

• Imprimir em PDF

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA

PROGRAMA DE APOIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO

AÇÃO: PROJETO DE EXTENSÃO

Edital nº 06/2026 | VTP - Programa de Apoio a Atividades de Extensão 2026 - Edital de Extensão

UNIDADE PROPONENTE

Campus:
VTP

Foco Tecnológico:
DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL

IDENTIFICAÇÃO

Título:
InfoEducativa 2026

Grande Área de Conhecimento:
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

Área de Conhecimento:
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Área Temática:
Educação

Tema:
Tecnologia da Informação

Período de Execução:
Início: 23/03/2026 | Término: 11/12/2026

Possui Cunho Social:
Não

CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIÁRIOS

Público Alvo	Quantidade Prevista de Pessoas a Atender	Quantidade de Pessoas Atendidas	Descrição do Público-Alvo
Organizações Não-governamentais	60	-	-
Instituições Governamentais Municipais	40	-	-

EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFSP

Membro	Contatos	Bolsista	Titulação
Nome: Ivan Oliveira Lopes Matrícula: 1880125	Tel.: E-mail: io.lopes@ifsp.edu.br	Não	DOUTORADO
Nome:	Tel.:	Não	MESTRE+RSC-III (LEI 12772/12 ART 18)

Membro	Contatos	Bolsista Titulação
Juliana de Fatima Franciscani Matrícula: 1835774	E-mail: juliana.franciscani@ifsp.edu.br	

DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

Resumo

O projeto InfoEducativa 2026 tem como foco a inclusão digital de crianças de 8 a 13 anos de idade de maneira saudável, segura e divertida. Nos tempos atuais o aprendizado da informática é de suma importância, principalmente quando se trata de orientação sobre os perigos e transtornos que o mal uso da Internet pode causar. O projeto possibilitará às crianças um complemento na formação ética, social, pessoal e acadêmica; além de estabelecer um elo entre a diversão e o estudo de forma sadia, através de jogos educacionais e de ferramentas digitais. Um ponto importante é a utilização da tecnologia para agregar e reforçar os conteúdos apresentados em sala de aula regular de forma lúdica. O conteúdo será apresentado através de três oficinas: Oficina de Introdução a Tecnologia (12 horas); Oficina de Internet e Segurança Digital (14 horas) e Oficina de Introdução a Lógica e Programação (38 horas). Na Oficina de Introdução a Tecnologia serão apresentados conceitos básicos de informática, manipulação de ferramentas de edição de texto e imagem e utilização correta de ferramentas de busca. Já as orientações e conscientização sobre a utilização da Internet através do esclarecimento sobre os riscos das redes sociais são alguns dos tópicos abordados na oficina de Segurança Digital, nesse módulo além das aulas práticas uma palestra será ofertada. Na Oficina de Introdução a Programação conceitos de lógica de programação serão apresentados, inicialmente com aplicativos para estimular o raciocínio lógico e depois a programação de ambientes e jogos com a programação em blocos do Scratch. Os conteúdos abordados durante o projeto serão ofertados em oficinas práticas no laboratório de informática, e para auxiliar e possibilitar maior entendimento os alunos acompanharão o conteúdo em uma apostila, que será elaborada/atualizada com linguagem apropriada para a faixa etária dos participantes. Ao final de cada assunto tratado, atividades serão desenvolvidas para reforçar os conteúdos apresentados durante cada oficina. A palestra sobre segurança será apresentada durante a oficina de Internet e Segurança Digital. Serão no máximo 4 turmas, formadas por até 20 alunos cada, com duração de 2h semanais por turma. Duas turmas (crianças com idade de 8 a 10 anos) em parceria com a Secretaria de Educação, a escola (CEM) será definida posteriormente. E as outras duas em parceria com o Centro Social e com o Lar Beneficente Celina.

