

APPS COMO SOLUÇÕES PARA PROBLEMAS REAIS PROJETADOS PELO EMI DE INFORMATICA NA DISCIPLINA PROJETO INTEGRADOR NO IFPI CAMPUS PICOS

ANTÔNIO SILVA, JADER ABREU

IFPI - CAMPUS PICOS - CAPIC.2022118ISINF0195@ALUNO.IFPI.EDU.BR - JADER@IFPI.EDU.BR

PROJETO INTEGRADOR

Este trabalho relata a experiência vivida na disciplina do 1º ano do ensino médio integrado ao técnico de informática no IFPI Campus Picos e todos os aplicativos que foram projetados pelos estudantes e pelo professor com base em problemas reais colhidos junto à comunidade. Foram coletados um total de 208 problemas junto à comunidade, foram selecionados 25 destes problemas como mais relevantes. Estes problemas foram analisados, documentados e prototipados ao longo de um ano. Por fim foram apresentados e avaliados pela comunidade 24 aplicativos projetados para resolver problemas reais.

USANDO O METODOLOGIA PBL

A metodologia utilizada foi a Aprendizagem Baseada em Problemas, mais conhecida como PBL (*Problem Based Learning*). O método é uma forma de aprendizado que estimula a pró-atividade e o aprimoramento pessoal em um grupo acadêmico por meio de discussões profundas de casos interdisciplinares. Para tanto problemas reais devem ser propostos para que os estudantes possam buscar suas próprias soluções. Dessa maneira o professor deixa de ser o detentor do conhecimento e passa a ser o facilitador da aprendizagem. Para aplicar o método, o professor da disciplina de Projeto Integrador do 1º ano do ensino médio integrado em informática do IFPI Campus Picos propôs aos estudantes que fizessem entrevistas com a comunidade local em busca de problemas reais que pudessem ser solucionados com aplicativos. Foram usadas então, diversas técnicas para projetar aplicativos para solucionar estes problemas e os resultados foram apresentados a comunidade no auditório do campus no final do semestre.

GEROU 25 PROJETOS DE APPS

Como resultado da primeira fase do processo, o levantamento de problemas, foram identificados 208 problemas relatados pela comunidade. Tais problemas foram categorizados e filtrados em 22 tipos diferentes. O professor com ajuda dos estudantes classificou os problemas por relevância e facilidade. Os estudantes escolheram quais problemas gostariam de trabalhar em grupos. O professor guiou os estudantes no uso de técnicas como *Brainstorming*, *Persona*, *Mapa de Empatia*, *Prototipação*, *Magico de Oz*, *pitch*, etc. Por fim foram gerados 25 protótipos não funcionais com simulação de funcionamento gerada por aplicativos como: *Canva*, *Figma*, *Zeplin*, *invisionapp*, *pencil*, etc. Os aplicativos foram testados com usuários potenciais usuários. Por fim foi preparada uma apresentação de cada aplicativo e realizada exposição de todo o processo em um evento no auditório do campus com presença de professores, estudantes, potenciais clientes e membros da comunidade. Os estudantes tiveram seus trabalhos avaliados pelos membros da comunidade e tiveram a experiência de apresentar um projeto de aplicativo em público, além de ter seu processo de aprendizagem enriquecido durante todo o ano com participação em todo o processo de produção. No momento os estudantes estão desenvolvendo os aplicativos e se preparando para uma nova etapa de testes e apresentação de um primeiro protótipo funcional dos aplicativos.

FOI CONCLUÍDO COM SUCESSO

Segundo avaliação dos professores, alunos e convidados, foi alcançado um excelente resultado para a disciplina. Foi alcançado também um nível alto de engajamento de estudantes e professores de forma interdisciplinar, visto que a medida que o projeto ganha forma, os estudantes se envolvem mais ainda com o projeto e buscam apoio de todos os seus professores na resolução dos problemas. Com isso, podemos concluir que a disciplina gerou um excelente resultado de modo geral.

