

Estudantes de Engenharia de Software retornam ao Ensino Fundamental: uma experiência extensionista

Milena Soares Ferreira¹, Danielly Cristina do Carmo Neves²,

Amanda Meincke Melo³

Engenharia de Software, Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA)

AV. Tiarajú, 810 - Bairro Ibirapuitã - Alegrete, RS

{milenasf.aluno, daniellyneves.aluno, amandamel}@unipampa.edu.br

Abstract. This work aims to share experiences of extensionists from Software Engineering course at UNIPAMPA carried out within the institutional program UNIPAMPA Cidadã, during the first semester of 2024, in a state elementary school in the city of Alegrete/RS. The target audience consisted of teachers and students, totaling 117 people reached through the action. The extension action fulfilled its role, facilitating the use of IT resources in school activities, where basic education students could learn in an interactive, participatory, and playful manner. For both undergraduates, it was an opportunity to contribute to a local school community and improve interpersonal skills.

Resumo. Este trabalho tem como objetivo compartilhar experiências de extensionistas do curso de Engenharia de Software da UNIPAMPA realizadas no programa institucional UNIPAMPA Cidadã durante o primeiro semestre de 2024 em uma escola estadual de ensino fundamental no município de Alegrete/RS, tendo como público-alvo professores e alunos, totalizando 117 pessoas. A ação extensionista cumpriu o seu papel, facilitando o uso de recursos da informática em atividades escolares, onde foi possível a alunos da educação básica aprenderem de forma interativa, participativa e lúdica. Para as estudantes universitárias envolvidas, foi uma oportunidade para contribuírem com uma comunidade escolar local e aprimorar habilidades interpessoais.

1. Introdução

Políticas públicas induzidas pelo Plano Nacional de Educação (PNE 2014-2024) evidenciaram o papel social da educação superior junto à educação básica. Um exemplo é a atualização da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em seu art. 43, pela Lei n. 13.174/2015, que inclui entre as finalidades da educação superior “atuar em favor da universalização e do aprimoramento da educação básica, mediante a formação e a capacitação de profissionais, a realização de pesquisas pedagógicas e o desenvolvimento de atividades de extensão que aproximem os dois níveis escolares.” [Brasil 2015a]. Outro é a Resolução CNE/CES n. 7, de 18 de dezembro de 2018, que torna obrigatório o desenvolvimento de, pelo menos, 10% da carga horária em atividades extensionistas pelos estudantes universitários brasileiros em seus respectivos cursos de graduação [Brasil 2018].

Com esse aumento de carga horária para o desenvolvimento de ações de extensão, tem-se a oportunidade de ampliar, sistematizar e qualificar a atuação de cursos superiores de Computação na educação básica, colocando em perspectiva as diretrizes

que são próprias do fazer extensionista [FORPROEX 2012][Melo *et al.* 2023a]. É nesse contexto que este trabalho foi desenvolvido. Vinculado ao projeto de extensão UNIPAMPA CIDADÃ – Engenharia de Software, entre as instituições atendidas estão escolas públicas de educação básica.

Neste artigo, propõe-se relatar a experiência de duas estudantes do curso de Engenharia de Software do *Campus Alegrete*, no primeiro semestre letivo de 2024, em uma escola estadual de ensino fundamental, considerando-se as diretrizes da extensão universitária [FORPROEX 2012] e as orientações do programa institucional UNIPAMPA Cidadã [Unipampa 2021]. O texto está estruturado como segue. A Seção 2 trata do referencial teórico-metodológico do trabalho, orientado pelas diretrizes da Extensão Universitária e pela instrução normativa que regulamenta o programa de extensão UNIPAMPA Cidadã, no qual se insere o projeto de extensão em tela. A Seção 3 faz referência a trabalhos relacionados, identificados a partir de busca realizada na biblioteca digital SBC-OpenLib (SOL). A Seção 4 aborda a metodologia envolvida na condução da ação extensionista, desde as primeiras articulações com a escola parceira. Já a Seção 5 organiza resultados e realiza reflexões sobre a experiência extensionista e seu impacto na comunidade escolar. Finalmente, a Seção 6 realiza algumas considerações finais.

