



A large, stylized graphic logo is centered on the page. It consists of the letters "S" and "T" in a light blue, blocky font. The "S" has several small circles connected to it by thin lines, resembling a circuit board. The "T" is a solid light blue shape. To the right of the "T", there are several vertical lines of varying lengths, also resembling a circuit board. Below this graphic, the text "SURUBIM TEC" is written in a bold, white, sans-serif font. Underneath that, the word "Jovem" is written in a white, cursive script font.

Desenvolvimento:
Secretaria de Educação e Cultura
e
Secretaria de Juventude e Esportes

Sumário

INTRODUÇÃO	3
JUSTIFICATIVA	3
OBJETIVO GERAL	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
REQUISITO DE ACESSO	6
Pré-requisito para o ingresso	6
METODOLOGIA	6
ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	8
1. Matriz	8
CRONOGRAMA.....	11
RESULTADOS ESPERADOS	12
REFERÊNCIAS.....	13

INTRODUÇÃO

O projeto **Surubim Tec Jovem** tem por finalidade ampliar o conhecimento tecnológico de adolescentes e jovens com a idade entre 15 a 29 anos do município de Surubim. Será desenvolvido pela Secretaria de Educação e Cultura em parceria com a Secretaria de Juventude e Esportes. Trata-se de estratégias de ação para capacitar os jovens na área de desenvolvimento de sistemas, seguindo as especificações e paradigmas da lógica de programação e das linguagens de programação e utilizando ambientes de desenvolvimento de sistemas, sistemas operacionais e banco de dados. Realizando assim uma preparação para inseri-los no mercado de trabalho e ampliar a rede de informações e construções de aplicativos necessários para a sociedade.

O projeto se dará por aulas de softwares e programas na área de desenvolvimento de sistemas, seguindo as especificações e paradigmas da lógica de programação e das linguagens de programação. As aulas acontecerão no Centro de Inclusão Digital Nilsa Amorim com duas turmas, tendo 12 estudantes em cada, totalizando 24 estudantes, onde estes, serão selecionados pelos professores responsáveis a partir de alguns critérios específicos através da ficha de inscrição.

JUSTIFICATIVA

Em uma perspectiva de inserção dos jovens surubinenses no mercado profissional, pensar em um meio/forma que possa na atualidade oportunizar os mesmos dando possibilidade de descoberta do grande potencial que eles possuem quanto juventude, se faz de imensa necessidade. Assim surge a ideia de procurar uma maneira de desenvolver esse potencial através de capacitações no meio tecnológico, ou seja, algo que é característico do interesse de tal público.

Em uma visão que os jovens da sociedade atual são fascinados pelo uso de Tecnologias de uma forma geral, através da aplicabilidade do projeto, os mesmos poderão obter uma nova visão no que diz respeito a tecnologia, chegando a tê-la como uma excelente oportunidade de enquadramento no mercado de trabalho profissional.

Vivemos hoje em uma sociedade em que o uso da tecnologia se tornou um tanto quanto indispensável, isso em segmentos diversos, sejam eles, públicos ou privados.

Na perspectiva de Pierre Lévy, filósofo e estudioso das novas tecnologias da informação e comunicação, a internet abre um novo espaço

para a liberdade de expressão, porque todos podem publicar, editar e colher informações, mesmo que não tenha nenhum poder econômico. Mesmo com todos os riscos, a internet é uma forma de inclusão, cria possibilidades para os jovens mostrarem seus trabalhos artísticos, suas ideias, democratiza o acesso à informação e funciona como um instrumento de afirmação do potencial político desses indivíduos.

Compartilhando desse entendimento, Almeida (2010) ressalta que o advento das novas tecnologias da informação modifica potencialmente todas as esferas da sociedade. Elas nos permitem ver o que não víamos antes, ao mesmo tempo em que tornam o processo mais complexo, fazendo crescer as camadas de mediação. As tecnologias digitais podem nesse sentido, serem consideradas como mecanismos de mediação.