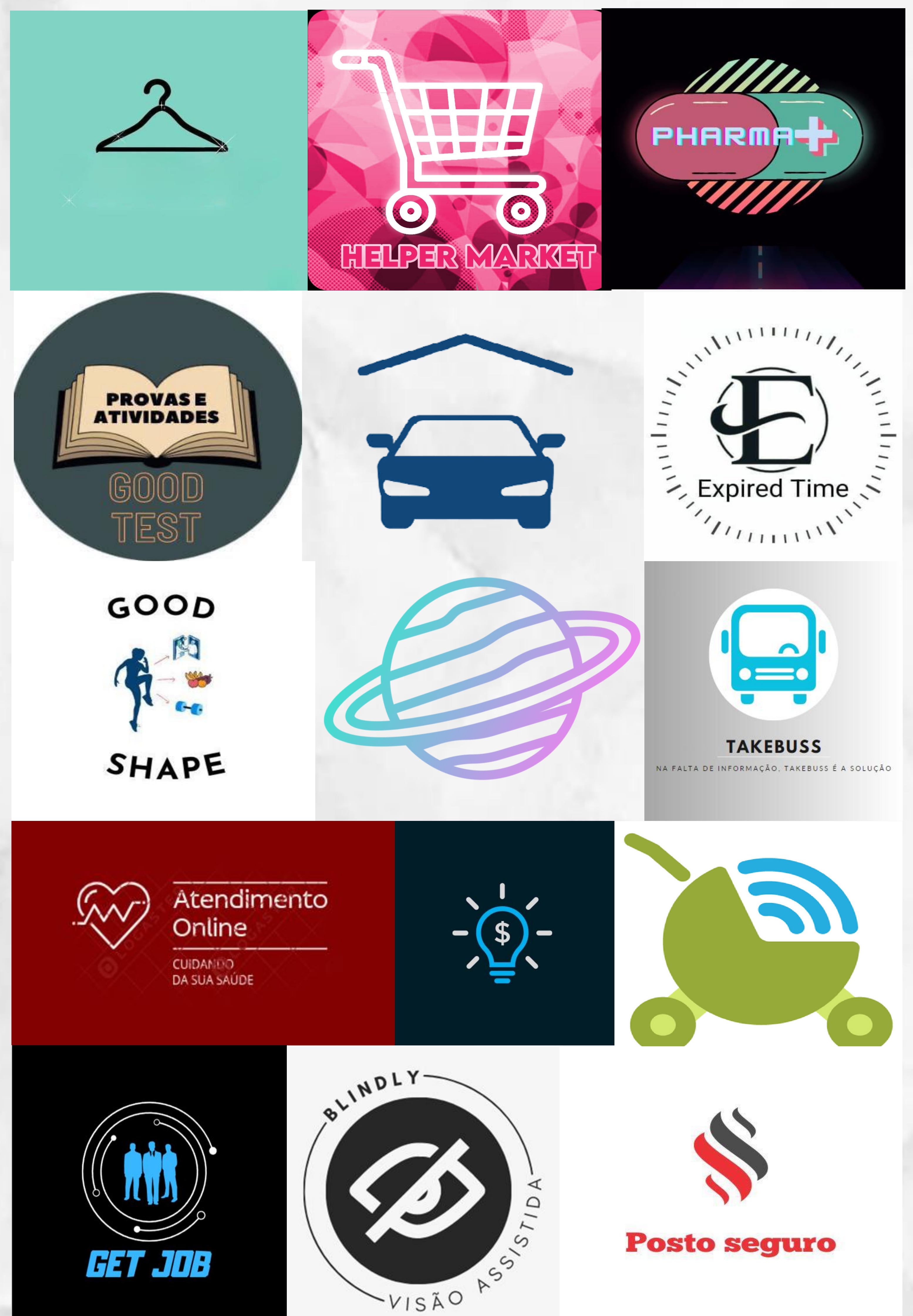


Figura 1 - Logomarca de APPs
Fonte: Próprio Autor.

Logomarca de alguns dos Aplicativos projetados: Proveedor Virtual; Helper Market, Pharma+, Good Test, Guia Passageiro, Expired Time, Good Shape, Space Calm, TakeBuss, Atendimento Online, Finanças, CareGiveres, Get Job, Blindly e Posto Seguro.

REFERÊNCIAS

- BERBEL, N. N.: "Problematicization" and Problem-Based Learning: different words or different ways? Interface — Comunicação, Saúde, Educação, v.2, n.2, 1998.
- FREIRE, Paulo (1967). Educação como prática da liberdade 18ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra