



PROGRAME O SEU FUTURO: OFICINAS PARA A TERCEIRA IDADE E OFICINAS DE GRASSHOPPER¹

Programa o Seu Futuro: Workshops for the elder and workshops for Grasshopper

Rafael Kruger dos Reis², Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro³, Gerson Battisti⁴, Gabriel William de Abreu Perius⁵, Gustavo Hanke Finkler⁶

¹ Projeto de extensão Programa o Seu Futuro da Unijuí.

² Rafael Kruger dos Reis- Bolsista; estudante do curso ciências da computação; professor Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro. Bolsista PIBEX do Projeto de extensão Programa o Seu Futuro, rafael.reis@sou.unijui.edu.br

³ Professor Mestre do Curso de Graduação em Ciência da Computação da Unijuí, Orientador, mrmc@unijui.edu.br

⁴ Professor Doutor do Curso de Graduação em Ciência da Computação da Unijuí, Orientador, battisti@unijui.edu.br

⁵ Aluno do Curso de Graduação em Engenharia de Software da Unijuí, Bolsista PIBEX do projeto de extensão Programa o Seu Futuro, gabriel.perius@sou.unijui.edu.br

⁶ Aluno do Curso de Graduação em Engenharia Química da Unijuí, Bolsista PROAV do projeto de extensão Programa o Seu Futuro, gustavo.finkler@sou.unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

Neste ano o projeto Programa o Seu Futuro, tem como objetivo através de palestras, apresentações, atividades e etc. Estimular o conhecimento de programação para os jovens e adultos, assim como propiciar inclusão digital aos cidadãos.

O projeto se trata de, oferecer oficinas para a comunidade conhecer um pouco mais sobre o que a tecnologia proporciona e também trazer um pouco de conteúdo sobre programação e tecnologia a jovens, adolescentes e idosos para instigar o conhecimento e o interesse na área.

Todas as oficinas foram realizadas no prédio mais inovação, na Fidene em Ijuí. Inicialmente começamos com as oficinas de redes sociais, introduzindo ao público da terceira idade tudo sobre o Facebook e o Instagram, no mês de março. Posteriormente ocorreram as oficinas de Grasshopper nos meses de abril e maio

METODOLOGIA

Inicialmente os estudos foram pela busca de subsídios para a realização de oficinas para o público da terceira idade e a forma de interação com os mesmos. Em um segundo



momento focou-se no estudo da ferramenta Grasshopper. Utilizou-se para tanto a metodologia a pesquisa bibliográfica e experimental, onde podemos encontrar experiências adquiridas de outras atividades semelhantes realizadas por outros projetos, além do convívio no projeto e a conversação com os professores e colegas bolsistas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os idosos têm diversas dificuldades de aprendizagem no mundo virtual, segundo o IBGE (Monitoramento, apud, IBGE, 2022), só vinte e quatro por cento dos idosos tem acesso a internet e utilizam alguma rede social para interação social. Se sentem entediados e também muitos precisam do acesso a internet para fazer coisas do dia a dia como pesquisas, ou precisam de acesso ao aplicativo do banco por exemplo. Muitos precisam, mas na maioria das vezes não sabem como utilizar a internet ou como instalar um simples aplicativo, até mesmo alguns não sabem como ligar um celular.

Muitos idosos têm medo da tecnologia ou até mesmo um certo preconceito com a modernidade, mas vale lembrar que a internet está aqui para nos ajudar e facilitar nossa vida e assim acabar com a dor de cabeça e poupar o nosso tempo em diversas tarefas, e sempre bom lembrar que a internet introduziu no mundo uma nova forma de aprender, estudar, ter um bom lazer vendo filmes e séries entre outros benefícios.

Tivemos a oportunidade de realizar oficinas com a terceira idade, onde precisávamos fazer uma apresentação sobre as redes sociais explicar a diferença entre elas, o que cada uma delas era e o que cada uma fazia, então com as devidas informações começamos a estudar formas de fazer algo fácil de entender para a apresentação não ficar algo que não desperte a atenção dos idosos, mas sim, algo para fazer com que eles despertem a vontade de fazer parte do mundo virtual e usarem mais a internet.

Na figura 01, temos a realização da oficina onde foi colocado em prática a criação de contas no Instagram, com a dinâmica de postagem de conversas, fotos e vídeos. Durante a oficina surgiram diversas dúvidas e esclarecimentos, interações como a questão da segurança e a privacidade das postagens. Teve-se um clima alegre e descontraído, uma grande interação entre os participantes.