Corroborando este pensamento, Carrano (2012) anuncia que as mudanças que se operam na vida em sociedade se refletem mais intensamente na vivência do tempo de juventude, daí essa proximidade da juventude com as tecnologias digitais dadas as características desse fenômeno. Diante desse contexto de acentuadas transformações somos desafiados a pensar como as tecnologias digitais transformam a cotidianidade, mas também a percepção do próprio homem em relação ao mundo, a si e ao outro.

Com a formação desses jovens profissionais, teremos a oportunidade de enquadrá-los no mercado de trabalho, muitas vezes carentes de especialistas na área de TI, inserindo dentro desta sociedade profissionais qualificados, com uma mão de obra a princípio de baixo custo, e ao mesmo tempo oportunizando aos jovens uma primeira experiência profissional.

OBJETIVO GERAL

Ampliar a qualificação de jovens para inserir, reinserir e manter os mesmos no mercado profissional, bem como, possibilitar aos mesmos a atuarem na área de desenvolvimento de aplicações, e também habilitar, de forma responsável, para implementação de soluções que operem na área de tecnologia da informação.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O projeto **Surubim Tec Jovem** tem o objetivo de formar jovens com autonomia, ética e visão para o mercado de desenvolvimento de softwares, sendo capaz de:

- ✓ Formar jovens profissionais em Informática, com domínio da prática projetual e de desenvolvimento de sistemas.
- ✓ Desenvolver habilidades de criar, programar e implantar sistemas computacionais em ambientes diversos, com embasamento teórico e sólida formação prática, permitindo-lhe inserção no mercado de trabalho e crescimento profissional.
- ✓ Proporcionar aos jovens conhecimentos técnicos e formação, com base nas tendências de competitividade do mercado;
- ✓ Formar jovens profissionais com visão global, crítica e humanística para a inserção em setores profissionais, aptos a tomarem decisões em um mundo diversificado e interdependente e para participarem no desenvolvimento da sociedade surubinese;
- ✓ Incentivar a pesquisa e a investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência e da tecnologia bem como a difusão da cultura e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;
- ✓ Estimular o conhecimento dos problemas do mundo presente, em particular, os regionais, prestar serviços especializados à comunidade e estabelecer com esta uma relação de reciprocidade;
- ✓ Suscitar o desejo permanente de aperfeiçoamento profissional e cultural, integrando os conhecimentos que vão sendo adquiridos numa estrutura intelectual sistematizadora do saber de cada geração; e
- ✓ Capacitar o egresso a interagir nos problemas sócio-tecnológicos da sociedade surubinese.

REQUISITO DE ACESSO

O acesso aos cursos **Surubim Tec Jovem**, será feito através de um processo seletivo, conforme as normas emanadas, onde o jovem passará por uma análise de conhecimento prévio na área de informática básica, realizando o teste de conhecimento em: Sistema Operacional Windows (conhecimentos de comandos básicos do shell/prompt), Word e Excel.

Pré-requisito para o ingresso

O candidato ao processo seletivo deverá:

- ✓ Realizar sua inscrição, de forma presencial, na Secretaria de Juventude e Esportes (Casa das Juventudes), no período de 09 a 13 de agosto de 2021, das 8h às 16h.

METODOLOGIA

Para que tais objetivos sejam concretizados, será realizada a princípio, a elaboração da equipe de profissionais de TI responsáveis pela formação dos jovens inscritos no projeto.

O espaço de estudo-Centro de Inclusão Digital Nilsa Amorim, passará por ajustes no laboratório de informática de forma que possa estar adequado para a realização do projeto.

Juntamente à Secretaria de Juventude e Esportes, serão realizadas as inscrições dos jovens para a seleção, utilizando para isso alguns requisitos estabelecidos:

- Adolescentes e jovens de 15 a 29 anos;
- Ser aluno de escola pública ou ter concluído o Ensino Médio na rede pública de ensino;
- Ter conhecimentos básicos em sistemas operacionais Windows e Pacotes Office.

