



Lucas Toshio Nascimento da Silva

Bolsista de Iniciação Científica Júnior do CNPq



Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/8503176266222901>

ID Lattes: **8503176266222901**

Última atualização do currículo em 19/11/2023

Artista visual multidisciplinar com habilidades em desenho, pintura, modelagem, cerâmica e escultura, tendo experiência com trabalhos em fibras e materiais naturais. Técnico em Tecnologia da Informação com ênfase em redes, com habilidades em montagem e manutenção de computadores e Desenvolvimento de softwares web/mobile (front-end) principais linguagens utilizadas Flutter, Dart, Kotlin, JavaScript e TypeScript **(Texto informado pelo autor)**

Identificação

Nome	Lucas Toshio Nascimento da Silva 
Nome em citações bibliográficas	SILVA, L. T. N.
Lattes ID	 http://lattes.cnpq.br/8503176266222901

Endereço

Formação acadêmica/titulação

2010 interrompida	Graduação interrompida em 2013 em Artes Visuais. Faculdade Paulista de Artes, FPA, Brasil. Ano de interrupção: 2013
2022 - 2024	Curso técnico/profissionalizante em Técnico em TI com ênfase em Redes. Instituto Metrópole Digital - UFRN, IMD, Brasil.
1998 - 2003	Ensino Médio (2º grau). Escola Estadual Professor Bento Pereira da Rocha, EEBPR, Brasil.
1990 - 1997	Ensino Fundamental (1º grau). Escola Estadual Professor Bento Pereira da Rocha, EEBPR, Brasil.

Formação Complementar

2020 - 2020	Treinamento Doma Racional. (Carga horária: 40h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2020 - 2020	Treinamento Redeas. (Carga horária: 40h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2017 - 2017	Processamento Artesanal de Leite. (Carga horária: 32h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2017 - 2017	Treinamento Operação e Manutenção de Motoserra. (Carga horária: 24h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2017 - 2017	Treinamento Apicultura. (Carga horária: 168h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento em Olericultura Básica - Manejo e tratamentos culturais. (Carga horária: 24h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento em Olericultura Básica - Amostragem do Solo. (Carga horária: 16h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Artesanato em Taboa. (Carga horária: 32h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Artesanato em Bambu. (Carga horária: 36h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.

2016 - 2016	Treinamento Jardineiro - Implantação do Jardim. (Carga horária: 32h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Operação e Manutenção de Roçadora Lateral. (Carga horária: 16h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Aplicação de Agrotóxicos com Pulverizador Costal Manual. (Carga horária: 24h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Olericultura Básica - Colheita e comercialização. (Carga horária: 16h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Processamento Artesanal de Carnes de Aves - Técnicas. (Carga horária: 24h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Olericultura Básica - Instalação da lavoura. (Carga horária: 16h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Olericultura Básica-cultivo em ambiente protegido. (Carga horária: 24h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Feira do Produtor Rural. (Carga horária: 256h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2016 - 2016	Formação Política em Ação Sindical e Desenv. Rural Sustentável e Solidário. (Carga horária: 297h). Confederação Nacional dos Trabalhadores na Agricultura, CONTAG, Brasil.
2016 - 2016	Treinamento Turismo Rural. (Carga horária: 240h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2015 - 2015	Resgate das Tradições Culturais do Meio Rural. (Carga horária: 32h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2015 - 2015	Artesanato em madeira maciça reciclável - marfeteria. (Carga horária: 32h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2015 - 2015	Treinamento Meliponicultura - Criação de abelha sem ferrão. (Carga horária: 32h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2015 - 2015	Processamento Artesanal de Produtos de Higiene e Limpeza. (Carga horária: 16h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
2015 - 2015	Treinamento Pupunha - Manejo e Tratos Culturais. (Carga horária: 24h). SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM RURAL, SENAR-AR/SP, Brasil.
1998 - 1999	Eletricidade Industrial. (Carga horária: 250h). Centro Educacional Assistencial Profissionalizante, CEAP, Brasil.

Atuação Profissional

Instituto Metrópole Digital - UFRN, IMD, Brasil.

Vínculo institucional

2022 - Atual

Vínculo: , Enquadramento Funcional:

Projetos de pesquisa

2022 - Atual

Práticas investigativas e criativas na Educação Básica potiguar a partir da Abordagem STEAM

Projeto certificado pelo(a) coordenador(a) Dennys Leite Maia em 19/11/2023.