Figura 01: Registro das Oficinas – Ijuí/RS



Fonte: Autoria própria (2022)

O segundo desafio foi estudar mais os conceitos de programação, pois tínhamos que realizar oficinas de Lógica de Programação com estudantes do terceiro ano do ensino médio.

Para a realização das oficinas além de estudar todos os conceitos da programação, foi definido que iremos utilizar a plataforma Grasshopper (Google, 2022), criada pelo Google para ensinar jovens e adultos que estão em fase de aprendizado na programação a aprender conceitos e técnicas da linguagem de programação JavaScript, famosa no mundo todo, a criar algoritmos e pequenos códigos, para entenderem mais e ter uma introdução sobre essa linguagem de programação.

A plataforma (figura 02), conta com atividades atrativas e dinâmicas que estimula tanto iniciantes quanto pessoas que já conhecem a linguagem JavaScript, a praticarem a programação e fazer as atividades presentes dentro da plataforma, cada conquista, desbloqueiam se medalhas e troféus para incentivar a continuidade dentro do Grasshopper e também você pode personalizar o mascote da plataforma que é um gafanhoto com diversas roupas, acessórios e mochilas para deixar o mascote da plataforma com o jeito que você gosta.

Conta com o sistema de nivelamento, cada vez mais que você pratica e passa uma atividade vai avançando de fase e desbloqueando novos conceitos para aprender, as primeiras fases você se depara com atividades simples mas que vão explicando o que são "Strings" por



exemplo, depois conforme você vai avançando começa a desbloquear atividades que vão falar sobre desvio condicional e laços de repetição. Avançando ainda mais você encontra explicações sobre operadores e variáveis e por último, enquanto estávamos estudando a plataforma vimos que nas últimas atividades a plataforma nos dá algumas noções da linguagem muito utilizada para sites que é HTML e também tem algumas coisas que podemos fazer com a linguagem CSS na parte da plataforma chamada “Snippets” onde você consegue criar um próprio código personalizado e assim criar uma atividade nova para desafiar seus colegas e amigos.

Figura 02: Grasshopper



Fonte: Rafael Kruger dos Reis e Gabriel William de Abreu Perius (2022)

Feito o estudo da plataforma, em conjunto os membros do projeto foram elaboradas oficinas, no intuito de apresentar aos estudantes não somente a plataforma, mas de forma didática, interativa e inspiradora os conceitos e a prática da programação.

Tivemos esses dois grandes desafios para realizar, porém foram atividades mais complexas, mas que ajudaram a cada bolsista cada vez mais a pesquisar e aprofundar seus estudos e também contribuiu a aprender temas importantes para as próximas oficinas, já que em paralelo ao que estávamos estudando na bolsa, no curso de ciências da computação estávamos vendo os mesmos conceitos porém em outras linguagens de programação. Aproximando a extensão com o ensino e a pesquisa.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre Grasshopper amplia a vontade de aprender mais e conhecer a linguagem Java e JavaScript e atualmente estou estudando para me aprofundar nesta linguagem por causa de um trabalho da bolsa, os professores também ajudam bastante e me incentivaram a estudar mais sobre isso.

As atividades desenvolvidas na bolsa também proporcionam novas experiências e amizades, contato com acadêmicos novos da universidade e com professores de diversas áreas e de diferentes conhecimentos, desde quando ingressei como bolsista me senti bem confiante e confortável para participar de todas as atividades, que são desafiadoras mas não difíceis de realizar.

Está sendo muito desafiador estar participando do projeto “Programe o Seu Futuro”, ao mesmo tempo vem sendo algo muito importante para mim, para a universidade e para a comunidade também. Essas experiências com as pesquisas e apresentações me trouxe um conhecimento mais avançado de como interagir socialmente com cidadãos de diversas faixas etárias.

Palavras-chave: programação, Grasshopper, JavaScript, redes sociais, inclusão digital

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Monitoramento, LifeLink. Idosos e a Tecnologia: Como facilitar a vida na terceira idade, 2020, disponível em: <https://vivatecs.com/blog/posts/idosos-e-a-tecnologia>, acesso em 20 de junho de 2022

Google, Grasshopper, 2022. Página inicial. Disponível em https://grasshopper.app/pt_br/. acesso em 21 de junho de 2022

Nursing, Master. quais os benefícios das redes sociais para idosos disponível em : <https://www.masternursing.com.br/redes-sociais-para-idosos/>, acesso em 21 de junho de 2022

Oliveira, Ana. Idosos estão cada vez mais conectados, e isso é bom para sua saúde disponível em:

<https://www.uninter.com/noticias/idosos-estao-cada-vez-mais-conectados-e-isso-e-bom-para-sua-saude>, acesso em 21 de junho de 2022