios de divulgação de extracurriculares mais utilizados:

Site da própria instituição: Nele são abordados diversos conteúdos, como notícias sobre cursos, vagas de estágio, eventos escolares, inscrições em vestibulares, inclusive informações sobre atividades extracurriculares, informando datas de aberturas e alunos que se destacam.

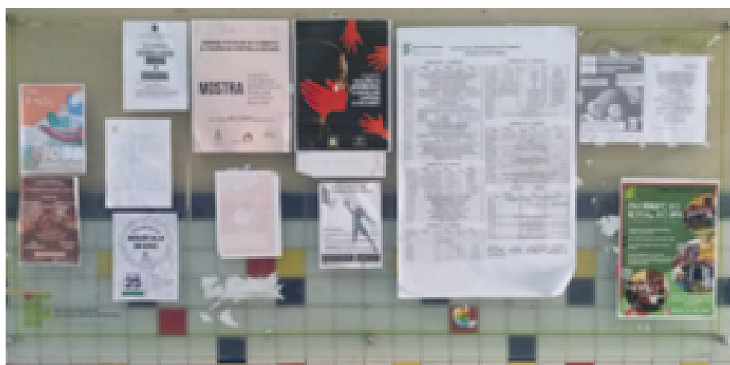
FIGURA 2 – NOTÍCIAS DIVULGADAS NO SITE.



Fonte: IFPI, 2023

Mural: Trata-se de outra forma de divulgação de atividades extracurriculares, embora também seja utilizada para divulgar campanhas, venda de produtos e eventos futuros.

FIGURA 3 – NOTÍCIAS DIVULGADAS NO MURAL.



Fonte: PRÓPRIO AUTOR, 2023

Professores: Apesar de serem minoria, percebe-se que alguns professores informam os alunos sobre atividades extracurriculares.

Alunos: os alunos atuam diretamente na divulgação das atividades extracurriculares para os próprios colegas de classe.



A partir dessa análise inicial, busca-se responder à pergunta sobre a eficácia dos métodos de identificação e possíveis problemas dos meios de divulgação atuais. Diante desse panorama, conclui-se que:

1. A respeito do site, é perceptível que, por não ter o foco em divulgar atividades extracurriculares, há diversas notícias que consequentemente se perdem, dificultando a localização pelos estudantes interessados;

2. Sobre o mural, constatou-se que não há uma organização das informações e que, algumas vezes, os materiais informativos são desordenados e vandalizados;

3. Em relação aos professores, o que foi observado é que muitas vezes a divulgação é seletiva, voltada para os estudantes considerados os melhores da turma, excluindo os demais.

4. Já sobre a divulgação pelos estudantes, o problema identificado diz respeito à abrangência que fica restrita aos grupos sociais dos alunos;

Dessa forma, foi identificado os envolvidos, os principais problemas na eficiência da divulgação em atividades extracurriculares que nossa solução a ser desenvolvida terá como objetivo sanar.

4.3 Levantamento

Na fase de levantamento, identificaram-se os objetivos, funcionalidades essenciais e as necessidades dos usuários. (FAGUNDES et al,2020).

Com base nos dados da Concepção, identificamos os envolvidos, os principais meios de divulgação e os prováveis problemas e dificuldades desses meios. Esta etapa foi um momento informativo, que ajudou a saber quais as principais funcionalidades que a solução precisa ter para atender as necessidades do usuário.

Logo, a solução proposta pretende conscientizar, incentivar e fornecer informações detalhadas aos estudantes sobre tais atividades STEAM.

As funcionalidades da solução precisam expor as atividades de forma atrativa, fornecendo informações claras e objetivas sobre prazos e procedimentos de inscrição. Além de incentivar e motivar a participação nessas atividades, onde se deve apresentar ao estudante todos os benefícios como habilidades desenvolvidas, prêmios e benefícios que podem ser adquiridos ao envolver-se com extracurriculares.



Para atender às necessidades do nosso público-alvo, é essencial que a solução apresente também as características de ser gratuita, fácil de usar e acessível, garantindo que o maior número possível de estudantes seja alcançado.

4.4 Elaboração

Na etapa de elaboração, foi refinada as informações obtidas durante a concepção e desenvolvido um modelo técnico contendo as funções, as características e as restrições do software. (FAGUNDES et al,2020).

Após analisar os dados coletados na fase de concepção e levantamento, observou-se que desenvolver um site é a solução ideal, pois atende a todos os requisitos mínimos, sendo uma ferramenta gratuita, acessível e de grande abrangência.

O site contará com as seguintes funcionalidades:

Explorar: Serão concentradas e apresentadas as principais atividades STEAM regionais, nacionais e internacionais.

