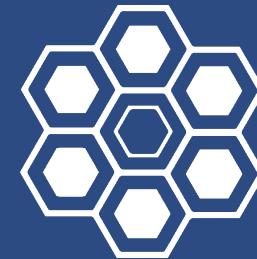




Mão na tecla

A tecnologia ao alcance de todos!

Time de desenvolvimento



DIMITRI
Marinho



FABYOLA
Campos



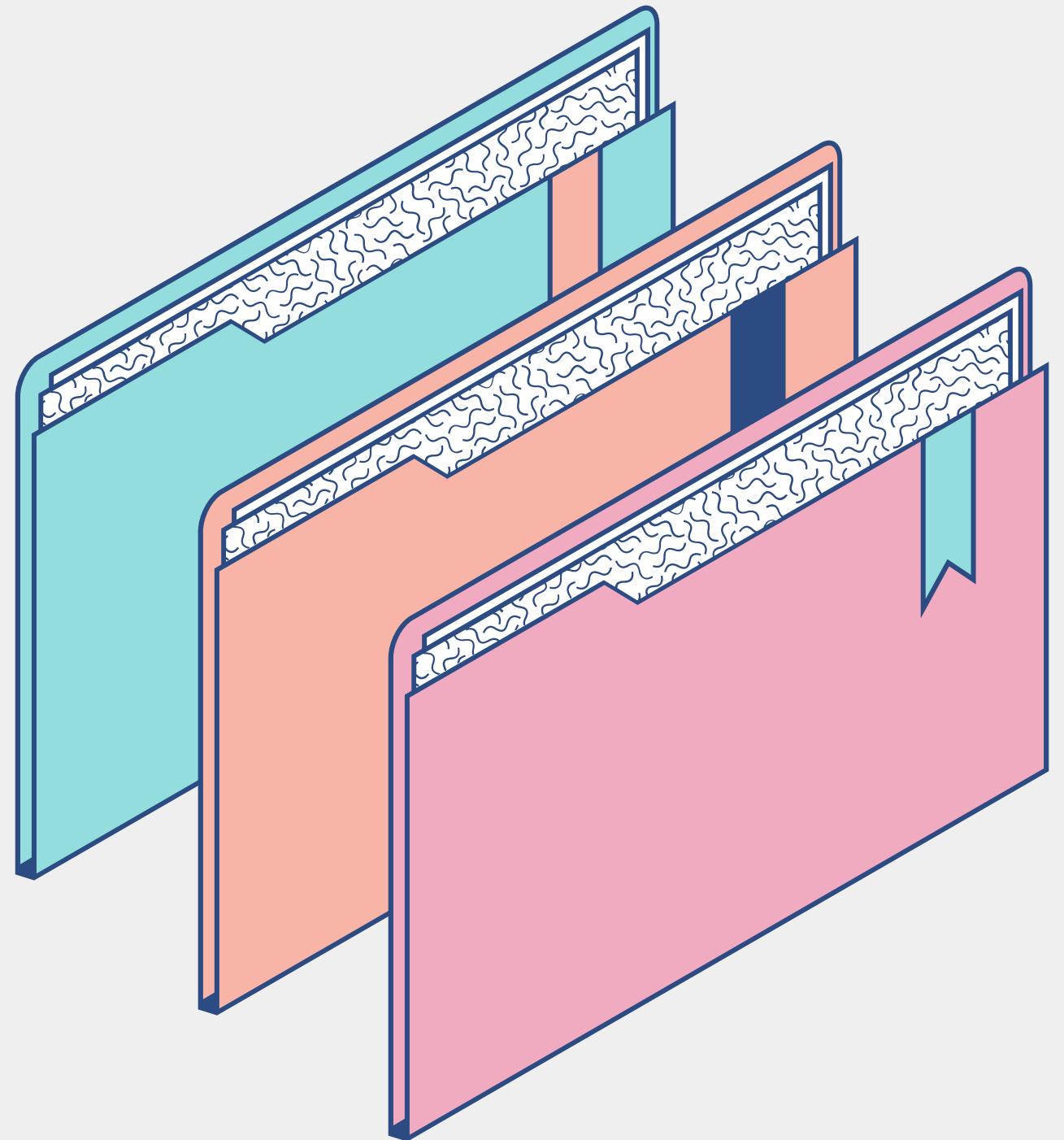
LAIRTON
Silva



PAULO
Damasceno



THAYNA
Saraiva



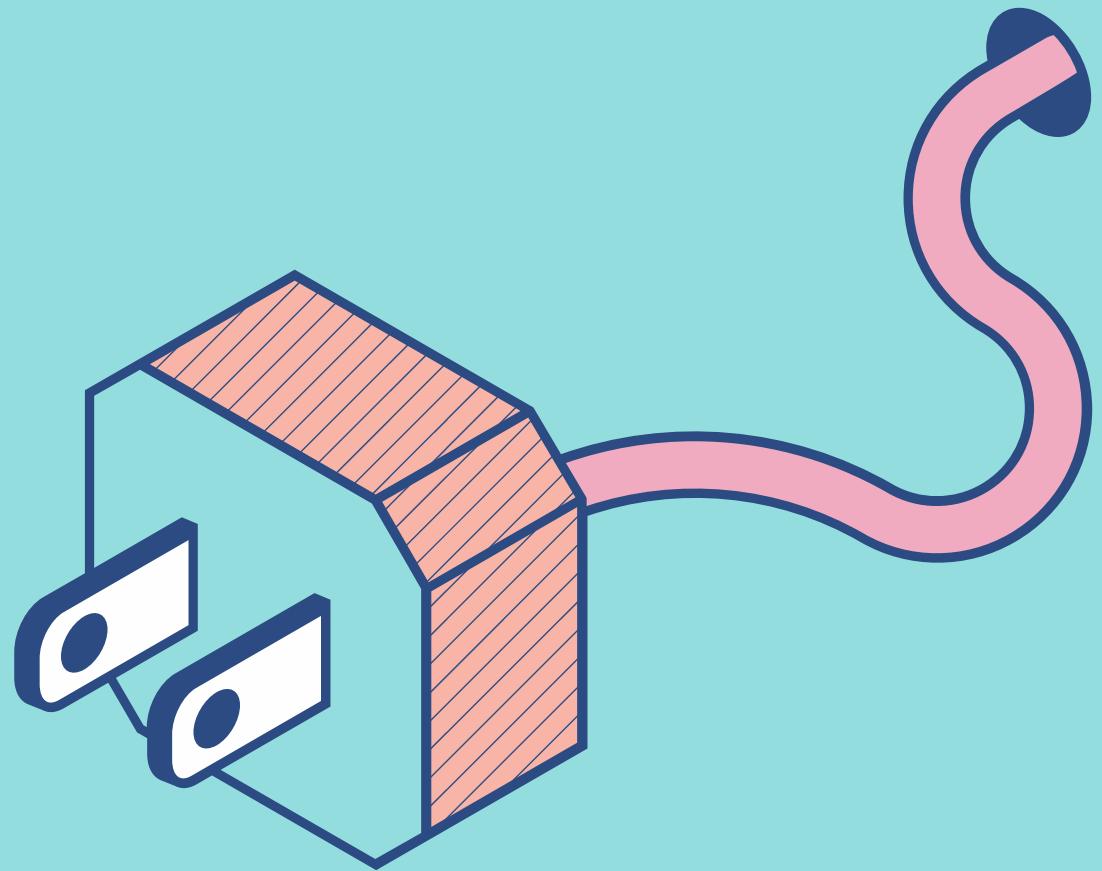
Agenda

PRINCIPAIS TÓPICOS DISCUTIDOS
NESTA APRESENTAÇÃO

- Desafios educacionais no Brasil
- O impacto da tecnologia na educação
- Configurando um novo conceito de aprendizagem
- O papel da tecnologia interativa na educação
- Plataforma
- Experiência
- Demonstração
- Implementações futuras

Desafios educacionais no Brasil

Durante a pandemia a desigualdade educacional disparou, crianças e jovens em situação de vulnerabilidade socioeconômica enfrentaram as maiores dificuldades. Apesar da implementação do ensino remoto em boa parte do país, a notória ausência de acesso e domínio à tecnologia por este público não tornou a estratégia minimamente eficiente.





