



AÇÕES DA EXTENSÃO - DIVULGAÇÃO DO PROJETO APPGO¹

EXTENSION ACTIONS - APPGO PROJECT DISCLOSURE

Dara Cristina Bratz², Barbara Gundel³, Edson Luiz Padoin⁴, Taíse Neves Possani⁵

¹ Projeto de Extensão AppGo desenvolvido na UNIJUÍ.

² Bolsista; Estudante do curso de Design da UNIJUÍ; Bolsista PIBEX do projeto AppGo.

³ Professor extensionista do curso de Design.

⁴ Professor extensionista do curso de Ciência da Computação.

⁵ Professor extensionista do curso de Letras.

INTRODUÇÃO

O projeto de extensão “AppGo: Implementação e Desenvolvimento de Softwares Educacionais” da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ) utiliza diferentes metodologias e tecnologias no âmbito da educação, tendo como foco principal o desenvolvimento de softwares educacionais, a fim de diversificar e atualizar os métodos de ensino dos professores em sala de aula, bem como auxiliar os alunos do ensino fundamental e médio, tanto na preparação para o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) e vestibular, quanto para o aprendizado nas áreas de matemática e linguagens (português). Isso ocorre através dos apps desenvolvidos no projeto: MathGo, na área de matemática, disponível em www.mathgo.com.br e PortGo, na área de língua portuguesa, disponível em www.portgo.com.br.

De caráter interdisciplinar e no plano institucional, o projeto abarca diferentes áreas do conhecimento, tendo em vista que estão envolvidas no desenvolvimento e implementação dos aplicativos os cursos de Ciência da Computação, Design, Matemática e Letras (português).

Devido ao processo de globalização, marcado pela modernização das tecnologias da informação e da comunicação já existentes e surgimento de novas, o mundo vem se tornando cada vez mais conectado devido à cibercultura ou cultura da internet que se dá com o surgimento da microinformática nos anos 70.



Para Lemos (2002), a cibercultura faz com que a rede envolva os usuários e objetos numa conexão generalizada e não sendo mais necessário que os usuários se desloquem até a rede. Devido a isso, progressivamente as pessoas estão se inserindo no mundo digital e atualmente, esse meio tornou-se indispensável para fins de divulgação e se intensificou no contexto pós pandemia, fazendo com que as pessoas buscassem se reinventar de modo a se adequar às novas tecnologias, incluindo o meio educacional.

O Projeto de Extensão AppGo surgiu com uma proposta que une a educação, a tecnologia e a inovação, tópicos muito importantes na atualidade e de modo a fazer com que mais pessoas venham a conhecer esse projeto e os aplicativos que fazem parte dele, algumas formas de divulgação foram adotadas, como os desafios realizados com as escolas e a recente inserção do projeto nas mídias sociais.

METODOLOGIA

A inserção do projeto nas mídias sociais se fez necessária a caráter de divulgação de ações realizadas e também como visibilidade no fazer institucional. Assim, foram desenvolvidos layouts, principalmente utilizados na plataforma instagram para envolver o público de alunos de escolas públicas e privadas e também professores destas.

Como desenvolver layouts requer muitos testes, aplicou-se a metodologia do Design Thinking idealizada por Tim Brown (2009), que por ser uma metodologia flexível se torna mais rápida e prática sua aplicação, podendo ela ser ajustada com a remoção ou adição de etapas.

Basicamente a metodologia do Design Thinking é constituída por três etapas: imersão, ideação e prototipação. Na etapa da imersão buscou-se referências visuais para as temáticas das postagens, incluindo a definição de cores e tipografia a serem utilizadas. Na fase da ideação foi constituída pelo brainstorming entre bolsistas e professora para geração de ideias, neste momento os resultados prévios foram compartilhados a partir da plataforma Google. Na etapa três da prototipação, foram validadas as ideias com a criação dos protótipos, nesse caso as postagens e direcionadas para as redes sociais Instagram e Facebook a partir do Feed e Storys .



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre as ações do Projeto AppGo, principalmente durante o período da pandemia, foram realizadas duas edições do “Desafio MathGo” e a partir disso foi possível alcançar 343 estudantes de escolas de Educação Básica (Ensino Fundamental e Médio) tanto da rede pública quanto da privada, de Ijuí e região que responderam questões ligadas a área da matemática com a utilização do app MathGo. Os dois desafios ocorreram no ano de 2021 de forma remota em detrimento da pandemia de Covid-19. Sendo assim, o desafio é uma ótima ferramenta para divulgação do projeto, pois estimula os alunos de diversas escolas da região a competir e a concorrer aos prêmios disponibilizados para os melhores colocados, bem como, faz com que os professores das escolas conheçam as ferramentas de ensino para que na sequência possam vir a aplicar em sala de aula esse novo método de ensino ligado às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) contribuindo na educação dos alunos e preparação para ENEM e vestibulares.

Para expandir ainda mais os alcances do projeto de extensão AppGo, houve a inserção do mesmo nas mídias sociais, que a partir da definição do público alvo (alunos e professores), foram determinados os locais para a divulgação do projeto, sendo eles: Instagram e Facebook, pelo fato de que grande parte desse público utiliza e é ativo nessas redes sociais. O intuito da inserção do projeto nessas redes sociais deu-se para que novas pessoas conheçam os aplicativos e entendam as ferramentas disponíveis neles, além de também se tornarem um meio de socialização e contato com pessoas que já os conhecem, para que possam ficar por dentro do que está sendo desenvolvido e de eventos que o projeto faz parte. Nas redes sociais do AppGo é possível encontrar explicações do que são os aplicativos e como eles funcionam, convites e divulgação de eventos ligados ao projeto, além de posts informativos.



Figura 1 - Post de divulgação sobre o aplicativo



Fonte: Os autores

Figura 2 - Post referente a datas comemorativas ligadas ao projeto



Fonte: Os autores



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação em um projeto de extensão é um momento ímpar na vida do acadêmico, uma vez que são vivenciadas ações com diferentes áreas do conhecimento, assim como no projeto AppGo. Os desafios realizados com os alunos e a inserção nas mídias sociais permitem uma maior interação com os aplicativos, assim como as possibilidades de estudo e a questão da gamificação. Foram realizadas duas edições do “Desafio MathGo” e os resultados foram favoráveis. Dessa forma, é interessante que seja dado continuidade no projeto com novas edições do desafio que engloba a matemática e também a realização da primeira edição do “Desafio PortGo” voltado para a área de língua portuguesa no segundo semestre de 2022.

O projeto “AppGo: Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais” se enquadra no 4º objetivo dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) que possui uma lista de 17 objetivos globais e 169 metas a serem alcançados até o ano de 2030, de modo a atingir a dignidade e a qualidade de vida para todos os seres humanos, sem comprometer o meio ambiente e nem as gerações futuras. O 4º objetivo decorre da educação de qualidade que visa garantir o acesso a educação inclusiva, equitativa e de qualidade para todos, dessa forma, o projeto AppGo através de um formato de estudo tecnológico e diferenciado, visa garantir para todos uma educação divertida e de qualidade a partir de softwares educacionais em forma de jogo disponível de maneira gratuita nos aplicativos MathGo e PortGo.

Palavras-chave: Redes Sociais. Aplicativos. Educação. MathGo. PortGo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEMOS, A. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea., Sulina, Porto Alegre, 2002.

BROWN. T. **Design Thinking** – Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.