Justificativa

O projeto InfoEducativa 2026 justifica-se por atrelar ferramentas que auxiliam no processo de alfabetização (tecnológica também) e no desenvolvimento de raciocínio lógico e dedutivo. Além de desenvolver competências e habilidades que serão correlacionadas as matérias como Matemática, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, entre outras vistas no ensino regular com o auxílio de alguns jogos educacionais. A participação das crianças no projeto poderá estimular a criatividade, o trabalho em equipe e a utilização de forma correta e consciente das tecnologias disponíveis atualmente. Além de ser um diferencial, a lógica da programação associada à linguagem de programação em blocos será um estímulo para que as crianças consigam criar histórias, jogos e animações. Conforme o Regimento Geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, aprovado em maio de 2013, o projeto está embasado nas ações extensionistas, como se segue: "As ações de extensão promovem duplo benefício ao dar à comunidade acadêmica a oportunidade de aplicar seus conhecimentos em benefício da sociedade, e aos docentes, discentes e técnicos administrativos a chance de adquirir novas experiências para a constante avaliação e vitalização do ensino e da pesquisa." [1] O IFSP – Campus Votuporanga, entende que políticas de promoção a cultura e a educação à população é uma responsabilidade social de qualquer instituição. Assim, justifica-se a aplicação do projeto a esse público, por visar promover através da diversidade recreativa um reforço a alfabetização, além de representar uma contribuição social deste Campus à sociedade local. Além de toda importância para as crianças, o projeto também atende aos requisitos de Extensão e agrega conhecimento, melhor qualificação e formação técnica e cidadã ao aluno extensionista que participará do projeto. O projeto ocorreu outras vezes e sua adesão, importância e contribuição puderam ser percebidas através dos questionários aplicados, do retorno dos alunos participantes e também do feedback dos responsáveis das escolas e Ongs que foram realizadas as parcerias. Foi de extrema importância na vida das crianças, pois além de ter proporcionado acesso à informação e inclusão digital, foi possível perceber a evolução de cada uma. A satisfação e vontade de continuarem aprendendo, além da gratidão dos alunos foram percebidas no decorrer das aulas e dos anos do projeto. Nesta edição, o Projeto InfoEducativa contará com a parceria não só com a Secretaria da Educação do Município e do Lar Celina, como também do Centro Social de Votuporanga, fortalecendo o papel da extensão como instrumento de transformação social e ampliando o acesso à informação e ao conhecimento para crianças em situação de vulnerabilidade. O Centro Social de Votuporanga e o Lar Celina são entidades beneficentes, sem fins lucrativos, sediadas no município de Votuporanga. Desenvolvem ações voltadas à assistência social, à educação e à proteção de crianças, adolescentes e suas famílias. Ambas oferecem atividades socioeducativas, cursos e ações de contraturno escolar, contribuindo significativamente para o desenvolvimento integral dos atendidos e para o fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários. A atuação dessas instituições está plenamente alinhada aos princípios da extensão do IFSP – Instituto Federal de São Paulo – Campus Votuporanga, que busca promover a integração entre a instituição e a comunidade por meio da democratização do conhecimento e da promoção do desenvolvimento humano e social. Nesse contexto, o Projeto InfoEducativa reafirma seu compromisso de utilizar a informação, a tecnologia e a educação como ferramentas de inclusão social e cidadania. A parceria estabelecida potencializa o alcance das ações do projeto, ao levar atividades formativas, conteúdos educativos e experiências tecnológicas diretamente às crianças e adolescentes atendidos pelas instituições, o que amplia o impacto social do IFSP e

consolida sua função social enquanto instituição pública comprometida com a transformação da realidade local. Para as crianças o projeto foi e será fonte de ambientação com o mundo informatizado e geração de experiências. Além de possibilitar a participação, convívio e aprendizado em um ambiente diferente do que eles vivem, e que no pensamento de muitos o acesso não seria possível (projeto acaba quebrando essa barreira existente). Simplesmente estar conectado à Internet em um celular não garante que as pessoas saibam usar de forma correta e consciente a tecnologia de informação. Por isso também o projeto se torna muito importante para as crianças, por possibilitar o acesso ao computador com internet de forma segura, consciente e eficiente (conectividade significativa). Outro ponto muito importante é o uso da lógica de programação para estimular o raciocínio das crianças e o desenvolvimento da capacidade de interpretação de ações e criação de histórias e de jogos. Já para os alunos extensionistas as edições anteriores proporcionaram crescimento ético e responsabilidade social, além de maior aprendizagem. O projeto busca mostrar que a interação social com a comunidade é de suma importância para todos, e certamente ajudará na formação de cidadãos éticos, conscientes e futuramente mais preparados e mais qualificados para um ambiente de trabalho. O projeto proporcionará ao aluno extensionista uma formação que vai além da teoria, colocando-o como protagonista no processo educativo e social. Participará ativamente na elaboração, adaptação e aplicação dos conteúdos, principalmente pela possibilidade de turmas com faixa etária diferentes e heterogêneas, o que amplia sua capacidade de planejamento, empatia e responsabilidade social. Além de enriquecer a trajetória profissional do aluno extensionista, também fortalecerá o compromisso institucional com a comunidade, ampliando o acesso ao conhecimento e promovendo inclusão e cidadania.

Fundamentação Teórica

Segundo Cruz et al (2011), a prática da informática é um dos recursos para uma melhor formação intelectual, bem como uma maior socialização. O exercício auxilia no desenvolvimento prático e lógico. Ela pode ser iniciada em qualquer faixa etária, visto que o avanço tecnológico faz com que ela se torne uma necessidade [2]. O projeto proporciona às crianças o acesso e a utilização das tecnologias, possibilitando socialização de forma consciente e segura. A introdução da informática na educação infantil é de grande importância para o desenvolvimento da criança. Possibilita que o aprendizado seja de forma lúdica e divertida, que a criança construa seu próprio conhecimento, desenvolvendo competências e habilidades como agir com autonomia, pensar, criar, aprender e pesquisar [3][4]. O uso do computador de forma correta e consciente contribui para o aceleração no desenvolvimento cognitivo e intelectual, auxiliando nas habilidades de inventar e de encontrar soluções para problemas. [4] O InfoEducativa trabalha diretamente no desenvolvimento do aprendizado das crianças de forma lúdica e divertida, inserindo ferramentas tecnológicas para apoio no ensino básico. Políticas públicas desenvolvidas pelo Ministério da Educação têm contribuído para a inclusão das Tecnologias Digitais no ambiente educacional [5][6]. E isso reforça a importância do projeto para o aprendizado das crianças que o frequentam. Possibilita uma abordagem através de tecnologia (jogos por exemplo) de matérias como Língua Inglesa, Língua Portuguesa, Matemática e Ciências, o que estimula um aprendizado de forma diferente e mais divertida. Segundo a Sociedade Brasileira de Computação [7] é fundamental e estratégico para o Brasil que conteúdos de Computação sejam ministrados na Educação Básica. Reafirma que a tecnologia digital traz novas questões que envolve cyberbullying, segurança digital, pegadas digitais, redes sociais, ética digital, compras online, dentre outras. O projeto se justifica ao abordar conceitos e informações a respeito desses assuntos, assim como aplicação de lógica de programação na criação e desenvolvimento de pequenos jogos utilizando o Scratch é uma boa prática que será abordada durante as aulas. Scratch utiliza o conceito de programação em blocos e é ideal como forma de primeiro contato com a programação. [8] De acordo com pesquisa realizada em 2025 pelo Cetic.br, vinculado ao NIC.br, o estudo busca compreender de que forma a população de 9 a 17 anos utiliza a internet, bem como de que maneira lida com os riscos e as oportunidades decorrentes desse uso.[9] Os dados apontam que crianças e adolescentes têm iniciado o acesso à internet cada vez mais cedo, o que reforça a necessidade de ações educativas voltadas à orientação, ao esclarecimento e à conscientização sobre o uso seguro, ético e responsável das tecnologias digitais.[10] Nesse contexto, o projeto InfoEducativa justifica-se como uma iniciativa fundamental para promover a educação digital, contribuindo para o desenvolvimento de competências relacionadas à segurança online, ao pensamento crítico, à cidadania digital e ao uso consciente das redes, minimizando riscos e potencializando as oportunidades proporcionadas pelo ambiente virtual. No projeto, a inclusão digital será através da democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação. Essa inclusão também pode ser observada ao simplificar e deixar de forma mais lúdica e divertida o aprendizado de conteúdos que fazem parte da estrutura do ensino básico/fundamental.