Descrição: O estado do Rio Grande Norte (RN), um dos mais pobres do Brasil, apresenta índices alarmantes quanto à proficiência em Matemática e em Ciências dos estudantes do Ensino Fundamental da rede pública, o que compromete o desenvolvimento do raciocínio, do conhecimento lógico-matemático, os pensamentos crítico e criativo e a capacidade de reflexão sobre sua realidade. Ademais, tais habilidades são fundamentais para o desenvolvimento científico, tecnológico e econômico de uma região, tanto que a abordagem de Educação STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) tem sido central nas discussões sobre inovação educacional desde a Educação Básica em diferentes países. A proposta pedagógica baseada em STEAM contribui para uma mudança de prática docente com ganhos para a aprendizagem discente ao promover, a partir do protagonismo estudantil, práticas investigativas e criativas. Assim, esta pesquisa procura responder à seguinte questão: Como desenvolver práticas investigativas e criativas na Educação Básica, dentro da abordagem de Educação STEAM, considerando a realidade potiguar? Com base nisso, foi formulado o objetivo geral: Desenvolver práticas investigativas e criativas na Educação Básica, a partir da abordagem de Educação STEAM, considerando as especificidades locais. Para tanto se delinearão os objetivos específicos: (i) Levantar práticas inovadoras relacionadas à abordagem de Educação STEAM e suas características; (ii) Estruturar um guia para elaboração de práticas investigativas e criativas em turmas de Educação Básica a partir da abordagem STEAM; e (iii) Validar e comparar práticas investigativas e criativas desenvolvidas em diferentes contextos educacionais e sócio-culturais. Este projeto será desenvolvido em etapas, conforme o ciclo da Pesquisa-

ação, que cobrem procedimentos metodológicos de geração, coleta e análise de dados relacionados a, pelo menos, um dos objetivos específicos apresentados. Pretende-se, inclusive, gerar dados comparativos entre realidades escolas potiguaras de diferentes níveis e localidades, evidenciando possíveis pontos de intersecção e de colaboração entre professores da Educação Básica e pesquisadores. Ao final da investigação, espera-se colaborar com docentes a fim de desenvolver sequências de ensino para a realização e disseminação de práticas pedagógicas investigativas e criativas, de acordo com a proposta de Educação STEAM, considerando as especificidades e potencialidades locais, e o desenvolvimento de habilidades pelos alunos. A experiência e colaboração com professores da Educação Básica e pesquisadores da Universidade permitirá a apropriação de outros conhecimentos e metodologias para enriquecer tanto as práticas pedagógicas em Educação STEAM com protagonismo discente, quanto procedimentos de pesquisa na área de inovação educacional.

Situação: Em andamento; Natureza: Pesquisa.

Alunos envolvidos: Graduação: (4) / Mestrado profissional: (6) / Doutorado: (1) .

Integrantes: Lucas Toshio Nascimento da Silva - Integrante / Dennys Leite Maia - Coordenador / Amanda Maria Domingos de Oliveira - Integrante / Antonio Igor Silva de Oliveira - Integrante / Roberia Lourenço - Integrante / Ismenia Blavatsky de Magalhães - Integrante / Veridiana Kelin Appelt - Integrante / Stella Layse da Silva Lima - Integrante / Francelmo Guimarães de Farias - Integrante / Giluiza Catarina Cardoso Alves Borges - Integrante / Raiza de Araújo Domingos Soares - Integrante / Dênis Rocha da Silva - Integrante / Lidiane Carla de Moura - Integrante / Lucas Aleixo de Medeiros - Integrante / Ana Carolina Costa Silva - Integrante / Mayara Guerra Cabral - Integrante / Sara Rocha da Silva - Integrante.

Áreas de atuação

- | | |
|----|--|
| 1. | Grande área: Linguística, Letras e Artes / Área: Artes / Subárea: Artes Plásticas. |
| 2. | Grande área: Ciências Exatas e da Terra / Área: Ciência da Computação. |

Idiomas

Inglês	Compreende Razoavelmente, Fala Razoavelmente, Lê Razoavelmente, Escreve Razoavelmente.
Japonês	Compreende Razoavelmente, Fala Pouco, Lê Pouco, Escreve Pouco.
Espanhol	Compreende Razoavelmente, Fala Pouco, Lê Pouco, Escreve Pouco.

Produções

Produção bibliográfica

Produção técnica

Programas de computador sem registro

1. ★ **SILVA, L. T. N..** Calculadora de media ponderada IMD. 2023.

Demais tipos de produção técnica

1. **SILVA, L. T. N..** git e github. 2023. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - curso de git e github).

Eventos

Participação em eventos, congressos, exposições e feiras

1. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. 2022. (Oficina).
2. Aprendizagem Baseada em Projetos.Aprendizagem Baseada em Projetos. 2022. (Oficina).
3. Cultura Maker(aprendizagem Criativa).Cultura Maker (aprendizagem Criativa). 2022. (Oficina).
4. Inovação com Tecnologias Educacionais.Inovação com Tecnologias Educacionais. 2022. (Oficina).
5. Peer Instruction.Aprendizagem Colaborativa. 2022. (Oficina).

Desenvolvimento de material didático ou instrucional

1. **SILVA, L. T. N..** git e github. 2023. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - curso de git e github).

Página gerada pelo Sistema Currículo Lattes em 21/02/2024 às 8:04:23

[Imprimir currículo](#)