Informar: Fornece informações sobre datas de inscrição, prazos de encerramento e blogs sobre a importância das atividades extracurriculares gerais.

Histórias Inspiradoras: Compartilha histórias de sucesso de estudantes de escolas públicas que participaram de atividades extracurriculares para inspirar e incentivar.

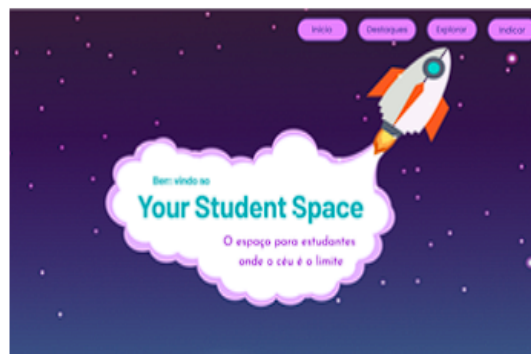
Indicar: Sugere extracurriculares personalizadas para cada perfil, para estudantes ainda indecisos.

Para definir as características do site, design, nome e identidade utilizou-se a ferramenta Figma, que cria várias versões de design, até a escolha de uma versão final. O foco foi utilizar elementos de UX (User Experience) /UI (User Interface) que captassem a atenção de nosso público-alvo, estudantes de 10 a 21 anos.

O nome do projeto também determinou o nome do site, “Your Student Space”, cuja página inicial possui o tema, logo e slogan “O espaço para estudantes onde o céu é o limite” se harmonizam para criar uma experiência memorável e inspiradora (Figura 4).



FIGURA 4 – DESIGN DA PÁGINA INICIAL DO SITE.



Fonte: PRÓPRIO AUTOR, 2023

A tarefa de desenvolver um site envolve a aplicação de várias tecnologias, como Django, Bootstrap, HTML, CSS e JavaScript. O Django, um framework de alto nível para Python, é escolhido por sua capacidade de permitir um desenvolvimento rápido e eficiente, além de promover um design limpo e pragmático. Essa escolha proporciona diversas vantagens, como um controle flexível de permissões de usuários, facilitando a constante atualização do site e garantindo a segurança robusta. Combinando o Django com o Bootstrap, uma estrutura front-end de código aberto, é possível criar uma interface de usuário responsiva e atraente.

Além disso, o HTML e o CSS desempenham um papel crucial na estruturação e estilização do conteúdo do site, tornando-o sólido e visualmente atraente. A adição de elementos interativos ao site, por meio do JavaScript, enriquece a experiência do usuário, tornando-a ainda mais envolvente. Isso inclui a criação de um site totalmente responsivo e compatível com qualquer dispositivo, incluindo celulares, ampliando, assim, o alcance máximo do site. Em conjunto, essas tecnologias resultam em um site que oferece uma experiência de usuário abrangente, ao mesmo tempo, em que permite um controle eficaz e contínuo, uma segurança sólida e um design esteticamente atraente.

Outra importante tecnologia adotada durante o desenvolvimento do site foi a Inteligência Artificial (IA), que permite a função de indicação de extracurriculares. Nesse cenário, a aprendizagem de máquina se mostrou essencial, onde um algoritmo foi treinado com dados das atividades extracurriculares existentes e critérios de decisão. Esse algoritmo está sendo desenvolvido utilizando a biblioteca TensorFlow, capacitando-o para sugerir atividades extracurriculares alinhadas às preferências e características de cada estudante.

5 RESULTADOS OBTIDOS

Como resultados alcançados até o momento, o site foi concluído, e encontra-se online, onde atualmente foi validado por meio de pesquisas de opinião do usuário feita com 11 professores de 4 instituições públicas.

Sobre o site e suas principais sessões exibidas na página inicial, as informações foram divididas nas seguintes funcionalidades: “Explorar”, “Informar”, “Indicar” e “Histórias Inspiradoras”. A Figura 5 destaca os objetivos e funcionalidades de forma resumida na página principal.

FIGURA 5 – FUNCIONALIDADES DESTACADAS NA PÁGINA INICIAL DO SITE.



Fonte: PRÓPRIO AUTOR, 2023

A seção “Explorar” (Figura 6) as atividades extracurriculares STEAM como olimpíadas, feiras, competições, hackathons e ideathons regionais, nacionais e até internacionais foram centralizadas em um só lugar. Ao acessar o site e ir para a aba de “Explorar”, é possível visualizar algumas atividades extracurriculares já cadastradas, como a FRC (FIRST Robotics Competition), FEBRACE (Feira Brasileira de Ciências e Engenharia) e Power4Girls.

