



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2024

Ciências Humanas
FEMIC JOVEM

Anna Teresinha Abreu de Sousa

Aquilis de Melo Oliveira

Juliana dos Santos Marreiros Ferraz

Abraão Lima Sousa

Fernando Castelo Branco Gonçalves Santana

Jorge Henrique e Silva Júnior

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO PIAUÍ**

Teresina, Piauí, Brasil



yourstudentspace@gmail.com

Your Student Space: plataforma STEAM para alunos da rede pública



Apresentação



- 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 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.

Objetivos



- Investigar as razões desfavoráveis ao engajamento de estudantes de escola pública em atividades extracurriculares STEAM.
- Criar uma solução que aumenta a participação nosso público alvo em atividades STEAM.

Metodologia



- O processo de desenvolvimento da solução baseou-se nos princípios de engenharia de requisitos: 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. 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.

 Site da Escola: Não tem foco em extracurriculares (notícias se perdem)	 Professores: Divulgação é seletiva.
 Murais da Escola: Desordenamento e vandalização dos conteúdos.	 Alunos: Abrangência restrita a pequenos grupos.

Metodologia



- Na fase de levantamento, identificaram-se os objetivos, funcionalidades essenciais e as necessidades dos usuários. A solução proposta precisa conscientizar, incentivar e fornecer informações detalhadas aos estudantes sobre tais atividades STEAM.
- 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. 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. Ele contará com as funções: explorar, informar e histórias inspiradoras.

Resultados alcançados



- O site está concluído, e conta com 3 funções: Explorar: concentra as principais atividades STEAM; Informar: acompanha as principais datas das atividades; Historias Inspiradoras: apresentam-se histórias de estudantes que obtiveram grandes conquistas por meio das extracurriculares STEAM.
- Os primeiros testes do site foram promissores, e atualmente o site encontra-se em validação, onde serão coletados feedbacks para aplicar melhorias conforme necessário, bem como para a correção de bugs.

Resultados alcançados



- 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.
- O site foi avaliado favoravelmente pelos mesmos, indicando que conseguiu êxito em cumprir seu objetivo de informar e incentivar o estudante.

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- O projeto surgiu diretamente das vivências e necessidades dos próprios desenvolvedores, estudantes de escolas públicas, que identificaram a falta de informações acessíveis sobre atividades extracurriculares.
- O aumento da participação dos estudantes em atividades STEAM, transformam "estudantes A" que apenas seguem ordens em "estudantes X" que desenvolvem suas próprias ideias, metas e estratégias. Causando um impacto positivo em sua vida, preparando-os para o futuro.

Criatividade e inovação



- O projeto se torna criativo e inovador, pois propõem como solução o uso de uma ferramenta gratuita, fácil de usar e acessível. Por meio de um site, que é uma ferramenta acessível e fácil usabilidade, obtendo assim grande abrangência do público alvo.

Considerações finais



- O Your Student Space é uma solução que tem um potencial de impactar a vida dos estudantes de todo Brasil, especialmente os de escola pública, ao apoiar o desenvolvimento das Soft skills dos estudantes por meio das atividades STEAM causando um impacto positivo na vida profissional, acadêmica e pessoal.
- 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.



*Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico*



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2024

Realização



Apoiadores

