

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA**

**SETOR DE ENGENHARIAS, CIÊNCIAS AGRÁRIAS E DE TECNOLOGIA**

**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA - BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**SEMINÁRIOS DE PRÁTICA TECNOLÓGICA EXTENSIONISTA III**

---

**Tecnologias no Campo e Capacitação de  
Pequenos e Médios Produtores Rurais -  
Ações de Integração Universidade–Escola**

Equipe:

Guilherme Daneliv

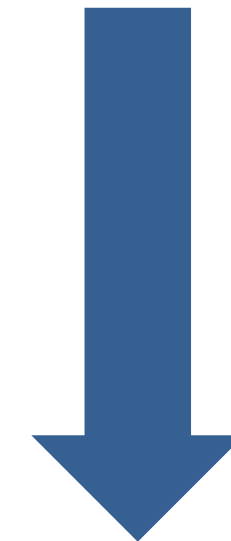
Alice Manuela da Silva de Azambuja

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Salete Marcon Gomes Vaz

# INTRODUÇÃO



PROENZEM



Tecnologias  
no  
Campo

# INTRODUÇÃO

## **Temática do projeto**

- Aproximação entre universidade e comunidade por meio de ações expositivas e educativas.

## **Problema abordado/Justificativa**

- Baixo conhecimento sobre a área da tecnologia e cursos superiores.

## **Público-alvo/Local**

- Jovens entre 15 e 18, em escolas de Ensino Médio.

# OBJETIVOS

## Objetivos do projeto

- Promover integração universidade–comunidade, estimular conhecimento e o uso de tecnologias pelos jovens, e fomentar o desejo pelo ensino superior.

## Objetivo das atividades

- Divulgar o curso e apresentar aplicações tecnológicas de forma acessível aos estudantes do Ensino Médio.

# METODOLOGIA

## Descrição do planejamento das atividades e material utilizado

- A preparação envolveu a organização das equipes e a seleção de projetos, demonstrações e conteúdos do curso, já produzidos pelos graduandos durante o curso, que pudessem despertar o interesse dos estudantes pelo ensino superior e pela área de tecnologia.



# METODOLOGIA

## Descrição da atividade executada

- Apresentação do curso de Engenharia de Software: áreas de atuação, estrutura, projetos desenvolvidos pelos acadêmicos, e oficinas práticas.
- Também houve diálogo aberto com os estudantes, que puderam tirar dúvidas sobre tecnologia, universidade e carreira, fortalecendo a integração entre escola e universidade.

# RESULTADOS

- Maior engajamento e interesse dos estudantes pela área de tecnologia.
- Compreensão mais clara sobre o curso de Engenharia de Software.
- Participação ativa nas conversas, com perguntas e interação.
- Crescimento pessoal e acadêmico dos graduandos, com melhora na comunicação, organização e adaptação da linguagem ao público.

# RESULTADOS

## Efeitos das Ações na Comunidade

- Participação ativa dos estudantes, com perguntas e interesse pelas aplicações da tecnologia (verificados).
- Maior aproximação entre estudantes e universidade, incentivando o interesse pelo ensino superior (esperados).
- Curiosidade aumentada e mais confiança para considerar a vida acadêmica (relatados).



# RESULTADOS





# RESULTADOS





# CONCLUSÃO

## Aprendizado para a equipe

- Melhora na comunicação, na capacidade de adaptar a linguagem técnica e nas habilidades de organização e trabalho em grupo. A interação direta com os estudantes também permitiu compreender suas percepções sobre tecnologia e o ensino superior.

## Desafios encontrados

- Transformar conteúdos técnicos em explicações acessíveis, administrar o tempo entre preparação e execução das ações e manter o engajamento dos estudantes em temas complexos.

# AGRADECIMENTOS

- A equipe agradece a coordenadora do projeto, Profª Drª Maria Salete Marcon Gomes Vaz por todo o apoio durante o desenvolvimento das atividades extensionistas no projeto.
- A equipe agrade as instituições de ensino que acolheram as atividades do projeto:
  - Colégio Estadual General Osório
  - Colégio Estadual Professor João Ricardo von Borell du Vernay
  - Universidade Estadual de Ponta Grossa