Objetivo Geral

O projeto tem como objetivo principal proporcionar a utilização saudável e prazerosa da tecnologia, associada a conceitos do cotidiano e a matérias do ensino regular, assim como: Propiciar um ambiente saudável e lúdico para o aprendizado de informática utilizando material adaptado para idade e também associando o uso de jogos aos conteúdos ministrados em algumas disciplinas como: matemática, língua portuguesa, língua inglesa; Integrar socialmente as crianças através da inclusão digital desenvolvida nos trabalhos de aproximação e interação com a tecnologia; Difundir o uso de tecnologias através da prática e manipulação de equipamentos atuais; Estimular a criatividade e a atenção através do uso de software para desenvolvimento de jogos para criação de histórias em quadrinhos; Estimular o raciocínio lógico através do desenvolvimento e programação de pequenos jogos online. A preocupação com o futuro do público-alvo acaba se tornando um objetivo também, pois o projeto tem a pretensão de formar bons cidadãos (formação ética e social). Além do mais, pretende-se obter a conscientização do uso seguro de redes sociais e da Internet, além de auxiliar a realização de pesquisas escolares, bem como a introdução aos softwares básicos de uso no cotidiano. O contato com o ambiente tecnológico é de extrema importância para crianças, levando em consideração o fato de absorver facilmente informações, se instruídas de forma correta, segura e consciente poderão utilizar a tecnologia para o bem próprio e dos familiares. Para o aluno extensionista o projeto terá como objetivo através da experiência que o aluno obterá durante a execução do projeto fortalecer competências como liderança, trabalho em equipe, criatividade, resolução de problemas e compromisso social.

Metodologia da Execução do Projeto

A carga horária do projeto contemplará não apenas as aulas relativas a cada uma das oficinas que serão ofertadas, preparação, atualização de materiais, mas também a preparação de artigo/pôster para apresentação em evento/congresso e a apresentação propriamente dita. O projeto atenderá no máximo quatro turmas simultâneas com vinte alunos cada. Nos anos anteriores duas das turmas eram ofertadas em parceria com a Secretaria da Educação, alunos entre 8 e 10 anos que estudavam em escolas municipais de Votuporanga, e as outras duas turmas eram definidas posteriormente. Nesta edição além das duas turmas ofertadas em parceria com a Secretaria da Educação, serão ofertadas turmas (crianças até 10 anos) em parceria com o Lar Celina e o Centro Social de Votuporanga. Cada aluno receberá uma pasta contendo lápis, borracha, caneta, folha branca, apostila (material a ser utilizado na oficina). Durante as aulas o aluno poderá trabalhar individualmente no computador e acompanhará o conteúdo na apostila. O aluno poderá participar de uma única oficina ou de todas conforme parcerias estabelecidas e inscrições realizadas. No final de cada módulo/oficina atividades extras serão propostas e alguns métodos alternativos de revisão de conteúdos de forma divertida poderão ser utilizadas, por exemplo com o auxílio da ferramenta Kahoot. As oficinas (Oficina 1: 12h; Oficina 2: 14h; Oficina 3: 38h) conterão módulos que serão trabalhados durante o projeto, são eles: Informática e Tecnologia (Oficina 1): Conceitos básicos serão apresentados, assim como o manuseio correto do computador. A utilização de softwares para edição de texto e imagens se dará através de pesquisas realizadas, copiando conteúdos e criando/salvando em pastas no computador. Conceitos básicos de hardware e software; Iniciação ao básico do computador: menu iniciar, arquivos e pastas (criar, excluir, renomear, acessar); Instalação de um programa no computador; Internet Manipulação e uso Consciente (Oficina 2): Algumas aulas serão expositivas e trechos de vídeos serão apresentados. Os temas sobre conscientização ao uso da Internet serão tratados em todas as aulas, e o alerta quanto ao cyberbullying, pedofilia digital também serão abordados. Conceitos de Internet; Site: definição e exemplos; E-mail, o que é, para que serve. O perigo da Internet e Rede Social. Jogos Educativos e Entretenimento (Oficina 1 e 2): Jogos online e outros instalados no computador serão escolhidos a priori. Totalmente voltado para faixa etária das crianças, possuem assuntos/temas estudados no ensino regular. Os alunos serão orientados e preparados anteriormente para que possam jogar, associando a diversão aos conteúdos já aprendidos. Integração e fixação dos conteúdos ensinados na escola através de jogos Educacionais; Incentivo a criatividade com a utilização de Programas para Desenhos, Elaboração de Histórias em Quadrinhos; Lógica de Programação (oficina 3): Nas aulas de Scratch, os alunos desenvolverão pequenos jogos. O estímulo ao raciocínio lógico e criatividade e a organização de ideias utilizando a Lógica de programação são pontos fortes das aulas. Neste módulo apresenta-se conhecimentos básicos de programação através de uma ferramenta específica para crianças, o conhecimento adquirido pode ser o "start" para iniciar uma carreira na área de tecnologia da informação e comunicação. Além de despertar, estimular e aprimorar o raciocínio lógico das crianças. Com o passar dos anos e oferta do projeto (feedback dos participantes e dos alunos extensionistas), com as novas metodologias de ensino e inclusão em muitas escolas da informática na grade curricular, os materiais e assuntos trabalhados durante as aulas do projeto estão em constante atualização e adaptações. Os materiais utilizados no projeto estão em constante adaptações e atualizações. Isso também se dá pelos relatos e sugestões obtidas de alunos do ano anterior, bem como da expertise e faixa etária da turma que participará. Por isso, novos módulos poderão ser elaborados, inserção de novos tópicos e maior aprofundamento em outros poderão ser realizados.

Acompanhamento e Avaliação do Projeto Durante a Execução

No início de cada oficina um questionário será aplicado para avaliar o grau de conhecimento dos alunos a respeito do assunto que será abordado. Serão avaliados a cada módulo através de exercícios e práticas que estarão contidos nas oficinas. E ao final de cada oficina outro questionário será aplicado para verificar qual o grau de satisfação dos alunos, com questões sobre sugestões, conteúdos que não foram abordados e gostariam de aprender. A partir desses apontamentos e também de observações feitas pelo aluno extensionista (bolsista) e pelo coordenador do projeto a proposta poderá ser reavaliada e adequações e melhorias poderão ser realizadas. O projeto contempla a preparação do material, estudo, elaboração das oficinas e também a elaboração de artigo/resumo para apresentação em congresso. Etapas que o aluno extensionista será o protagonista no desenvolvimento. O aluno será avaliado durante essas etapas, além de ser avaliado pelo desempenho e interação com os participantes do projeto através do comprometimento e dedicação.

Resultados Esperados e Disseminação dos Resultados

Como resultado do projeto se espera que os alunos adquiram conhecimento necessário para a utilização sadia e consciente das tecnologias. Outro ponto esperado é a melhora do desempenho do aluno em relação aos conteúdos que serão reforçados através dos jogos educacionais. Com a introdução de lógica de programação o raciocínio e a criatividade das crianças serão estimulados e afluídos. Os alunos serão preparados para utilizar de forma segura, consciente e adequada, o computador em seu dia a dia, tanto para diversão como para estudo e, conseqüentemente, aprendizado. Os mais novos ao acompanharem as apostilas também serão auxiliados para que aprimorem a leitura e a escrita, juntamente com a informática. O convívio e as atividades realizadas em grupo serão fatores que poderão auxiliar no desenvolvimento social e trabalho em equipe, desenvolvendo também aspectos de paciência e organização. Os resultados serão divulgados a nível local e regional através de publicação e apresentação de trabalhos em congresso e feira (pelo aluno extensionista). Cabe ressaltar que os alunos serão incentivados a compartilhar suas experiências e o que foi aprendido durante as aulas para os demais alunos da escola que não participam do projeto e também em casa para os familiares e amigos. Outro ponto importante do projeto, é que no último módulo será apresentado uma introdução ao desenvolvimento de jogos, que abrange e estimula não somente o raciocínio lógico, como também será um "start" para que os alunos possam se interessar por novos cursos na área de programação.

