



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Campus Ouro Branco
Diretoria de Ensino, Pesquisa e Extensão
Docentes Computação
Rua Afonso Sardinha, número 90 - Bairro Minas Talco - CEP 36494-018 - Ouro Branco - MG
- www.ifmg.edu.br

PRESTAÇÃO DE CONTAS DO OBJETO DE PARCERIA

1. DADOS DO PROJETO

CAMPUS/UNIDADE	OURO BRANCO
Nº. PROCESSO SEI ORIGINAL DA PARCERIA	23712.001213/2021-61
NOME DO PROJETO	PROGRAMAOB 2.0

2. ALCANCE DOS OBJETIVOS DO PROJETO

2.3.1 Objetivo Geral

Dica para preenchimento: Descreva se o objetivo do geral foi alcançado ou não e como foi isso

O objetivo geral do projeto é a iniciação tecnológica, com a introdução da programação de softwares e aplicativos e robótica, dos alunos dos 8º e 9º anos das escolas da rede municipal de educação de Ouro Branco, buscando despertar o interesse dos mesmos em aprender mais sobre o desenvolvimento de tecnologias.

Este objetivo foi atingido, pois durante o projeto, foram realizadas atividades com os alunos do 8º e 9º anos de todas as escolas da rede municipal da cidade de Ouro Branco, com oficinas e atividades práticas envolvendo o conteúdo proposto e citado anteriormente. No geral, foram atendidos diretamente, aproximadamente 300 alunos.

2.3.2 Objetivos Específicos

Dica para preenchimento: Descreva se os objetivos específicos foram alcançados ou não e como foi isso

Os objetivos específicos foram:

1. introduzir o aluno no universo de desenvolvimento de softwares e aplicativos e robótica utilizando ferramentas motivadoras e lúdicas para uma aprendizagem divertida, significativa e maker, ou seja, bem "mão na massa".
2. desenvolver projetos inspirados em problemas reais da comunidade dos alunos usando na prática os conhecimentos adquiridos no projeto.
3. incentivar o aluno a se interessar e buscar outras capacitações para o desenvolvimento de tecnologias.
4. estabelecer futuras parcerias com a Secretaria Municipal de Educação, Secretaria de Educação de Minas Gerais, empresas e entidades da região para a inclusão permanente dessa iniciativa para os alunos das escolas públicas da cidade.
5. incentivar os alunos a participarem do vestibular para ingresso em um dos cursos Técnicos integrados ao Ensino Médio nos campi do IFMG na região (Ouro Branco, Conselheiro Lafaiete ou Congonhas).

Como os objetivos foram alcançados:

Após a realização do projeto, podemos constatar que os objetivos específicos também foram alcançados, com as seguintes iniciativas:

- durante a divulgação do projeto, era realizada uma fala geral sobre o IFMG e seus principais cursos, possibilitando assim aos alunos, um conhecimento mais amplo sobre a instituição, seus cursos e projetos realizados.
- após a primeira etapa, foi realizada uma divulgação mais ampla e específica do projeto ProgramaOB 2.0, bem como o processo de inscrição.
- após a realização e validação das inscrições, foram montadas as turmas, sendo no total, 6 turmas, com aproximadamente 30 alunos cada turma.
- para cada turma, foi preparado um conteúdo envolvendo programação, robótica e desenvolvimento de aplicativos. Essas oficinas eram realizadas a partir de um problema, para o qual os alunos usavam o conhecimento visto em sala para solucioná-lo, o que promoveu um grande interesse e engajamento dos mesmos para as atividades propostas.
- ao final das oficinas, os alunos receberam um certificado, totalizando 20h de atividades.

