

Isabel Bermudes de Oliveira

Grupo: 8 Curso: 2ºSISA

CONTEXTO

A tecnologia emerge como um catalisador fundamental para o desenvolvimento econômico, a inovação e a transformação do mercado de trabalho. Pesquisas, como o Índice de Desigualdade Digital da UIT, destacam os desafios da desigualdade de acesso à tecnologia em diferentes regiões do mundo. Essa disparidade destaca a necessidade urgente de abordar questões de inclusão digital. Estudos do Banco Mundial ressaltam que a tecnologia pode ser uma ferramenta poderosa para promover a mobilidade social. O acesso a tecnologias, como a internet, abre oportunidades educacionais e de emprego para populações historicamente excluídas.

A tecnologia desempenha um papel crucial na sociedade moderna, impactando diversas áreas da vida cotidiana. Contudo, é inegável que o acesso à tecnologia nas periferias é notavelmente mais desafiador em comparação com outras regiões. Ao discutir essa disparidade, é essencial refletir sobre como aumentar as oportunidades para pessoas periféricas ingressarem em profissões tecnológicas. Embora comunidades periféricas estejam gradualmente ganhando acesso a dispositivos eletrônicos e à internet, a realidade é que nem todos conseguem os melhores equipamentos.

Entendemos que a tecnologia é importante. Encontramos informações em uma pesquisa feita com 1962 pessoas, onde 61% da população demonstra interesse em tecnologia e 78% defendem investimento nessa área. Além disso, encontramos que o governo federal irá investir R\$140 milhões em internet para estudantes de baixa renda, ou seja, o acesso dessas pessoas com a tecnologia irá ser mais constante.

Diante das dificuldades enfrentadas pela educação pública no Brasil, é preciso destacar a desigualdade social como um dos principais obstáculos para o acesso à educação de qualidade. As desigualdades sociais estão presentes em diversos aspectos, como no acesso a bens materiais e serviços públicos, inclusive a educação, conforme indicado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). De acordo com o levantamento, 5,6% da população do país com 15 anos ou mais não possuem acesso à educação ou possuem dificuldade, totalizando 9,6 milhões de pessoas.

Isabel Bermudes de Oliveira

Grupo: 8 Curso: 2ºSISA

CONTEXTO

"A educação é a arma mais poderosa que você pode usar para mudar o mundo." Desde o início dos tempos, o homem busca maneiras de transmitir seu conhecimento de maneira mais rápida e precisa, utilizando o avanço da tecnologia para fins educacionais. A tecnologia revolucionou a forma como recebemos, enviamos e usamos informações todos os dias, com recursos online atingindo quase todos os aspectos da vida moderna. Uma das áreas com maior potencial para o uso dessas transformações é, sem dúvida, a área educacional.

As plataformas digitais possibilitam que alunos de todo o mundo tenham acesso a cursos, palestras e materiais de estudo de instituições renomadas, sem a necessidade de presença física em uma sala de aula. Com elas, é possível aprender outros idiomas, exercitar o raciocínio, conhecer diferentes lugares, personalidades, animais e acontecimentos históricos, aprofundar em temas específicos e aguçar a curiosidade. Tudo isso de forma lúdica e, muitas vezes, divertida.

Apesar de ser uma área em crescimento no Brasil, o mercado de tecnologia ainda tem pouca representatividade de pessoas das periferias.

A exclusão digital atinge cerca de 30% dos alunos no Brasil, demonstrando a necessidade de universalizar o acesso aos instrumentos virtuais de aprendizado em todas as modalidades de ensino, e muito especialmente no ensino técnico e profissional. Essa exclusão digital impede os alunos de conseguirem oportunidades de trabalho no setor de tecnologia. Quando entendida de forma ampla, a inclusão digital é importante elemento de inclusão social dos jovens de baixa renda, abrindo-lhes novas perspectivas profissionais e de vida e permitindo que participem da Sociedade do Conhecimento como atores e autores, e não apenas como consumidores de tecnologia.

Isabel Bermudes de Oliveira

Grupo: 8 Curso: 2ºSISA

CONTEXTO

Este projeto surge da necessidade urgente de reduzir a desigualdade no acesso à educação em tecnologia. De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a disparidade socioeconômica impacta diretamente a oportunidade de aprendizado de habilidades tecnológicas. Apenas 15% da população de baixa renda possui acesso a cursos e treinamentos relacionados à tecnologia, exacerbando a exclusão digital e limitando as perspectivas de empregabilidade. Ao proporcionar uma plataforma interativa e acessível, nosso projeto visa atacar essa disparidade, oferecendo educação acessível e incentivando a participação ativa. A justificativa numérica é evidente: a implementação da Tech{for}All tem o potencial de alcançar e beneficiar diretamente mais de 100.000 usuários de comunidades em situação de vulnerabilidade nos primeiros 12 meses de operação.

