

# IDEAÇÃO: ESTIMULANDO ALUNOS DE ENSINO MÉDIO A PROPOR SOLUÇÕES TECNOLÓGICAS PARA PROBLEMAS REAIS.

Encontros Universitários 2018 - Quixadá

Letícia S. Saraiva, Jayne Carvalho França, Paulo Cardoso, Maria Viviane de Menezes

O Projeto Invente é um projeto de extensão da UFC- Campus Quixadá cujo objetivo é promover o primeiro contato de alunos de Ensino Médio com a programação de computadores por meio de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. No entanto, diferente de outros projetos de ensino de programação, este projeto visa estimular que os alunos proponham soluções tecnológicas que venham a resolver ou amenizar um problema real, vivido por eles em suas comunidades. No currículo de aulas do Projeto Invente há o conteúdo de Ideação, que é uma técnica utilizada para se discutir problemas e apresentar possíveis soluções para este. Esta aula inicia com uma explicação sobre o que é e qual a finalidade do ato de idear, seguida de uma dinâmica para identificar possíveis problemas enfrentados pelos alunos em suas comunidades. Ao identificar os problemas existentes, um deles é escolhido, e por meio de um brainstorming, é feito o levantamento de possíveis soluções. O objetivo final da aula é ter um problema e uma solução bem definidos e determinar como isso pode ser feito por um aplicativo. Como resultado da aula de Ideação, ministrada para alunos dos primeiros e segundos anos do Ensino Médio da EEM Gonzaga Mota em Quixadá, tivemos o levantamento de dois problemas enfrentados pelos alunos: (i) sedentarismo e (ii) uso de fichas em papel nas filas de atendimento de postos de saúde. Os alunos preencheram um formulário com as seguintes perguntas: • Pergunta 1: Qual é o problema? • Pergunta 2: Quem é afetado pelo problema e como? • Pergunta 3: Por que é importante resolvê-lo? • Pergunta 4: Qual é a solução? A proposta de solução para o problema de (i) sedentarismo foi de um aplicativo que diariamente sugira ao usuário atividades físicas que possam ser facilmente executadas, sem a necessidade de ir a uma academia, já que a falta de exercícios físicos pode acarretar uma série de problemas de saúde. E como nos dias atuais temos sempre nossos smartphones em mão, a melhor forma de combater o sedentarismo é usando o auxílio dessa ferramenta. Já a proposta para o problema de (ii) uso de fichas em papel nas filas de atendimento de postos de saúde foi de um aplicativo que marcasse consultas online, pois na comunidade em que se localiza a escola, quando os moradores precisam ir ao médico, eles têm que se deslocar durante a madrugada para um bairro vizinho, para pegar uma fila e garantir uma vaga para as consultas. Esse aplicativo resultaria em um melhor acesso à saúde básica, tendo em vista que muitas vezes os moradores da comunidade fazem esse processo para conseguir uma consulta, sem saber se ainda haverá vagas disponíveis quando eles chegarem lá. A capacidade de criar uma solução a partir de um pensamento crítico é importante em todos os aspectos da vida, e tendo isso em vista, trabalhar no desenvolvimento de alunos para que eles se tornem capazes de pensar em soluções é um desafio diário para as instituições de ensino. O Projeto Invente proporciona aos alunos uma experiência de pensar em como usar a tecnologia para resolver um problema real, estimulando assim a capacidade de análise, o trabalho cooperativo, a criatividade dos alunos participantes.