Referências Bibliográficas

[1] Regimento Geral do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, aprovado pela Resolução nº 871, de 4 de junho de 2013 e alterado pela Resolução nº 7, de 4 de fevereiro de 2014. Disponível em www2.ifsp.edu.br/index.php/documentos-institucionais/regimentogeralifsp.html. Acessado em 11 de fevereiro de 2025. [2] Cruz, J. C. M.; Santos, R. P.S.; Santos, A. L. O professor e suas formação na utilização da informática nas práticas educativas. V Colóquio Internacional 'Educação e Contemporaneidade'. ISSN. 1982 - 3657. Setembro, 2011. [3] OLIVEIRA, E. S. G. Criança e computador: interação que impulsiona o desenvolvimento e a aprendizagem. 2010. Acessado em 25 de janeiro de 2025. Disponível em < <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:170869516>> [4] TUZUN, H. et al. The effects of computer games on primary school student's achievement and motivation in geography learning. Computers & Education, New York, 2009. [5] Educação Conectada, Brasil. Ministério da Educação. (2021). LEI Nº 14.180, de 1º de Julho de 2021. Diário Oficial da União (DOU): Publicado em: 02 de julho de 2021, Edição: 123, Seção: 1, Página: 1. Acessado em 03 de março de 2024. Disponível em: < <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.180-de-1-de-julho-de-2021-329472130>> [6] Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acessado em 19 de fevereiro de 2026. [7] Diretrizes da Sociedade Brasileira de Computação para ensino de Computação na Educação Básica. Sociedade Brasileira de Computação (SBC). Relatório Técnico 001/2019. Disponível em: <https://books-sol.sbc.org.br/index.php/sbc/catalog/view/60/263/505>. Acessado em 10 de fevereiro de 2025. [8] Site oficial Scratch Brasil. Acessado em 19 de fevereiro de 2026. Disponível em: <https://scratchbrasil.org.br/o-que-e-scratch/>. [9] _____. Nota Técnica. "Divulgada pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes - TIC Kids Online Brasil 2025". São Paulo - SP 2025. Acessado em 22 de fevereiro de 2026. Disponível em <https://www.fundacaotelefonicaativo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/NotaTecnicaTICKidsOnline2025.pdf> [10] Comitê Gestor da Internet no Brasil - Cetic.br. "TIC Kids Online Brasil - Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil 2024". São Paulo - SP 2025. Acessado em 22 de fevereiro de 2026. Disponível em https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf

Processo de Elaboração do Projeto

O Projeto InfoEducativa foi concebido a partir da articulação entre o IFSP e a comunidade local, iniciando suas atividades em 2014, em parceria com a Secretaria de Educação Municipal, atendendo turmas da Escola Municipal CEM Profª Maria Martins e Lourenço, situada em região de alta vulnerabilidade social em Votuporanga. Desde então, o projeto vem sendo desenvolvido de forma colaborativa e dinâmica, com constante avaliação e aprimoramento. Em 2024, a parceria foi ampliada para atender também crianças e adolescentes acima de 11 anos vinculados à ONG Lar Beneficente Celina, fortalecendo ainda mais o alcance social da iniciativa. O processo de elaboração do projeto ocorre de maneira contínua e reflexiva. A cada edição, as experiências vivenciadas, os relatos das instituições parceiras, os feedbacks dos participantes e as observações da equipe orientam a atualização dos módulos e a criação de novas propostas. Os conteúdos são adaptados conforme as demandas do público-alvo, garantindo que as atividades estejam alinhadas às necessidades pedagógicas e sociais das turmas atendidas. Nesta edição, o projeto contará além da parceria reafirmada com Lar Celina e com a Secretaria de Educação, também será aplicado no Centro Social de Votuporanga. Essas parcerias reforçam ainda mais o importante papel da extensão junto à comunidade e ampliando o acesso à informação para crianças. O aluno extensionista desempenha papel fundamental nesse processo, contribuindo com percepções sobre as oficinas, sugerindo melhorias e propondo novas abordagens a partir da vivência em sala. Os materiais didáticos são ajustados ao longo da execução, considerando o perfil de cada grupo, o que evidencia o caráter flexível e participativo do projeto. As instituições parceiras também participam ativamente da construção e aprimoramento das ações, indicando temas relevantes e acompanhando os resultados. Ao longo dos anos, tem sido recorrente o relato do encantamento das crianças, da melhoria no comportamento e no desempenho escolar, além do fortalecimento da autoestima e da perspectiva de futuro. A realização das atividades nos laboratórios do campus do IFSP — prática mantida na maioria das edições — é apontada como um diferencial, pois possibilita às crianças conhecerem e se familiarizarem com o ambiente acadêmico, ampliando a percepção de pertencimento e a compreensão de que aquele espaço também lhes é acessível. Assim, o InfoEducativa consolida-se como um projeto construído coletivamente, sensível às realidades atendidas e comprometido com a transformação social. Acompanhar o desenvolvimento das crianças, observar seu crescimento e perceber que replicam o aprendizado junto a familiares e amigos reafirma, a cada ano, a relevância e o impacto da iniciativa.

