



PROBLEMA

Grande déficit na aprendizagem tecnológica infantil, aumento no consumo das crianças por jogos eletrônicos. Será que é possível resolvê-los, unindo-os?



PROBLEMÁTICA:

Apesar de um crescimento de 310% nas vagas no mercado de T.I no ano de 2020, ainda apresentamos um modelo no qual o ensino fundamental demonstra uma imersão tardia no mundo tecnológico e, acaba sustentando uma sociedade consumista de tecnologia, porém ignorante quanto ao seu funcionamento.

ODS CONTEMPLADA:



REFERÊNCIAS DE PESQUISA:

- Benefícios da Robótica:
<https://happycodeschool.com/blog/robotica-para-criancas/>
- Tecnologia na infância:
<https://idocode.com.br/blog/educacao-digital/tecnologia-na-infancia-quais-os-beneficios/#:~:text=Pais%20devem%20atuar%20como%20mentores,conte%C3%BAdo%20e%20tamb%C3%A9m%20qualidade%20dele>
- Vantagens da programação para crianças:
<https://ctrlplay.com.br/conheca-beneficios-da-programacao-para-criancas/>
- Alta demanda de profissionais de t.i:
<https://kenzie.com.br/blog/demanda-area-ti/>
- Como a tecnologia está mudando o futuro da educação no Brasil:
<https://www.uol.com.br/tilt/reportagens-especiais/como-a-tecnologia-esta-moldando-o-futuro-da-educacao/#cover>
- Impacto da tecnologia nas crianças:
<https://www.wgu.edu/blog/impact-technology-kids-today-tomorrow1910.html#close>
- Queda de criatividade:
<https://www.bbc.com/portuguese/geral-59099276>
- Infância multitelas:
<https://gente.globo.com/a-infancia-em-multitelas/>