2. UNIPAMPA CIDADÃ– Engenharia de Software

A Universidade Federal do Pampa institui o programa UNIPAMPA Cidadã [Unipampa 2021], constituído de ações de cidadania e solidariedade, entre as estratégias para a inserção da extensão nos currículos de seus cursos de graduação. Estes devem ofertar de 60h a 120h em trabalhos comunitários para serem realizados pelos estudantes em instituições públicas, organizações não governamentais (ONG) ou em organizações/associações da sociedade civil organizada. No Projeto Pedagógico do Curso de Engenharia de Software [Unipampa 2023][Melo *et al.* 2023b], ficou estabelecido que seus estudantes devem realizar 60h nesse programa de extensão institucional.

De acordo com a instrução normativa que o regulamenta [Unipampa 2021], sob a orientação de um(a) docente, denominado(a) supervisor(a) de extensão, os estudantes devem elaborar um plano de atividades em diálogo com o(a) responsável legal da instituição a ser atendida. Uma vez que o plano tenha sido aprovado pelas partes interessadas, a ação extensionista pode ser iniciada. Ao término do desenvolvimento das atividades, um relatório deve ser elaborado pelo(a) extensionista e aprovado pelo(a) supervisor(a) de extensão e pelo(a) responsável legal da instituição. Este, além de assinar o relatório juntamente com o(a) estudante, deve emitir sua avaliação para as atividades realizadas e um certificado de participação ao(à) estudante. Finalmente, no período previsto no Calendário Acadêmico, o(a) extensionista deve solicitar a integralização das horas, apresentando a documentação comprobatória.

Como ação extensionista, as seguintes diretrizes devem ser observadas [FORPROEX 2012][Melo *et al.* 2023a]: interação dialógica, interdisciplinaridade e interprofissionalidade, indissociabilidade entre ensino-pesquisa-extensão, impacto na formação do(a) estudante, impacto e transformação social. Portanto, na *práxis*, a partir de uma relação horizontal entre membros da comunidade universitária e da comunidade

local, ao serem abordados problemas socialmente relevantes, trocas de conhecimentos e de experiências ocorrem. Assim, todos os envolvidos se beneficiam.

3. Trabalhos Relacionados

Silva *et al.* (2025) compartilham experiências em dois projetos de extensão vinculados a componentes curriculares extensionistas, desenvolvidos no curso de Tecnologia em Redes de Computadores do Instituto Federal do Maranhão (IFMA): “Luz, Câmera e Ação”, em 2023/01, e “Mostra Tecnológica em Redes de Computadores”, em 2023/02. Ambos os projetos são voltados para a comunidade escolar, tendo como público-alvo estudantes do 9º ano do ensino fundamental ao 3º do ensino médio. No primeiro projeto, os estudantes extensionistas realizaram divulgação dos cursos ofertados pelo *campus* em palestras, redes sociais e visitas nas escolas. Já no segundo, exploraram tecnologias digitais com os alunos da educação básica a partir de atividades interativas, como oficinas de robótica, aprendizado com Arduino e programação, além de desenvolverem competição de robótica. Ao participarem dessas atividades, estudantes universitários colocaram em prática os conhecimentos adquiridos no curso ao mesmo tempo em que contribuíram para atender a demandas da comunidade externa, fortalecendo seu vínculo com a comunidade.

Chaves *et al.* (2023) apresentam um estudo sobre o projeto de extensão Programa de Inclusão Digital (PID), desenvolvido pela Faculdade de Sistemas de Informação (FACSI) da Universidade Federal do Sul e do Sudeste do Pará (UNIFESSPA). Conduzido desde 2003, com o objetivo de proporcionar o acesso ao conhecimento, o letramento e a inclusão digital, o projeto é voltado para pessoas de baixa renda da comunidade do interior do Pará. Entre abril de 2020 e abril de 2021, em salas de informática de duas escolas públicas da comunidade, foram oferecidas atividades para cerca de 70 pessoas, organizadas em diferentes turmas. Durante as aulas foram introduzidos conteúdos de informática básica e avançada, a utilização de computadores, sistemas operacionais, ferramentas do Microsoft Windows, navegação e comunicação na Internet, além de ferramentas para edição de texto, planilhas e apresentações.

Alexandrino *et al.* (2021) relatam atividades realizadas no projeto de extensão Programa Sabará for Women (PS4W), criado em 2019, no Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG). Considerando a pouca representatividade de mulheres na área da Computação, o projeto tem como objetivo despertar o interesse pela tecnologia e desenvolver o raciocínio lógico de meninas das escolas públicas no município de Sabará. O projeto foi realizado por meio de atividades práticas, conduzidas por instrutoras, para o desenvolvimento de raciocínio lógico, robótica e introdução à programação de computadores, ofertadas nas escolas públicas. As participantes ficaram à vontade para participar das aulas de tecnologia e de raciocínio matemático. Além disso, o projeto foi bem aceito entre seus pais e familiares.

Franco e Leite Júnior (2020) apresentam atividades do projeto de extensão “Hello World!”, desenvolvidas, em 2019, no âmbito do estágio supervisionado em Computação em espaço não-formal do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), *Campus Santo Amaro*. O projeto tinha como objetivo promover estratégias para estimular a

aprendizagem criativa, o desenvolvimento de lógica de programação e conceitos básicos da Computação entre estudantes da educação básica, do 9º do ensino fundamental e do 1º ano do ensino médio, em instituições públicas e privadas da cidade de Santo Amaro/BA. Os estagiários conduziram atividades de Computação Desplugada ao ar livre, oficina de robótica com o LEGO Mindstorms integrado ao ambiente Scratch de programação visual e atividades criativas com apoio da plataforma Scratch.

Essas experiências representam diferentes contribuições das Instituições de Ensino Superior (IES) envolvidas para as comunidades em que estão inseridas ao proporcionarem a colaboração de estudantes da Computação com a educação básica: na divulgação de cursos superiores [Silva *et al.* 2025], na apresentação da área da Computação [Alexandrino *et al.* 2021][Franco e Leite Júnior 2020] e na promoção do letramento e da inclusão digital [Chaves *et al.* 2023]. Ao se envolverem nessas ações extensionistas, estudantes universitários contribuem com a comunidade, aplicando conhecimentos desenvolvidos em sua formação básica de nível superior. Ao mesmo tempo, fortalecem sua formação cidadã. Nessa perspectiva, este trabalho compartilha experiências de duas estudantes do curso de Engenharia de Software envolvendo informática na escola e na sala de aula.

4. Metodologia

A primeira reunião com a direção da escola ocorreu a partir da manifestação de interesse de uma estagiária do curso de Pedagogia de outra IES com *campus* no município de Alegrete/RS. Ao saber do trabalho envolvendo informática na escola, conduzido por estudantes da UNIPAMPA no segundo semestre letivo de 2023, a estagiária realizou contato com a supervisora de extensão do curso de Engenharia de Software, coordenadora do projeto UNIPAMPA CIDADÃ – Engenharia de Software, e sugeriu que a escola em que atuava também fosse contemplada.

Ao final do semestre letivo, ocorreu o diálogo da supervisora com a equipe diretiva da escola para a identificação de demandas. Entre elas, foram mencionadas a realização de formação de professores para um melhor aproveitamento de recursos da informática na escola e o apoio ao uso dos *Chromebooks* nas atividades escolares. Para atender à demanda inicial de formação de professores, em fevereiro de 2024, em resposta a um convite da direção, a supervisora de extensão retornou à escola com uma colega que também atua na área de Informática na Educação. Já o apoio ao uso dos *Chromebooks* poderia ser realizado por estudantes universitários, a partir do projeto de extensão UNIPAMPA CIDADÃ – Engenharia de Software.

Por conseguinte, no início do semestre letivo subsequente, durante as atividades institucionais de acolhida discente, o interesse da escola em receber extensionistas foi divulgado aos estudantes do curso de Engenharia de Software. Durante o primeiro semestre letivo de 2024, duas estudantes, matriculadas no 5º semestre do curso, desenvolveram seus planos de atividades na escola. A experiência é abordada a seguir.

4.1. Planejamento, desenvolvimento e avaliação

O plano de atividades, elaborado em diálogo com a direção da escola, contemplava: i. colaborar na inclusão digital de crianças e jovens; ii. auxiliar estudantes e professores no

uso de tecnologias digitais na escola; iii. apoiar sistematicamente professores no uso da informática em atividades escolares; e iv. recomendar ferramentas *online* para o desenvolvimento de atividades escolares. Propunha-se, inicialmente, desenvolvê-lo de 29 de abril a 05 de junho de 2024, em 4 turnos por semana, cada um com duração de três a quatro horas, totalizando entre nove e onze horas semanais.

Uma vez aprovado o plano de atividades pela supervisora de extensão, as estudantes do curso de Engenharia de Software deram início, na escola, às atividades previstas. As turmas e horários de acompanhamento foram, então, definidos com a diretora e a supervisora educacional da escola. Para desenvolver as atividades de informática na escola e na sala de aula, tinha-se à disposição cerca de 30 *Chromebooks*.

No início de cada turno de aula, as extensionistas eram responsáveis pela distribuição desses dispositivos aos alunos. De acordo com a metodologia planejada em conjunto com os professores para cada disciplina, durante as atividades auxiliavam os alunos no uso de ferramentas tecnológicas educacionais. Ao final das aulas, também organizavam os *Chromebooks* verificando se estavam conectados e carregando corretamente.

Ao final do período de desenvolvimento do plano de atividades, as estudantes desenvolveram seus relatórios. Estes foram verificados pela supervisora de extensão e assinados digitalmente pelas extensionistas e pela diretora da escola, que também avaliou o desenvolvimento das atividades e emitiu atestados.

5. Resultados e Discussão

As atividades foram desenvolvidas, em dupla, entre os dias 29 de abril e 14 de junho de 2024, prolongando-se além do período previsto inicialmente em razão das enchentes que também afetaram o município de Alegrete, localizado na fronteira oeste do Rio Grande do Sul, ocasionando a suspensão das aulas, além de feriados que comprometeram o andamento do cronograma.

Ao todo, sete turmas foram atendidas (Tabela 1), sendo quatro delas dos anos iniciais e três dos anos finais do ensino fundamental, nos turnos da manhã e da tarde, totalizando quatro acompanhamentos semanais: terça-feira à tarde, quarta-feira pela manhã e à tarde, e sexta-feira pela manhã.

Tabela 1 . PÚBLICO ATENDIDO PELO UNIPAMPA CIDADÃ – ENGENHARIA DE SOFTWARE NA ESCOLA

Turma	Nº de Alunos	Disciplina(s)	Turno
2º	15	Anos iniciais (alfabetização)	Tarde
3º	20	Geografia, Matemática	Tarde
4º	26	Português	Tarde
5º	13	Português, Ciências, Matemática	Tarde
6º	19	Português	Manhã

Turma	Nº de Alunos	Disciplina(s)	Turno
7º	12	Português, Matemática e Inglês	Manhã
8º	5	Português	Manhã
Totais	110	7 professores	

No 2º ano, com 15 alunos, a professora foi acompanhada em atividades de alfabetização; no 3º ano, com 20 alunos, foram desenvolvidas atividades voltadas para as disciplinas de Geografia e Matemática; no 4º ano, com 26 alunos, na disciplina de Português, Matemática e Ciências; no 6º ano, com 19 alunos, atividades relacionadas à disciplina de Português; no 7º ano, com 12 alunos, nas disciplinas de Português e Matemática; e no 8º, com 5 alunos, as atividades foram voltadas para o ensino de Português. Assim, 110 alunos e 7 professores foram atendidos, totalizando 117 pessoas alcançadas. Por questões de conflitos de horários, as turmas dos 1º e 9º não foram acompanhadas.

Os computadores eram utilizados principalmente em sala de aula (Figura 1) e, eventualmente, os alunos eram encaminhados pelos professores ao laboratório de informática da escola. Em alguns momentos, os *Chromebooks* eram utilizados individualmente; em outros, a depender da atividade, eram utilizados em duplas.



Figura 1. (a) Atividades junto ao 6º ano (b) Atividades junto ao 7º ano

Na turma do 2º ano do ensino fundamental, os alunos estavam no processo de alfabetização. As extensionistas apoiaram no uso da plataforma Elefante Letrado¹, já utilizada em sala de aula, voltada ao aprendizado da leitura. Esse apoio se deu sobretudo no processo de autenticação dos alunos e em configurações na ferramenta, mas também no apoio à leitura por estudantes que ainda não eram alfabetizados. Além disso, foram recomendados à professora jogos educativos para aprendizado interativo. Nessa turma,

¹ <https://www.elefanteletrado.com.br>

portanto, o processo de alfabetização foi apoiado com o uso de *audiobooks* estimulando a leitura.

Na turma do 3º ano, as estudantes universitárias atuaram no apoio às atividades de Geografia, auxiliando os alunos na realização de pesquisas de questões elaboradas pela professora, orientando na busca de resposta em fontes confiáveis a partir do Google². Já nas aulas de Matemática, os alunos acessaram jogos educativos no *Chromebook* para reforçar o conteúdo aprendido. Observou-se que os jogos educacionais como meio de aprendizagem contribuíram para a troca de conhecimento entre os alunos, estimulando a interação e a colaboração entre eles.

No 4º ano, utilizaram-se geradores de cruzadinhas *online*. Ao realizarem uma atividade proposta pela professora, relacionada a uma música, os alunos escreviam as palavras que achavam mais interessantes e, em seguida, buscavam por elas na cruzadinho. A dinâmica envolveu etapas como acessar a plataforma, construir a cruzadinho e digitar as palavras, o que permitiu aos alunos exercitar habilidades de navegação e digitação nos *Chromebooks*. Durante essas etapas, desenvolvidas em sala de aula, alunos e professora foram apoiados pelas extensionistas, o que contribuiu para que esses alunos tivessem uma experiência positiva de aprendizagem.

No 5º ano, foi utilizada a ferramenta *online Storyboard That*³, apresentada e proposta pelas extensionistas, para ajudar os alunos na interpretação de poemas propostos pelas professoras em sala de aula. Com auxílio da ferramenta, os alunos foram incentivados a criar histórias em quadrinhos. Organizados em duplas, cada uma recebeu uma categoria temática sorteada (ex.: terror, comédia, heróis, viagem no tempo etc.). Ao final da atividade, as duplas apresentaram suas histórias e os alunos votaram nas que mais gostaram. Foi realizada uma gamificação com a entrega de medalhas. A atividade promoveu a interação entre os estudantes, incentivou a prática da escrita e contribuiu na revisão da disciplina de Português: estrutura narrativa de uma história, elaboração de textos e desenvolvimento da criatividade.

No 6º ano, realizaram-se atividades para elaboração de artefatos envolvendo o conteúdo da disciplina de Português com a prática da escrita digital na plataforma de criação visual Canva⁴, bem como a revisão de conteúdos de forma colaborativa utilizando o Kahoot⁵, ambas apresentadas pelas estudantes universitárias. Essas ferramentas também foram trabalhadas com todas as turmas. Seu uso promoveu o exercício da digitação, o conhecimento de ferramentas digitais que auxiliassem no desenvolvimento de trabalhos futuros e a ideia de que aprender também pode ser feito de uma maneira divertida. Ademais, introduziu os alunos a uma nova ferramenta de que ainda não tinham conhecimento.

Na turma do 7º do ensino fundamental, na disciplina de Matemática, as extensionistas acompanharam e auxiliaram o desenvolvimento de um projeto para uma mostra científica na escola, na temática de robótica. O objetivo foi construir robôs utilizando materiais recicláveis. Antes da etapa prática, os alunos realizaram uma

² <https://www.google.com/>

³ <https://www.storyboardthat.com/>

⁴ <https://www.canva.com/>

⁵ <https://kahoot.com/>

pesquisa teórica abordando objetivos, metodologias, referencial teórico e conclusão. As atividades incluíram a busca por informações com o uso de palavras-chave, como “robótica”, e o uso de ferramentas digitais, como o Google Docs⁶, para organizar e compartilhar os *links* das referências e colaborar na produção dos materiais em grupo. O trabalho contribuiu para o desenvolvimento de habilidades de pesquisa e escrita. Após apresentados os passos de como utilizar a ferramenta, foi possível perceber, aos poucos, um aumento na autonomia dos alunos em sua utilização. Embora alguns já apresentassem um certo domínio da tecnologia, outros já tinham dificuldades, o que destaca a importância do acompanhamento durante a atividade.

Na turma do 8º ano, foi realizada uma apresentação com objetivo de incentivar os alunos a ingressarem no ensino superior em universidades públicas. Muitos dos alunos desconheciam a UNIPAMPA e suas formas de ingresso. A partir do interesse manifestado por eles, foi explicado o que é uma Universidade Federal e quais cursos são oferecidos no *Campus Alegrete* da UNIPAMPA, além de outros *campi* da instituição. O curso de Engenharia de Software foi apresentado, abordando-se formas de ingresso, como o Sistema de Seleção Unificada (SISU), nota do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e notas do ensino médio. Também foi apresentado o que é o ENEM e alguns dos benefícios oferecidos pela Universidade, como o plano permanência, bolsas de pesquisa, extensão e cultura. Ao apresentar os cursos dos *campi* da universidade em que as extensionistas estudam, os alunos demonstraram interesse, expressando suas preferências pelos cursos. Essa apresentação proporcionou à comunidade escolar maior conhecimento sobre as oportunidades acadêmicas disponíveis na cidade e na região.

Plataformas como Canva, Kahoot e Google WorkSpace foram adotadas com todas as turmas atendidas – 2º ao 8º ano. A ferramenta Canva foi utilizada no mês de maio para a criação de cartazes e vídeos para o Dia das Mães e também na criação de protótipos de um *site* com informações sobre enchentes. O Kahoot foi adotado para revisão de conteúdos e apoio pedagógico em diferentes disciplinas. Para fazê-lo, os professores foram orientados e as extensionistas também desenvolveram alguns *quizzes*; já os alunos foram organizados em duplas ou trios para respondê-los em uma atividade gamificada que, além de distribuir doces, atribuiu medalhas de ouro, prata e bronze confeccionadas pelas extensionistas. O Google WorkSpace⁷ também foi apresentado aos alunos, mostrando algumas possibilidades como criação de apresentações, formulários de pesquisa e questionários para revisão de conteúdos, trocas de *e-mails*, escrita e formatação de textos e organização de tarefas em agenda eletrônica. Com essas ferramentas, além de ser incentivada a ajuda entre os próprios alunos, introduziram-se tecnologias digitais na criação de materiais para datas comemorativas, na gamificação de atividades escolares e na revisão colaborativa de conteúdos.

Ademais, as extensionistas apoiaram a instalação do jogo educacional Graphogame⁸ nos *Chromebooks* para que os alunos da primeira etapa do ensino fundamental pudessem utilizá-lo, auxiliando-os em sua alfabetização. Destaca-se, ainda, sua participação no cotidiano escolar, por exemplo, acompanhando atividades organizadas na Escola Estadual de Ensino Fundamental Salgado Filho.

⁶ <https://docs.google.com/>

⁷ <https://workspace.google.com/>

⁸ <https://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game>

Entre os desafios encontrados, destacam-se transpor os conhecimentos para as turmas, superado pelo domínio das tecnologias digitais e ajuda mútua; obter a atenção dos alunos, conquistada a partir da identificação de seus interesses e adoção de abordagens interativas e participativas; assim como a dificuldade de acesso dos alunos aos *Chromebooks* com suas credenciais de acesso, o que era resolvido com auxílio da professora responsável pela turma.

As principais contribuições aos alunos da escola dizem respeito à promoção de sua autonomia no uso das tecnologias digitais adotadas nos *Chromebooks*, uma vez que estes estavam mais familiarizados com o uso de *smartphones*; na revisão de conteúdos escolares; no engajamento nas atividades propostas com apoio da gamificação. Já para os professores, além de autonomia no uso das tecnologias digitais, destacam-se um melhor aproveitamento do tempo para o ensino apoiado pelos *Chromebooks*, uma vez que as extensionistas cuidavam de sua disponibilização e auxiliavam no credenciamento dos alunos; assim como o conhecimento de ferramentas atuais para a organização e o desenvolvimento das atividades pedagógicas.

5.1. Lições Aprendidas

Uma infraestrutura adequada no ambiente escolar, como conectividade de banda larga com a Internet e disponibilização de *Chromebooks*, favorece uma boa experiência para as partes interessadas – alunos, professores e extensionistas – no compartilhamento de conhecimentos com apoio da informática. Além disso, a colaboração de extensionistas comprometidas com o apoio ao uso da informática na escola e nas salas de aula facilita o trabalho pedagógico.