O impacto da tecnologia na educação

A TECNOLOGIA É O PAPEL E CANETA DO FUTURO

Ensinar programação para adolescentes com foco interativo e com ênfase nos interesses e necessidades dos alunos é entregar o poder do conhecimento para estes jovens.



Ensino e Aprendizagem Tradicional

- Materiais e equipamentos de aprendizagem físicos como papel, canetas e lousa
- Desenvolvimento de habilidades sociais
- Dificuldades motivacionais de foco com os alunos.

Ensino e Aprendizagem de programação

- Maior acesso a materiais e informações educacionais
- Mais canais e ferramentas disponíveis para comunicação e colaboração
- Permite a aprendizagem personalizada para os alunos
- Desenvolve a habilidade lógica de forma descontraída e interativa

Público alvo

ADOLESCENTES DE 11 A 15 ANOS

O projeto tem como ênfase jovens em situação de vulnerabilidade socioeconômica e com baixo acesso a tecnologia.



O papel da tecnologia interativa na educação



ACESSO À TECNOLOGIA

Ensinar como criar, manipular e dominar os computadores dá aos alunos muito mais poder sobre suas próprias trajetórias



ENSINO PAUTADO NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

A programação está completamente condicionada a resolução de problemas, os alunos precisarão trabalhar a disciplina e o foco para resolverem os desafios



TRABALHO EM EQUIPE

Os alunos farão projetos em equipe, terão que dividir tarefas, trabalhar a comunicação e a criatividade para desenvolverem projetos funcionais e divertidos



DESENVOLVIMENTO LÓGICO

É impossível criar um jogo, um app ou mesmo um site sem fazer um bom uso da nossa adorável cabeça, com a programação os alunos aprenderão lógica enquanto se divertem!



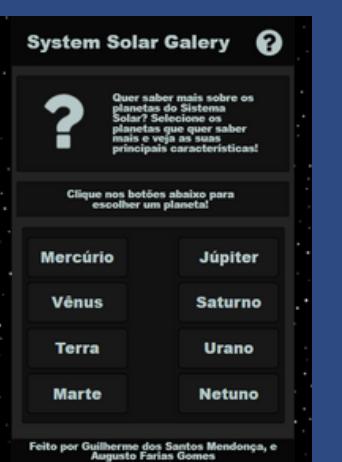
POSSIBILIDADE CAPACITADORA

Muito mais que uma profissão, a programação é uma ferramenta útil na vida de qualquer ser humano do século XXI, mas se isso fizer os olhos de um alune brilharem, porque não usar dessa experiência para tornar uma profissão?

Atividades modelo



```
System.out.println("\n3 - Qual tipo de dados é usado para criar uma variável que deve armazenar número do tipo inteiro?");  
System.out.println("\n[1] double");  
System.out.println("\n[2] float");  
System.out.println("\n[3] String");  
System.out.println("\n[4] int");  
  
System.out.println("\nDigite sua resposta: ");  
op=leia.nextInt();  
  
if (op==4)  
{  
    System.out.println("Resposta correta!");  
}  
else {  
    System.out.println("Resposta errada! Tente novamente ");  
}
```



Plataforma

MÃO NA TECLA!

Alunos com acesso exclusivo as atividades

Os alunos contam com uma plataforma de conteúdo gameficado e interativo para tornar o aprendizado descontraído e divertido.