As etapas irão ocorrer de acordo com a tabela abaixo:

Etapa1	Será realizado o contato com profissionais da Secretaria de Educação, especificamente professores de informática, que serão incluídos na equipe de formação desses jovens. Como o curso é formado por módulos, esses profissionais serão incluídos de forma gradativa mediante a necessidade de cada módulo.
Etapa2	Após a formação da equipe inicial, será realizada uma visita ao laboratório, onde os profissionais pré-estabelecidos irão fazer alguns ajustes, deixando o laboratório propício a formação dos jovens.
Etapa 3	Será Realizada a divulgação do Projeto, buscando alcançar os jovens que atinjam os pré-requisitos estabelecidos para inscrição no mesmo.
Etapa 4	Após o início da divulgação a Secretaria de Juventude e Esportes estará realizando as inscrições dos jovens participantes, os quais deverão possuir o perfil discriminado.
Etapa 5	As aulas iniciarão com duas turmas de 12 estudantes em cada, totalizando 24 estudantes contemplados no projeto.

Será organizada uma grade curricular com os módulos de todo o curso, através da aplicação dos módulos, capacitando profissionalmente os jovens, e montando uma logística para inserção desses jovens do mercado profissional, especificamente na área de TI.

As aulas serão ministradas nas terças e quintas de cada semana, nos horários das 14hs as 16hs (turma da tarde) e 19h as 21hs (turma da noite), totalizando uma carga horária de 4h semanais, e 200 horas-aulas distribuídas no decorrer de todo o curso:

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

1. Matriz

Matriz Curricular 2021	
Curso	Surubim Tec Jovem
Habilitação	Conhecimentos em Desenvolvimento de Sistemas
Carga Horária (hora/aula)	200 h/a

Código	Módulos		Carga Horária (200)
LP	Lógica de Programação		60
DS	Desenvolvimento de Aplicação Desktop/Web		80
PJ	Projeto		60
Carga Horária Total			200

Módulo I			
Unidade Curricular	Lógica Programação e Pensamento Computacional	Carga Horária	60h
Ementa			
<p>Estudo sobre o conceito de pensamento computacional, suas definições, habilidades, competências e as principais metodologias para sua promoção e desenvolvimento, bem como a exploração dos quatro principais conceitos do pensamento computacional: abstração, algoritmos e procedimentos, generalização e reconhecimento de padrões. Ferramentas plugadas e desplugadas para o Ensino do Pensamento Computacional. Modelos de comunicação interativos-colaborativos pela interconexão entre dispositivos de comunicação digital. Plataformas de apoio ao ensino do raciocínio computacional. Projetos com apoio de computação.</p>			
Competências			
<ul style="list-style-type: none"> • Explorar as definições, habilidades, competências e as principais metodologias para o pensamento computacional. • Conhecer técnicas do pensamento computacional para a solução de problemas: abstração, reconhecimento e generalização de padrões. 			
Conteúdo Programático			
<ul style="list-style-type: none"> • Pensamento computacional; • Materiais; • Preparação; • Padrões; • Algoritmos; • Decomposição; • Abstração; 			
Orientações Metodológicas			
<p>Aulas expositivas e dialogadas abordando os aspectos teóricos, técnicos e práticos para o entendimento e aprofundamento da temática apresentada. As aulas deverão propor debates com indicação de leituras. O procedimento a ser adotado nas aulas está baseado na intensa participação e interatividade. Deverá acontecer o estímulo a trabalhos em grupo e apresentações.</p>			