FIGURA 6 – SEÇÃO EXPLORAR NA PÁGINA INICIAL DO SITE



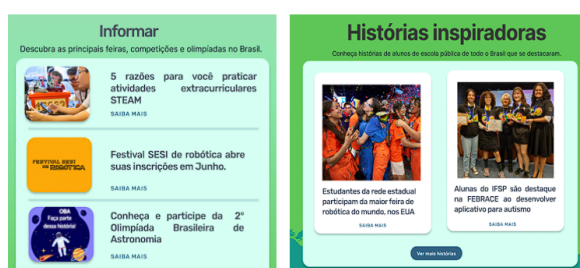
Fonte: PRÓPRIO AUTOR, 2023

Na seção “Informar”, exibida na Figura 7, buscou-se apresentar as informações de forma clara e concisa sobre inscrições das atividades. O site também disponibiliza blogs informativos, que oferecem um guia detalhado para inscrição, conscientização e outros conteúdos essenciais para os estudantes. Por meio dessa seção de informação,

buscou-se promover a conscientização dos estudantes sobre as oportunidades disponíveis e a falta de informação não seja mais uma barreira.

Na seção “Histórias Inspiradoras”, Figura 8, foi compartilhado histórias reais de estudantes de escolas públicas que alcançaram conquistas notáveis ao participarem de atividades extracurriculares STEAM. Objetivou-se nessa seção motivar os estudantes, destacando como as atividades extracurriculares STEAM podem oferecer experiências, aprimorar habilidades e transformar vidas.

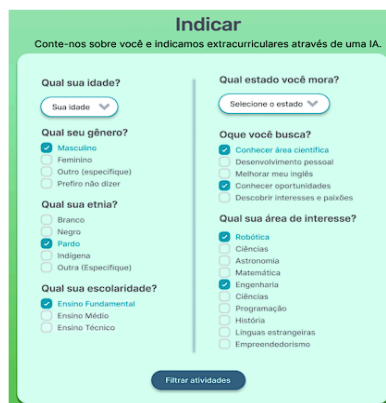
FIGURA 7 – SEÇÃO INFORMAR NA PÁGINA INICIAL DO SITE / FIGURA 8 – SEÇÃO HISTÓRIAS INSPIRADORAS NA PÁGINA INICIAL DO SITE



Fonte: PRÓPRIO AUTOR, 2023

Na seção "Indicar" (Figura 9) os usuários do site responderam a perguntas sobre suas características, como idade, gênero, etnia e escolaridade, além de suas preferências, como "o que você busca" e "área de interesse". Com base nessas informações, o site irá sugerir atividades extracurriculares que melhor se adequam a cada perfil de estudante. Essa seção é especialmente útil para estudantes novos na área e que não têm certeza por onde começar. Ressalta-se que esta seção ainda não está concluída, falta o algoritmo que indica as atividades, a seção indicada apresentada na Figura 9.

FIGURA 9 – SEÇÃO INDICAR NA PÁGINA INICIAL DO SITE



Fonte: PRÓPRIO AUTOR, 2023



Os primeiros testes do site foram promissores, com algumas correções pendentes. Atualmente, o site já está disponível para acesso no em www.yourstudentspace.com.br. Nos testes da versão beta, serão coletados feedbacks para aplicar melhorias conforme necessário, bem como para a correção de bugs.

Com o propósito de avaliar a eficácia e verificar se os objetivos estabelecidos para o projeto foram atingidos, foi realizada uma pesquisa de opinião envolvendo 11 professores de instituições públicas de Teresina. Os professores contribuíram com respostas a um questionário voltado aos aspectos do site, composto por perguntas quantitativas, embasando-se em suas opiniões e experiência profissional. As perguntas quantitativas estão apresentadas nas Tabelas 1 e Tabela 8.

TABELA 1 - O SITE CUMPRE COM SEU OBJETIVO DE INFORMAR ESTUDANTES DE ESCOLA PÚBLICA SOBRE ATIVIDADE STEAM?.

Sim	11
Não	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 2 - O SITE CUMPRE COM SEU OBJETIVO DE INCENTIVAR ESTUDANTES DE ESCOLA PÚBLICA SOBRE ATIVIDADE STEAM?.

Sim	11
Não	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 3 - VOCÊ ACREDITA QUE O SITE PODE CONTRIBUIR POSITIVAMENTE PARA A COMUNIDADE ESCOLAR, AO IGUALAR OPORTUNIDADES PARA ESTUDANTES DE ESCOLA PÚBLICA?

Sim	11
Não	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 4 - USARIA O SITE NA ESCOLA EM QUE TRABALHA COM SEUS ALUNOS COMO UMA FERRAMENTA DE APOIO?