Ajuda os professores a se conectar mais com os alunos

Os professores podem acompanhar as turmas e os alunos de forma personalizada

Dá um acesso exclusivo aos investidores

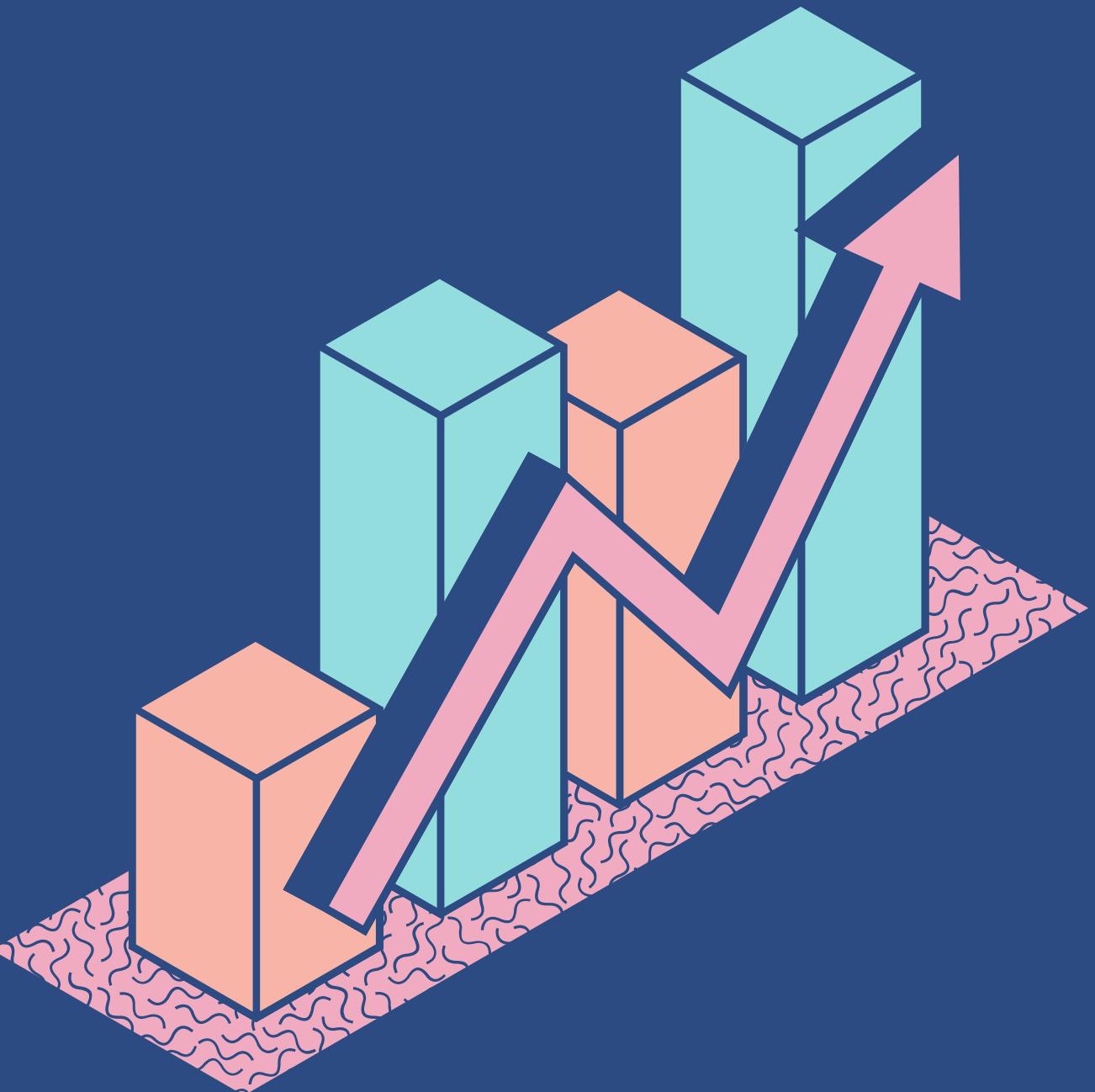
Permite que os investidores acompanhem a evolução do projeto, as suas doações e as doações gerais. Além de facilitar o recebimento de doações pela própria plataforma





"Tecnologia é como honestidade: quem não tem não sabe o que é".

