

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

O PROJETO ESCOLA DE HACKERS COMO AMBIENTE POTENCIALIZADOR DO PROTAGONISMO JUVENIL

AUTOR PRINCIPAL: João Alberto Ramos Martins

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Adriano Canabarro Teixeira

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

Frente ao novo perfil de jovens, mostra-se importante o desenvolvimento de ações que estimulem sua participação nos processos educativos, considerando também os componentes tecnológicos. Justifica-se a realização deste estudo pela necessidade de reconhecimento do potencial da programação de computadores como um exercício para o desenvolvimento de atitudes de protagonismo nos jovens. Acredita-se que o trabalho com a programação de computadores contribui para o desenvolvimento de atitudes protagonistas nos estudantes, por meio da participação ativa e autônoma dos alunos na construção de seus projetos proporcionando o desenvolvimento pessoal dos indivíduos e da comunidade na qual se encontram inseridos. O objetivo central deste trabalho consiste em avaliar em que medida o Projeto Escola de Hackers cria um ambiente propício ao Protagonismo Juvenil.

DESENVOLVIMENTO:

Considerando os objetivos almejados optou-se pela adoção de uma metodologia de caráter qualitativo, fundamentado em Minayo (2015) tendo como método um grupo focal e análise exploratória para coleta e tratamento dos dados. A unidade de análise definida para esta investigação concentra-se no Projeto Escola de Hackers, desenvolvido

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



no ano de 2015, que contou com a participação de 19 escolas municipais de Passo Fundo-RS. Destas instituições, foram selecionados 5 estudantes de 6º ao 9º ano do ensino fundamental que participaram da primeira edição do projeto para compor o grupo focal e se constituírem nos sujeitos da pesquisa sobre o protagonismo juvenil. Para coleta dos dados foram realizados cinco encontros no grupo focal, nos quais foram discutidos assuntos referentes aos conhecimentos dos participantes sobre a programação de computadores e foram propostos desafios no Scratch para serem resolvidos pelos estudantes. Como instrumentos, utilizou-se um questionário, que foi preenchido pelos estudantes e também um roteiro de observação, em que o pesquisador realizou anotações para auxiliar na etapa de análise. Como base teórica foram selecionados os estudos de Costa (2000) sobre Protagonismo Juvenil, realizando-se um diálogo com o conceito de aprendizagem, na concepção de Pozo (2002), além de vincular a Informática Educativa, com os estudos de Papert (1986) e Ruskoff (2012), como elemento importante nesse contexto.

Com base nos fundamentos teóricos que embasam a presente pesquisa foi possível identificar, no material coletado, as seguintes categorias de análise: motivação; iniciativa; solução de problemas e autonomia.

Como resultado, no aspecto motivação foi possível constatar que a proposta de atividade envolvendo a programação de computadores mostrou-se positiva para a motivação dos estudantes, o que os levou a persistirem e manifestarem seu interesse e aprofundar-se no assunto, desenvolvendo os desafios lançados no projeto também em outros contextos. Quanto a iniciativa, constatou-se que grande parte dos estudantes ainda não apresentam iniciativa e autonomia para atuação protagonista. Referente a solução de problemas observou-se que a utilização da programação para proporcionar situações de solução de problemas pode ser um aspecto positivo, possibilitando a participação ativa dos estudantes e contribuindo para que em outras ocasiões tenham capacidade para empregar tais atitudes para a resolução de problemas em situações reais, tornando-se sujeitos protagonistas. Em relação a autonomia foi possível constatar que a utilização da programação de computadores propicia um ambiente positivo para promover a autonomia nos jovens, pois possibilita o envolvimento, tomada de decisões e construção de suas aprendizagens.



IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Conclui-se que a utilização da programação de computadores e o ambiente proporcionado pelo Projeto Escola de Hackers consiste em uma iniciativa importante para proporcionar atitudes protagônicas. Acredita-se que o projeto possibilita que o jovem seja exposto a desafios que promovem a tomada de consciência, motivando-os e desenvolvendo a iniciativa, a autonomia e a solução de problemas, que consistem em elementos fundamentais para constituir uma atitude protagonista.

REFERÊNCIAS:

- COSTA, A. C. G. da. Protagonismo Juvenil: Adolescência, Educação e Participação Democrática. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.
- MINAYO, Cecília de Souza. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.
- PAPERT, S. Logo: computadores e educação. 2. ed. Trad. José Armando Valente, Beatriz Bitelman. São Paulo: Brasiliense, 1986a.
- POZO, J. I. Aprendizizes e Mestres: a nova cultura da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2002
- RUSHKOFF, D. As 10 questões essenciais da era digital. São Paulo: Editora Saraiva, 2012. Disponível em: <http://info.scratch.mit.edu/About_Scratch>. Acesso em: 31 jul. 2016.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS:

Poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.