2.4 Metas e Etapas de Execução

Dicas para preenchimento das metas: descrever de maneira sintética e objetiva o desenvolvimento das atividades previstas

Descrição das metas, etapas e cronograma de execução

Meta	Indicador Físico da Meta		Etapa/Fase	Período de Execução da Etapa		Status (Concluída totalmente, Concluída parcialmente ou Não executada)
	Unid. de Medida	Qtd.		Início	Término	
Divulgação do projeto nas escolas parceiras do projeto	Num. de Alunos	350	Agendamento de visita às turmas dos 8º e 9º anos das escolas da rede municipal	mês 1	mês 11	Concluída totalmente
			Visita às turmas dos 8º e 9º anos das escolas da rede municipal	mês 1	mês 11	Concluída totalmente
Seleção dos alunos das escolas parceiras do projeto	Num. de Inscritos	300	Matricula dos alunos nas turmas do projeto	mês 1	mês 11	Concluída totalmente
Aulas teórico-práticas de programação de <i>softwares</i> , aplicativos e robótica	Turmas	12	Aulas para 2 (duas) turmas (15 horas/aula para cada) com 25 (vinte e cinco) alunos por bimestre	mês 1	mês 11	Concluída totalmente
Aulas práticas para o desenvolvimento do projeto final	Turmas	12	Aulas para 2 (duas) turmas (5 horas/aula para cada) com 25 (vinte e cinco) alunos por bimestre	mês 2	mês 12	Concluída totalmente
Realização da feira de "inventos" nas escolas parceiras e certificação dos alunos participantes do projeto	Num. de Feiras	6	Agendamento da feira de "inventos" nas escolas com alunos participantes do projeto	mês 2	mês 12	Concluída totalmente
			Realização da feira de "inventos" nas escolas com alunos participantes do projeto	mês 2	mês 12	Concluída totalmente
Reuniões periódicas da equipe de execução do projeto	Num. de Reuniões	24	Entrega dos certificados aos alunos que concluírem as atividades do projeto	mês 2	mês 12	Concluída totalmente
			Realização de reuniões da equipe de execução do projeto com periodicidade quinzenal	mês 1	mês 12	Concluída totalmente
Desenvolvimento de relatórios referentes ao projeto	Num. de Relatórios	2	Escrita do relatório parcial da prestação de contas do projeto	mês 6	mês 7	Concluída totalmente
			Escrita do relatório final da prestação de contas do projeto	mês 11	mês 12	Concluída totalmente
Divulgação das atividades do projeto nas mídias sociais e imprensa local	Num. de Divulgações	24	Divulgação das ações do projeto (ex. Instagram, <i>site</i> do Campus, <i>site</i> da Prefeitura) com periodicidade quinzenal	mês 1	mês 12	Concluída totalmente

2.5 Resultados Esperados e Beneficiários

Dicas para preenchimento das metas: descrever de maneira sintética e objetiva os resultados alcançados e informar o número de

Resultados Esperados			Resultados Alcançados	
ID	Beneficiários do Projeto (Público Alvo)	Quantidade Prevista	Quantidade Alcançada	
01	Alunos do 8º e 9º anos das escolas da rede municipal de ensino da cidade de Ouro Branco	300	300	
TOTAL		300	300	

3. PLANO DE APLICAÇÃO DETALHADO

3.1 Plano de Aplicação Financeiro e Desembolso

Dicas para preenchimento: Informe o valor total executado para cada item previsto no plano de trabalho do projeto.