Demonstração



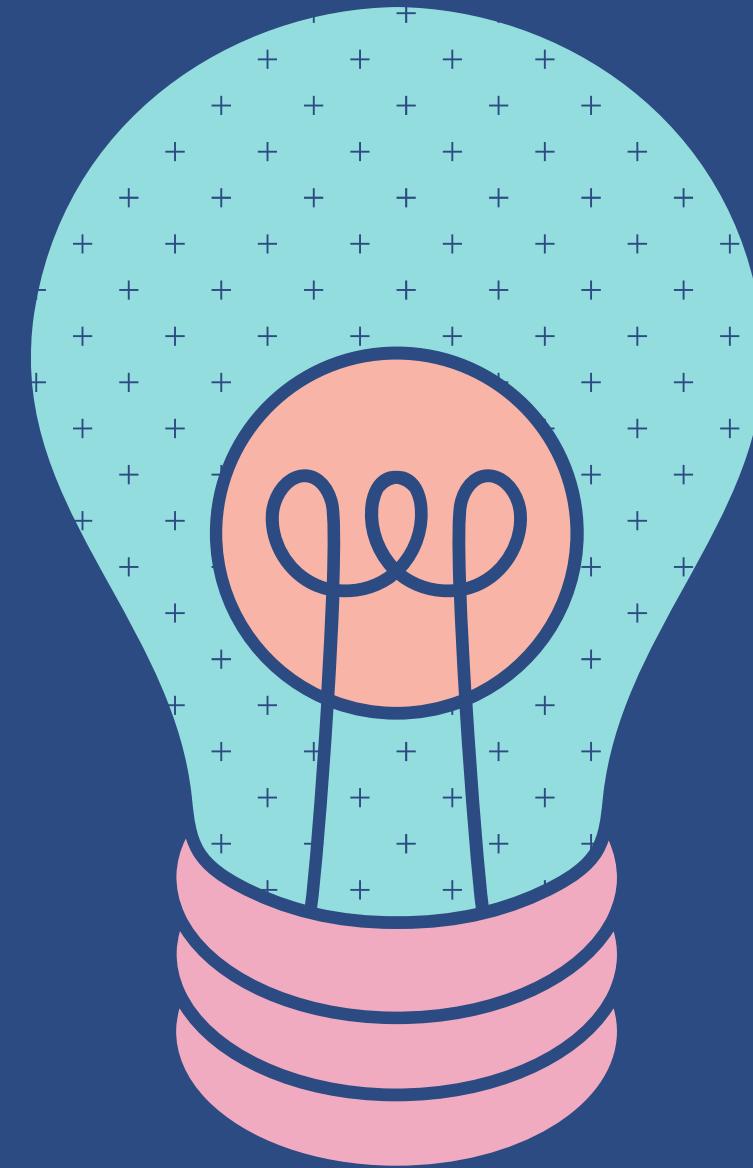


Implementações futuras

- Métricas de comparação da evolução escolar dos alunos;
- Cadastro e login de funcionários;
- Jogos dinâmicos;
- Aba administrativa;
- Formador de turmas;

