

Ensino, Pesquisa e Extensão: um relato de experiência sobre a articulação realizada com o Projeto ELO

Larissa Simão da Costa¹; Michelle Maria Freitas Neto²; Renata Riscado Cardoso³;

¹*Estudante do Curso de Informática do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna;* ²*Docente do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna;* ³*Assistente em Administração do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna;*
mneto@iff.edu.br

Resumo

Este trabalho descreve a experiência de articulação entre ensino, pesquisa e extensão feita por meio do projeto ELO – Estimulando Links de Oportunidades: uma rede social em favor do desenvolvimento local. O projeto foi criado em 2017 com intuito de identificar demandas da comunidade e articular cursos do Instituto Federal Fluminense *Campus* Itaperuna (IFF Itaperuna) para atendê-las. Duas ações se destacaram. A primeira foi a realização de um curso para idosos de Itaperuna que culminou no desenvolvimento de um jogo como trabalho de conclusão de curso de duas estudantes de Sistemas de Informação. Tal ação demonstra o ensino ultrapassando os limites da sala de aula, aliando teoria e prática, ensino e extensão. A segunda ação refere-se ao encaminhamento da demanda feita pela equipe de processo seletivo do *campus* para criação de um jogo digital que pudesse ser usado em visitas das escolas ao Instituto. A partir daí, três professores levaram para a sala de aula o desafio de desenvolvimento do jogo. A turma do sexto período do segundo semestre de 2018 do curso de Sistemas de Informação produziu um Sistema de Gerenciamento de Perguntas integrado a um tabuleiro digital denominado #VEMPROIFF. O jogo foi usado em visitas das turmas do nono ano do ensino fundamental do município, em aulas da Pós-Graduação ofertada na instituição, além de estar sendo propagado em escolas públicas da região. Percebe-se a articulação entre ensino e extensão e como trabalhos futuros pretende-se explorar as ferramentas criadas para registros em congressos ou revistas científicas da área de Informática.

Palavras-Chave: Idosos. Jogo Digital. Informática.

Instituição de fomento: Instituto Federal Fluminense.