ID	Natureza de Despesa	Item Especificação	Unid. Medida	Qtd.	Valor Unit.	Valor Total	Participe Financiador	Data Desembolso / Repasse (mês do projeto)	Participe Executor	Valor Total Executado
01	449152	Smartphone Android	Und.	25	1000,00	25000,00	IFMG		IFMG	25000,00
02	449152	Computador de mesa	Und.	30	3500,00	17500,00	IFMG		IFMG	17500,00
03	449152	Kit de desenvolvimento para Arduino - Avançado	Und.	1	500,00	500,00	IFMG		IFMG	500,00
04	449152	Kit de robótica - Lego	Und.	2	5000,00	10000,00	IFMG		IFMG	10000,00
05	449152	Computador móvel	Und.	2	4000,00	8000,00	IFMG		IFMG	8000,00
06	449152	Kit Arduino Mega	Unid.	1	295,00	295,00	IFES		IFMG	295,00
07	449152	Combo Mouse e Teclado	Unid.	1	62,00	62,00	IFES		IFMG	62,00
08	449152	Conjunto Principal SPIKE PRIME Lego Educação	Unid.	4	4127,00	16508,00	IFES		IFMG	16508,00
09	449152	Placa de Desenvolvimento RaspBerry PI 4B 4GB	Unid.	2	1630,00	3260,00	IFES		IFMG	3260,00
10	449152	Adaptador USB MicroSD	Unid.	2	40,00	80,00	IFES		IFMG	80,00
11	449152	Cabo HDMI	Unid.	2	70,00	140,00	IFES		IFMG	140,00
12	449152	Case RaspBerry PI 4	Unid.	2	125,00	250,00	IFES		IFMG	250,00
13	449152	Dissipador RaspBerry PI 4	Unid.	2	50,00	100,00	IFES		IFMG	100,00
14	449152	Fonte RaspBerry PI 4	Unid.	2	100,00	200,00	IFES		IFMG	200,00
15	449152	Cabo USB A Macho / USB-C	Unid.	2	50,00	100,00	IFES		IFMG	100,00

16	449152	Cartão de memória Micro SDHC 16GB	Unid.	2	100,00	200,00	IFES		IFMG	200,00
17	449152	Notebook Lenovo V15	Unid.	2	5711,69	11423,38	IFES		IFMG	11423,38
18	449152	Mochila Notebook	Unid.	2	180,90	361,80	IFES		IFMG	361,80
19	449152	Mouse	Unid.	2	51,41	102,82	IFES		IFMG	102,82
TOTAL						R\$				R\$94.083,00
						94.083,00				

4. PRINCIPAIS OBSTÁCULOS

Dicas para preenchimento: descreva os principais obstáculos enfrentados para a realização do projeto

Dependência de terceiros para o desenvolvimento das atividades.

Ampliar o engajamento e participação dos alunos.

Recursos para trazer os alunos à escola.

Dificuldade para selecionar bolsistas para o projeto, devido ao volume de oportunidades que o mercado de tecnologia tem. No caso de bolsistas de nível técnico, a dificuldade maior é pelo grande volume de atividades que estes tem durante o curso, envolvendo as próprias disciplinas.

Envolvimento das partes interessadas.

5. LIÇÕES APRENDIDAS

Dicas para preenchimento: descreva as lições aprendidas durante a realização do projeto

A educação transforma a vida das pessoas, principalmente do público mais vulnerável.

Um projeto como este só é possível com a ajuda e participação de todos os envolvidos, alunos, professores, técnicos administrativos e parceiros.

Planejamento antecipado é fundamental para o sucesso do projeto.

Projetos como este são importantes para divulgar a área de Tecnologia da Informação e principalmente para divulgar o nome do IFMG na cidade e região.

6. DEPOIMENTOS E COMENTÁRIOS

Dicas para preenchimento: espaço para depoimentos e comentários adicionais que possam complementar a prestação de contas do projeto

O Projeto ProgramaOB 2.0 constitui de aulas teóricas e práticas, com o desenvolvimento de projetos baseados em problemas reais da comunidade, envolvendo programação de softwares/aplicativos e robótica, para 300 (trezentos) alunos dos 8º e 9º anos de todas as escolas da rede municipal de educação de Ouro Branco, inclusive da área rural da cidade. Este projeto oportunizou à comunidade acadêmica ter acesso direto à iniciação tecnológica, de forma prática, simples e esclarecedora. Assim, esses alunos tiveram contato com conteúdo relacionado à tecnologia e a sua aplicação no dia-a-dia das pessoas.

De acordo com relatos da secretaria de educação da cidade de Ouro Branco, os alunos que foram atendidos possuem dificuldades em se manterem motivados nos estudos. Portanto, a iniciação tecnológica desses alunos podem motivá-los com relação aos seus estudos e abrir um leque de outras oportunidades e possibilidades de formação e estudos. Além disso, é importante destacar que entre as 6 (seis) escolas parceiras do projeto, 3 (três) são da área rural da cidade, onde os recursos para o desenvolvimento social e educacional dos alunos são mais escassos.

Além do conteúdo presencial, foi preparado e disponibilizado para os alunos e comunidade acadêmica, videoaulas envolvendo o conteúdo das oficinas. Essas aulas ficarão disponíveis no canal do Youtube, possibilitando ao público acessar sempre que precisar.

As divulgações sobre o projeto foram realizadas periodicamente no site do Campus, no site da Prefeitura Municipal de Ouro Branco e na rede social (Instagram @programaob) do projeto como forma de apresentar as ações do projeto para a comunidade. Além disso, pretendemos divulgar as experiências vivenciadas no projeto em publicações científicas.

Depoimentos dos bolsistas:

[...]

Trabalhar no projeto PROGRAMA OB 2.0 foi uma experiência muito boa e única, tanto em quesitos profissionais quanto em sociais. Foi minha primeira oportunidade na faculdade de poder ensinar sobre um assunto que eu gosto e acho que tem muito potencial. Outro ponto importante pra mim foi o contato com os alunos mostrando pra mim particularmente o quanto lecionar é gratificante quando é bem feito e de forma natural. Ver durante as oficinas o rosto de interesse e empolgação dos participantes fazia meu dia. Tenho só a agradecer a oportunidade, e tudo que o projeto me proporcionou.

Durante o projeto, foram realizadas pesquisas de satisfação que os alunos respondiam. Segue alguns depoimentos:

[...]

Foi ótimo aprender mais sobre como são programados jogos ,apps e robôs. Principalmente aprender sobre os blocos de comando em cada aplicativo.

Muito boa e proveitosa.

Foi legal, gostei bastante dos professores eles foram muito legais, ensinaram muito bem, gostei bastante de ter tido a oportunidade de participar desse curso.

Foi muito boa, gostei muito dos assuntos tratados

BOM APRENDIZADO, GOSTEI DE PRIMEIRO CONTATO COM A INFORMÁTICA

Achei legal, pois aprendemos um pouco com a base dessas aulas.

Foi uma experiência ótima com muito aprendizado.

Foi muito legal, aprendi várias coisas como programar ,gostei muito dessa nova experiência que tive.

Foi muito bom participar pude aprender muito gostaria de outros dias TB para aproveitar mais.

Muito legal, aprendi coisas que nem sabia que existia.

Achei muito interessante, valeu muito a pena, as aulas foram bem interessantes e legais, adorei as oficinas!

Foi uma boa experiência, gostei de conhecer sobre novas tecnologias, principalmente na área da robótica.

Ótima, adorei ter está experiência com vcs .

O melhor foi o app inventor que na minha opinião me divertir bastante

Uma experiência sensacional, poder ver robôs e aprender a programá-los foi tudo maravilhoso aprender a criar animações ahhh... espetacular

Foi muito bom poder criar e me divertir aprendendo coisas novas 😊

Foi bom, sempre tive ajuda dos bolsistas, quando precisei.

Gostei muito do projeto, ele conseguiu não só me proporcionar, como proporcionar a todos os grupos, grandes quatro aulas da Área de informática. Depois das oficinas o meu interesse pela área aumentou, e com certeza vou tentar ingressar no técnico de informática no ensino médio do IFMG.

Gostei muito da experiência, e a oportunidade de participar

Foi muito boa, com que colocamos em prática é sobre o que aprendemos, uma experiência muito boa de se passar.

Foi incrível, aprendi coisas novas que eu nunca pensei que ia prender com essa idade.

[...]

ASSINATURAS

Coordenador(es) do projeto

Diretor(a) ou Coordenador(a) da área relacionada ao projeto

Ouro Branco, 25 de março de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Marcio Assis Miranda, Professor**, em 25/03/2024, às 19:29, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs> informando o código verificador **1883647** e o código CRC **88F071BD**.

23712.000553/2024-17

1883647v1