A extensão universitária contribui para a troca de saberes: enquanto estudantes universitárias de Engenharia de Software compartilharam conhecimentos sobre tecnologias digitais que utilizam no cotidiano universitário, aprenderam sobre um domínio de aplicação da Computação – o domínio educacional.

Observou-se, ainda, que o desenvolvimento de habilidades interpessoais, não técnicas, também são fundamentais ao trabalho técnico-profissional em equipe, colaborando à organização de atividades, na comunicação, na resolução de conflitos e na promoção da criatividade. Nesse contexto, autonomia, responsabilidade e comportamento ético são essenciais.

6. Considerações Finais

Este artigo apresentou uma experiência de apoio ao uso da informática em uma escola de ensino fundamental e em salas de aula, realizada por duas estudantes do curso de Engenharia de Software do *Campus Alegrete* da UNIPAMPA. Essa experiência foi realizada no contexto contemporâneo de ampliação da carga horária que deve ser desenvolvida em atividades de extensão por estudantes de graduação no Brasil, inclusive na área da Computação. Como parte de um programa de extensão institucional, as estudantes elaboraram seus planos de atividades em diálogo com a direção da escola e os desenvolveram na interação com professores de diferentes áreas do conhecimento.

A ação extensionista cumpriu o seu papel, facilitando o uso de recursos da informática em atividades escolares por professores de diferentes disciplinas e criando

um ambiente interativo e participativo, onde foi possível aos alunos da educação básica aprender de forma lúdica. Para as estudantes universitárias, esse “retorno ao ensino fundamental” foi uma oportunidade para contribuírem com a comunidade escolar local, compartilhando conhecimentos técnicos e desenvolvendo habilidades interpessoais em contato com profissionais da educação e alunos no ensino fundamental.

Recomenda-se a continuidade da ação extensionista em escolas. Além disso, o desenvolvimento de ações que introduzam a Computação de modo sistemático na escola como uma forma não apenas de apresentar a área a estudantes da educação básica, mas de aproxima-los da Universidade pública.

Referências

- Alexandrino, N. L. A., Silva, C. A., Targa, C. N.; Conrado, D. B. F. (2021) PS4W: Programa de Inclusão Jovem e Feminina na Área Tecnológica. In *Anais do I Educomp*, p. 204-210, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Brasil. (2015a). Lei n. 13.174 , de 21 de outubro de 2015.
- Brasil. (2015b). Plano Nacional de Educação 2014-2024, Edições Câmara, 2. ed.
- Brasil. (2018). Resolução CNE/CES n. 7, de 18 de dezembro de 2018.
- Chaves, R. A., Teixeira, R. F.; Silva, Z. C. da; Vieira, A. de S. (2023). Letramento Digital como Ação Extensionista de uma Universidade Federal na Amazônia. In *Anais do XXIX WIE*, p. 930-939, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- FORPROEX. (2012), Política Nacional de Extensão, PROEX/UFSC.
- Franco, J. S. dos S.; Leite Júnior, J. C. (2020). Hello World!: Uma Experiência de Aprendizagem de Computação em Espaço Não-Formal de Educação. In *Anais do CTRL+E*, p. 375-384, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Melo, A. M., Matos, E., Mello, A. V.; Oliveira, J. (2023a). Curricularização da Extensão Universitária: o que a comunidade brasileira de Computação tem a ver com isso? In *SBC Horizontes*. 01 de setembro de 2023.
- Melo, A. M., Mello, A. V., Kreutz, D., Bernardino, M. (2023b) Curricularização da Extensão Universitária em Cursos de Computação: experiências e possibilidades. In *Anais do Educomp*, p. 289-299, Porto Alegre, RS, Brasil, SBC.
- Silva, T. R. da, Santos, N. M. B. V., Oliveira, F. B. M. de. (2025). Curricularização da Extensão em um Curso de Tecnologia em Redes de Computadores. In *Anais do V Educomp*, p. 584-595, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Unipampa. (2023), Projeto Pedagógico do Curso de Engenharia de Software.
- Unipampa. (2021), Instrução Normativa Unipampa n. 18, 05 ago. 2021.