Além de ampliar o acesso à educação em tecnologia, nosso projeto contribui para a promoção dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, especialmente o ODS 4 (Educação de Qualidade) e o ODS 10 (Redução das Desigualdades). Dessa forma, a Tech{For}All representa não apenas uma solução tecnológica, mas um instrumento eficaz na construção de uma sociedade mais equitativa e oportunidades mais justas para todos.

Com base nessa contextualização, a essência de nosso projeto reside na criação de uma plataforma inovadora de aprendizado de tecnologia e programação, especialmente voltada para indivíduos em situação de vulnerabilidade social. Inspirado em técnicas de gamificação, o aplicativo busca ensinar programação e tecnologia de forma gratuita, incentivando a participação por meio de atividades interativas. Cada conquista é recompensada com pontos, oferecendo aos usuários a oportunidade de converter esses pontos em doações para pessoas em situação de vulnerabilidade, como cestas básicas, roupas e cursos oferecidos por organizações não governamentais (ONGs) parceiras.

Isabel Bermudes de Oliveira

Grupo: 8 Curso: 2ºSISA

CONTEXTO

Os benefícios desse projeto são multifacetados. Além de adquirirem habilidades valiosas em um campo em constante crescimento, os participantes podem contribuir para a educação, alimentação e vestuário de comunidades carentes. Ao aprenderem novas competências, os usuários também podem abrir portas para oportunidades de emprego relacionadas à tecnologia. O projeto visa criar um ciclo positivo de aprendizado e doação, promovendo a inclusão social e econômica.

Portanto, conclui-se que há uma necessidade premente de oferecer oportunidades educacionais para jovens no Brasil, assegurando a confiabilidade do sistema por meio do acesso à aprendizagem tecnológica. Nosso projeto visa não apenas fornecer conhecimento valioso em tecnologia, mas também criar um ambiente inclusivo que capacita os jovens a desenvolverem habilidades relevantes para o mercado de trabalho. Ao promover a educação e a capacitação, buscamos construir um futuro mais promissor para os jovens brasileiros, contribuindo para o desenvolvimento sustentável e a transformação positiva de suas vidas. Além disso, alinha-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, demonstrando um compromisso concreto com a transformação social por meio da tecnologia.



CONTEXTO

O projeto de desenvolvimento de uma aplicação de cursos (Moodle) será doado a uma ONG chamada Projeto Arrastão, com o objetivo de aprimorar a eficiência, organização e otimização de seu ambiente. Além do valor agregado ao projeto, ele está alinhado a diversos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Esses objetivos incluem:

- **ODS 4 – Educação de Qualidade:** Ao oferecer uma plataforma inovadora de aprendizado de tecnologia e programação. Ao disponibilizar educação acessível e incentivando a participação ativa, você está ajudando a garantir que mais pessoas, especialmente aquelas em situação de vulnerabilidade social, tenham acesso a uma educação de qualidade em áreas tecnológicas. Isso não apenas capacita os indivíduos com habilidades valiosas, mas também contribui para a construção de um futuro mais promissor.
- **ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico:** Visa promover o acesso a oportunidades de emprego relacionadas à tecnologia. Ao ensinar habilidades tecnológicas e oferecer recursos para melhorar a empregabilidade, você está contribuindo para a criação de um mercado de trabalho mais inclusivo e sustentável, onde mais pessoas têm a chance de encontrar trabalho decente e contribuir para o crescimento econômico.
- **ODS 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura:** Ao proporcionar uma plataforma de aprendizado de tecnologia e programação, seu projeto está promovendo a inovação e o desenvolvimento de infraestrutura digital. Essa infraestrutura é essencial para capacitar as comunidades com as habilidades necessárias para participar e se beneficiar da economia digital em constante evolução, contribuindo assim para o progresso industrial e tecnológico.
- **ODS 10 – Redução das Desigualdades:** A iniciativa tem um forte impacto no ODS 10, uma vez que visa reduzir a desigualdade no acesso à educação em tecnologia. Ao oferecer educação acessível e recursos para comunidades em situação de vulnerabilidade social, você está ajudando a fechar a lacuna digital e a criar oportunidades mais equitativas para todos, independentemente de sua origem socioeconômica.
- **ODS 17 – Parcerias para as Metas:** Por fim, nosso projeto demonstra um compromisso com o ODS 17 ao estabelecer parcerias com organizações não governamentais (ONGs) como o Arrastão para oferecer cursos e doações para pessoas em situação de vulnerabilidade. Essas parcerias são essenciais para ampliar o alcance e o impacto do seu projeto, promovendo uma abordagem colaborativa para alcançar as metas de desenvolvimento sustentável.