

**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

## OFICINA NOVOS TALENTOS INTEGRANDO ENSINO MÉDIO COM AS ENGENHARIAS

**Heder Luiz Martins Junior (hederlmjr@gmail.com)**  
**Lucas Vieira Werner (lucas.werner02@gmail.com)**  
**Maria Salete Marcon Gomes Vaz (salete@uepg.br)**  
**Monica Cristine Scherer Vaz (monicacsvaz@yahoo.com.br)**

RESUMO – A oficina Novos Talentos visa apresentar aos alunos de Ensino Médio, os conceitos de física, química e matemática que estão envolvidos na Engenharia de Computação e, portanto, efetivamente presentes na vida moderna por meio do uso de computadores. Contou com a participação de alunos do curso técnico do Centro Estadual de Educação Profissional de Ponta Grossa (CEEP), durante cinco dias, interagindo através de palestras, oficinas práticas e mostra de projetos. O objetivo foi realizar atividades extracurriculares em contra turno às aulas dos alunos participantes. Essas atividades, além de contribuírem para a socialização dos alunos, promovem um estímulo ao estudo, contribuindo também para aumentar o interesse do aluno nas disciplinas apresentadas nas oficinas.

**PALAVRAS CHAVE** – Computação, Integração, Ensino Médio

### Introdução

As atividades apresentadas fazem parte do projeto “Novos Talentos na UEPG”, que oportunizou aos estudantes do ensino profissionalizante, participarem das atividades em contra turno escolar.

Neste trabalho são apresentadas algumas das atividades das oficinas com a participação dos alunos do Centro Estadual de Educação Profissional de Ponta Grossa (CEEP).

No projeto transferiu-se aos alunos a importância do uso de novas tecnologias empregadas nas distintas áreas à quais o profissional de computação pode atuar e a importância na contínua capacitação profissional.

As atividades contribuem para esta nova geração de futuros profissionais, com novos métodos, processos, informações e a adesão de novas tecnologias, às quais permitem aos alunos, buscar a continuidade de sua formação.

## **Objetivos**

Objetivo geral:

- Estimular o interesse dos alunos do Ensino Médio para o Ensino Superior.

Objetivos específicos:

- Oportunizar aos estudantes conhecerem a Universidade Estadual de Ponta Grossa e a estrutura dos Cursos de Engenharia de Computação e Informática.
- Realizar práticas de programação, oficinas práticas e mostras tecnológicas dos projetos desenvolvidos por alunos da UEPG para os alunos do Ensino Médio.
- Oportunizar a troca de experiência entre alunos do Ensino Médio e acadêmicos dos cursos de Engenharia da Computação e Informática.
- Expor a relação entre as matérias ministradas durante o ensino médio com a área tecnológica.
- Aprimorar e atualizar o estudante de Ensino Médio em relação às tecnologias utilizadas no ambiente profissional.

## **Referencial teórico-metodológico**

O projeto foi realizado no período de 17 à 20 de setembro de 2013, totalizando 32 horas. Participaram do projeto 50 alunos do Centro Estadual de Educação Profissional (CEEP) de Ponta Grossa. O projeto possui uma equipe multidisciplinar composta por professores do Departamento de Informática, acadêmicos do curso de Engenharia de Computação e Informática da UEPG e acadêmicos do programa de Mestrado em Computação Aplicada da UEPG.

As atividades foram desenvolvidas no Hall Tecnológico da UEPG. Uma palestra de abertura sobre o tema "Talentos e Oportunidades" foi ministrada com o objetivo de incentivar

os alunos à ingressar na Universidade. Também foram ministradas palestras técnicas pelos alunos e professores dos cursos de Engenharia da Computação e Informática, sobre a aplicação das disciplinas de Matemática, Física e Química na Computação e também palestras sobre as experiências dos alunos da UEPG nos projetos de Ciências sem Fronteiras.

Nas oficinas práticas realizadas, os alunos, com auxílio dos professores e acadêmicos da UEPG, criaram websites, jogos através do software Scratz e protótipos de robótica, reutilizados a partir da coleta de lixo eletrônico, assim como também conheceram sobre sensores e circuitos eletrônicos. Durante todo o período do projeto, ficaram expostos projetos desenvolvidos pelos alunos do Curso de Engenharia da Computação e Informática, bem como o Ambiente Educacional Multimídia MODESTO, apoiando no entendimento da correlação entre as disciplinas do Ensino Médio com as do Ensino Superior.

Desta forma, o conteúdo proposto foi apresentado aos alunos do Ensino Médio de várias formas, aumentando o interesse e participação dos alunos.

**Figura 1: Apresentação Novos Talentos**



**Apresentação do curso de Engenharia de Computação aos alunos do CEEP.**

## **Resultados**

Os alunos do ensino médio participantes das oficinas tiveram a oportunidade de familiarizar-se com a ciência e tecnologia envolvidas na engenharia de computação, através de trabalhos em grupo. Esse conhecimento ajuda a promover um estímulo ao estudo e com isso obter uma melhoria da qualidade do ensino obtido no ensino médio. Essas atividades contribuíram também para a socialização e integração social dos alunos.

## **Considerações Finais**

A inserção dos alunos nos ambiente acadêmico oportuniza o conhecimento de novas tecnologias aprimorando o conhecimento técnico do estudante, baseada em troca de informações entre o aluno e acadêmicos/professores da área.