Necessidade de equipamentos do Campus

Para realização do projeto será necessário: Computadores (laboratório de informática - já existentes e será disponibilizado pelo campus e/ou instituições parceiras) Impressora, para imprimir os materiais a serem utilizados durante o projeto. (já adquirida através de recursos do projeto de editais anteriores); caso não haja tonner suficiente, poderá ser utilizado a impressora do campus. Data show (já instalado no laboratório de informática). Se o projeto for realizado na instituição parceira, caso não tenha, será utilizado (emprestado) um data show do campus.

Necessidade de espaço físico do Campus

Laboratório de informática com pelo menos 20 máquinas para realização das aulas.

Recurso financeiro do Campus

Necessário alguns itens de escritório como: lápis, borracha, caneta, folha A4, pasta de papelão, pincel para quadro branco, apontador. Materiais para encadernar (capa e espiral).

Metas

- 1 - Planejamento, cronograma de execução. Inscrição de alunos.
- 2 - Elaboração e impressão de Material
- 3 - Oficinas
- 4 - Apresentação dos trabalhos produzidos durante a oficina 3 para a comunidade.

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta Atividade Especificação		Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico Indicador Quantitativo	Qtd.	Período de Execução	
					Início	Término
1	1	Reafirmar as parcerias estabelecidas. Definir com as instituições parceiras faixa etária, dias e horários das aulas. Definir cronograma de execução do projeto (como será a produção e impressão de material e início das aulas). Elaboração da ficha de inscrição. Inscrição dos alunos. Reunião com cada parceiro para ajustar o início das atividades.	Preparação do material a ser utilizado.	40	23/03/2026	06/04/2026
2	1	Elaboração/atualização da apostila. Bem como sua impressão. Estudo e preparação dos materiais a serem utilizados durante as oficinas.	Estudo, elaboração e apresentação	256	23/03/2026	28/11/2026
2	2	Estudo e escrita do poster para apresentação na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia e ou outro evento similar. Escrita resumo e apresentação no Congresso de Extensão do IFSP ou outro evento similar.	Preparação do material a ser utilizado.	80	01/09/2026	16/11/2026
3	1	Oficina 1 (carga horária 12h): Introdução a Tecnologia. Serão 6 aulas de 2h cada. Mas como serão 4 turmas, logo, 48 horas	Preparação do material a ser utilizado.	48	06/04/2026	11/05/2026
3	2	Oficina 2 (carga horária total por turma 14h): Segurança Digital. Serão 7 aulas de 2h cada, como serão 4 turmas, logo 56 horas	Preparação do material a ser utilizado.	56	18/05/2026	29/06/2026
3	2	Palestra sobre segurança digital. 1h30 por turma, como serão 4 turmas, logo 6 horas	Palestra: 1h30 para cada turma.	6	29/06/2026	03/07/2026
3	3	Oficina 3: introdução à Programação (38 horas por turma). Serão 19 aulas de 2h para cada turma. Como serão 4 turmas, logo, 152 horas.	Preparação do material a ser utilizado.	152	06/07/2026	11/12/2026
4	1	Preparação do ambiente, divulgação e organização da apresentação dos trabalhos resultantes da oficina 3.	Preparação do material a ser utilizado.	6	23/11/2026	11/12/2026
4	2	Apresentação do trabalhos pelos alunos para a comunidade.	Preparação do material a ser utilizado.	4	07/12/2026	11/12/2026

PLANO DE APLICAÇÃO

Classificação da Despesa	Especificação	PROEX (R\$)	DIGAE (R\$)	Campus Proponente (R\$)	Total (R\$)
339018	Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	56000,00	56000,00
TOTAIS		0	0	56000,00	56000,00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Despesa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	0	700,00	700,00	700,00	700,00	700,00	700,00	700,00	700,00	0

Anexo A

MEMÓRIA DE CÁLCULO

CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa discente	unidade	8	700,00	5600,00
TOTAL GERAL					5.600,00