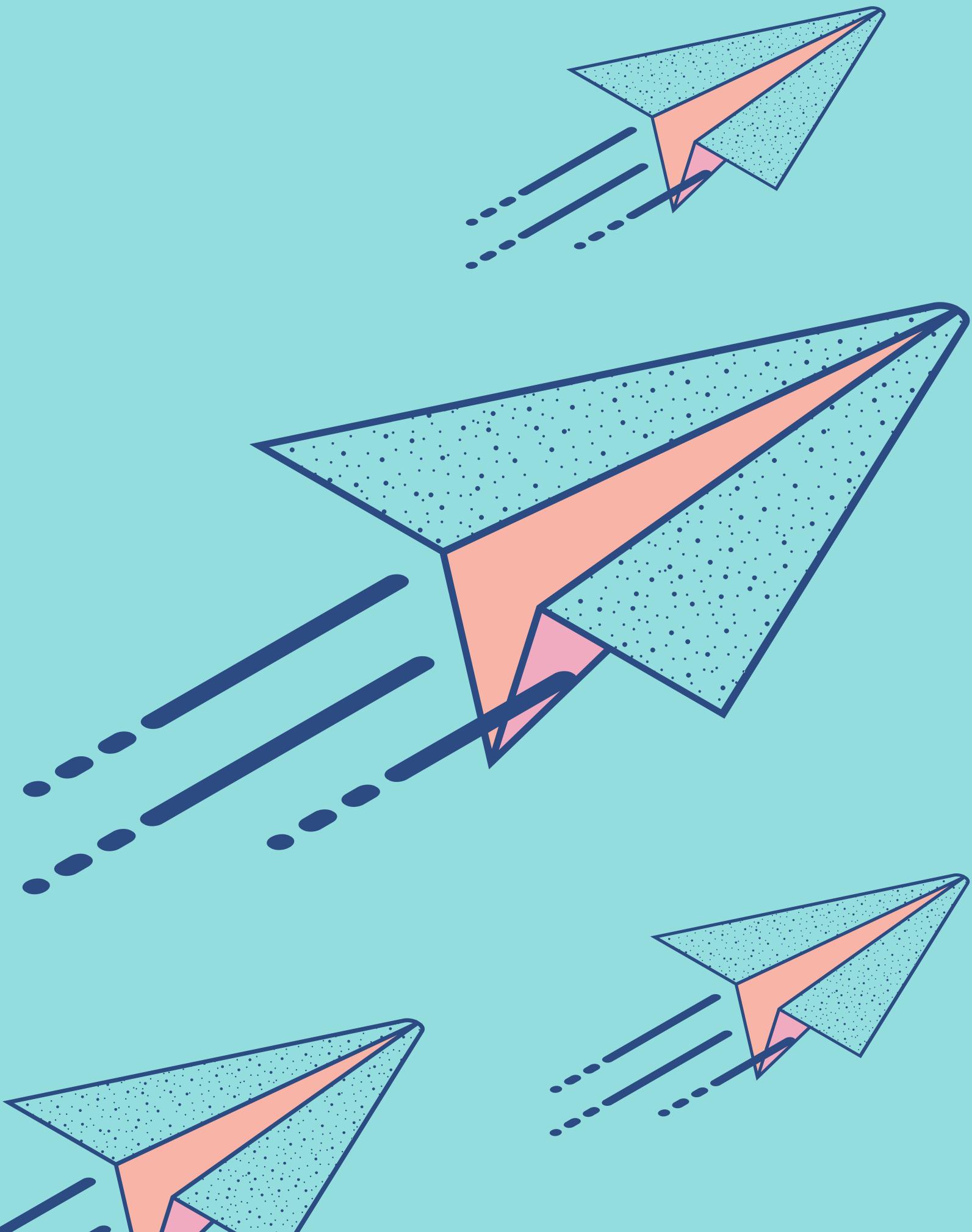
“Precisamos de tecnologia em todas as salas de aulas e ao alcance de cada aluno e professor, porque ela é a caneta e o papel da nossa época e também a lente pela qual vivenciamos muito do nosso mundo.”

DAVID WARLICK



Você tem alguma pergunta?

Levante a mão! Esperamos que você tenha se sentido inspirado por este trabalho.



Referências

ONDE ENCONTRAMOS
ESSAS INFORMAÇÕES?

- <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/claudia-costin-pandemia-agravou-desigualdade-educacional-no-brasil/>
- <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/12/02/evasao-escolar-de-criancas-e-adolescente-aumenta-171percent-na-pandemia-diz-estudo.ghtml>
- <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/com-maior-numero-em-seis-anos-brasil-tem-244-mil-jovens-de-6-a-14-fora-da-escola/>
- <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2019/12/03/brasil-cai-em-ranking-mundial-de-educacao-em-matematica-e-ciencias-e-fica-estagnado-em-leitura.ghtml>