



**PROEXC**  
PRÓ-REITORIA  
DE EXTENSÃO E CULTURA

## **PROI-DIGIT@L: ESPAÇO DE CRIAÇÃO PARA INCLUSÃO DA CULTURA DIGITAL E MAKER DE JOVENS DE PERIFERIA EM RECIFE**

Coordenadora: Maria Auxiliadora Soares Padilha	E-mail: dorapadilha@gmail.com
Tipo da Ação/Ano: Projeto/2018	Área Temática Principal: Educação
Unidade Geral: CE - CENTRO DE EDUCAÇÃO	Unidade de Origem: EDUMATEC - Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica
Abrangência: Recife	
Local de Realização: Escolas municipais, Fab Lab Recife e eventos.	

### **Resumo da Proposta:**

O Proi-Digital é um Programa em consolidação na UFPE, com resultados e experiência na inclusão e cultura digital e maker na formação de jovens para a produção criativa e empreendedorismo. O objetivo é promover a articulação de ações e projetos que promovam a análise e produção de materiais digitais por jovens da periferia de Recife, visando proporcionar uma visão mais crítica dos meios de comunicação e informação para os jovens participantes, de maneira que esta visão contribua para uma melhor inserção destes no mundo digital. Essas ações estão relacionadas ao Laboratório de Pesquisa e Prática em Educação, Metodologias e Tecnologias da UFPE e ao Espaço de Criação Digital - Proi-digit@l. Espaço disponibilizado para desenvolvimento de ações educativas de inclusão digital de jovens de escolas públicas e estudantes de graduação e pós-graduação da UFPE. A jornada maker é uma ação articulada às oficinas do proi-digital. É uma formação baseada em projetos e desafios que vão evoluindo em módulos integrados que trabalham problemáticas reais e temáticas que fazem parte da rotina dos jovens que possam conectá-los com o futuro. Serão realizadas oficinas semanais, com duração de 4 horas, nos laboratórios das 6 escolas escolhidas para implantação em 2018. As aulas são ministradas por 1 facilitador e 2 monitores, envolvendo 2 turmas por escola, num total de 860 alunos do 5º ao 7º Ano beneficiados no primeiro ano do Programa. Os demais participantes das oficinas, que somam 1.200 atendidos, serão das oficinas realizadas no Centro de Educação e outros espaços como eventos científicos.

### **Objetivo Geral:**

Promover a articulação de ações e projetos que mobilizem a mediação de análise e produção de conteúdos digitais e cultura maker com jovens das escolas públicas do Recife.

### **Objetivos Específicos:**

- Ações de Leitura, interpretação e produção de materiais digitais por jovens em espaços públicos da periferia (como bibliotecas comunitárias, escolas públicas) através de oficinas práticas para jovens (música digital, blogs, vídeos, animações, etc.);
- Promoção de palestras temáticas destinadas a jovens das comunidades circunvizinhas da universidade (Sociedade Digital e Cidadania; Cidadania, Emprego e Inclusão Digital, etc.) proferidas por professores, agentes sociais, entre outros atores sociais convidados.
- Consolidação do Espaço de Criação Digital - Proi-digit@l, na Universidade Federal de Pernambuco, através do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica;



**PROEXC**  
PRÓ-REITORIA  
DE EXTENSÃO E CULTURA

- Formação de alunos de graduação e pós-graduação na ação extensionista;
- Formação de educadores das instituições participantes

Desenvolver habilidades de:

#### Habilidades gerais

- Despertar o interesse pela tecnologia, fabricação digital, empreendedorismo e inovação;
- Atuar de forma transdisciplinar nas atividades de uso e exploração de recursos;
- Ser capaz de identificar problemas da comunidade e oportunidades de resolução.

#### Habilidades técnicas

- Operar cortadora a laser, impressora 3D e demais equipamentos do laboratório;
- Desenvolver projetos de design de baixa e média complexidade;
- Executar projetos de Pesquisa & Desenvolvimento;
- Elaborar Plano de Negócios Simplificado.

#### Habilidades comportamentais

- Aprender a lidar com erros e falhas;
- Aprender a trabalhar colaborativamente.
- Trocar experiências;
- Ajudar os pares e respeitar o próximo;