Sim	11
Não	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 5 - O SITE CUMPRE COM SEU OBJETIVO DE INCENTIVAR ESTUDANTES EM ATIVIDADES STEAM

Concordo Totalmente	10
Concordo	1
Não concordo nem discordo	0
Discordo	0
Discordo Totalmente	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 6 - O SITE CUMPRE COM SEU OBJETIVO DE INFORMAR ESTUDANTES EM ATIVIDADES STEAM

Concordo Totalmente	8
Concordo	3
Não concordo nem discordo	0
Discordo	0
Discordo Totalmente	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 7 - ACREDITO QUE O SITE PODE SE TORNAR UMA FERRAMENTA QUE, A LONGO PRAZO, PODE AUMENTAR A PARTICIPAÇÃO DE ESTUDANTES DE ESCOLA PÚBLICA EM ATIVIDADES STEAM.

Concordo Totalmente	8
Concordo	2
Não concordo nem discordo	1
Discordo	0
Discordo Totalmente	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)

TABELA 8 - EU USARIA O SITE EM MINHA ESCOLA COM MEUS ALUNOS COMO UMA FERRAMENTA DE APOIO.

Concordo Totalmente	8
Concordo	2
Não concordo nem discordo	1
Discordo	0
Discordo Totalmente	0

Fonte:PRÓPRIO AUTOR, (2024)



6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

O site Your Student Space representa uma potencial solução viável e efetiva para informar e incentivar alunos de escola pública a participarem de atividades extracurriculares STEAM. Logo, espera-se promover o acesso democrático, público e gratuito para todos os estudantes, visando desenvolver habilidades, estimular o aprendizado STEAM e prepará-los para os desafios do futuro mercado de trabalho e desenvolvimento de habilidades interpessoais.

No entanto, a avaliação do impacto a longo prazo do site Your Student Space requereria a realização de estudos longitudinais, enquanto sua eficácia dependeria da manutenção contínua, divulgação ativa e atualizações regulares de conteúdo por parte de uma equipe de estudantes e professores voluntários responsáveis.

Os próximos passos do projeto incluem realizar a manutenção constante e a atualização do site, corrigir bugs e finalizar o algoritmo responsável por recomendar atividades extracurriculares na seção de indicar, observado na Figura 9.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Maria Lúcia. Filosofia da Educação. 3.ed. São Paulo: Moderna, 2006. 211p, il.

DIAS, E. 5 atividades extracurriculares que vão melhorar seu currículo!
Disponível em: <<https://www.todacarreira.com/atividades-extracurriculares-curriculo/>>
Acesso em: 19 jun. 2023.

FAGUNDES, P. B.; FREUND, G. P.; VITAL, L. P.; BARROS, C. M.;
MACEDO, D. D. J. Taxonomias, ontologias e tesouros: possibilidades de contribuição para o processo de Engenharia de Requisitos, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 237-254, 2020.

FRAUCHES, Vinicius de Souza; ASSOCIAÇÃO DE POLITÉCNICOS DO NORTE (APNOR) INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO, A Importância das soft skills no processo de transição dos recém-diplomados para o mundo do trabalho atual: um estudo quantitativo no estado do Espírito Santo-Brasil, 2020. 16p, il. Tese (Doutorado).

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.



GROVE, A. What Counts as an Extracurricular Activity for College Admissions? Disponível em:

<<https://www.thoughtco.com/what-counts-as-an-extracurricular-activity-788878>> Acesso em: 08 mai. 2023.

JÚNIOR, A. R. S.; BEZERRA, M. B. Uma Análise Pibidiana Na Obra “Pedagogia Do Oprimido” Como Possibilidade De Empoderamento. Anais: VI – Congresso Nacional de Educação. Campina Grande: Realize Editora, 2019.

MUDES, FUNDAÇÃO. A importância da educação para a sociedade. Disponível em:

<<https://mudes.org.br/empresa/a-importancia-da-educacao-para-a-sociedade/>>. Acesso em: 13 jun. 2023.

PÁTIO, REDAÇÃO. Mitchel Resnick: caminhos para a aprendizagem criativa na educação infantil. Disponível em:

<<https://desafiosdaeducacao.com.br/mitchel-resnick-educacao-infantil/>>. Acesso em: 09 jul. 2023.

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software. 3. ed. MAKRON Koobks do Brasil Editora Ltda, 1995.

RESNICK, Mitchel. Jardim De Infância para a Vida Toda: Por uma Aprendizagem Criativa, Mão na Massa e Relevante para Todos. 1. ed. Selo Penso, Grupo A Educação. 2020.

ROBLES, Marcel M. Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today’s workplace. Business communication quarterly, v. 75, n. 4, p. 453-465, 2012.

SILVA, S. M. Educação: Reflexões e Transformações. 1. ed. MultiAtual, 2022.