Módulo II			
Unidade Curricular	Desenvolvimento de Aplicação	Carga Horária	80h
Ementa			
Aplicações comerciais para ambiente diversos. Fundamentos da orientação a objetos.			
Competências			
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar conceitos fundamentais de orientação a objetos. • Desenvolver aplicações de TI conectadas ao banco de dados com layouts amigáveis e capazes de gerar relatórios 			
Conteúdo Programático			
<ul style="list-style-type: none"> • História da orientação a objetos; • Características da linguagem orientada a objetos; • Conceitos de Orientação a Objetos; • Ambiente de Programação; • Padrão de documentação de códigos; • Estruturas de controle; • Métodos: métodos de classe math, definição de métodos; • Declaração e utilização de array; • Programação baseada em objetos; • Fundamentos de caracteres e Strings; Imagens gráficas; • Tratamento de exceções; • Introdução ao ambiente gráfico; • Desenvolvimento de layouts, formulários e janelas; • Uso de bibliotecas e pacotes; • Conexão com banco de dados; • Manipulação de dados de um banco de dados; • Tratamento de exceções; controle de acesso; • Geração de relatórios. 			
Orientações Metodológicas			
Aulas expositivas e dialogadas abordando os aspectos teóricos, técnicos e práticos para o entendimento e aprofundamento da temática apresentada. As aulas deverão propor debates com indicação de leituras. O procedimento a ser adotado nas aulas está baseado na intensa participação e interatividade. Deverá acontecer o estímulo a trabalhos em grupo e apresentações.			

Módulo III			
Unidade Curricular	Projeto	Carga Horária	30h
Ementa			
Integrar, através de uma atividade de projeto contextualizado, os conhecimentos desenvolvidos nos componentes curriculares do curso técnico em logística. Desenvolver habilidades de trabalho em grupo, comunicação oral e escrita, resolução de problemas, pensamento crítico, pensamento criativo, metodologia de desenvolvimento de projetos visando o desenvolvimento das competências adquiridas.			
Competências			
<ul style="list-style-type: none"> • Analisar criticamente a estrutura de um projeto de pesquisa, escolha do tema, estrutura, problema e suas metodologias. • Construir um pré-projeto de pesquisa. 			
Conteúdo Programático			
<ul style="list-style-type: none"> • Definição do Projeto. • Estrutura de um Projeto. • Escolha do Tema. • Levantamento bibliográfico. • Delimitação do problema da pesquisa. • Definição das ideias e hipóteses. • Definição dos objetivos. • Metodologia da Pesquisa. • Pesquisa bibliográfica. • Elaboração do Pré-Projeto de pesquisa 			
Orientações Metodológicas			
Aulas expositivas e dialogadas abordando os aspectos teóricos, técnicos e práticos para o entendimento e aprofundamento da temática apresentada. As aulas deverão propor debates com indicação de leituras. O procedimento a ser adotado nas aulas está baseado na intensa participação e interatividade. Deverá acontecer o estímulo a trabalhos em grupo e apresentações.			

CRONOGRAMA

CRONOGRAMA – SURUBIM TEC JOVEM	
05/08/2021	Lançamento do Edital
09/08 a 13/08	Inscrição
16/08	Seleção dos Inscritos
17/08	Análise
18/08	Divulgação do Resultado
24/08	Início das Aulas
Terças e Quintas	Dias da semana
14hs as 16hs e 19hs as 21hs	Horário das Aulas

RESULTADOS ESPERADOS

No pressuposto da grande necessidade de bons profissionais na área de TIC (Tecnologia da Informação e Computação), através do mesmo é esperado oportunizar os jovens para o ingresso do mercado profissional, dando a eles a possibilidade de qualificar-se na área de tecnologia, podendo assim se enquadrar como mão de obra qualificada disponível para um mercado carente de tais profissionais.

Através do curso pretende-se gerar condições de acesso ao mercado de trabalho. O Curso será voltado para a qualificação profissional e com o objetivo de facilitar o acesso ao emprego.

Ao término do curso, o jovem receberá seu certificado e poderá participar do Programa de inserção e enquadramento profissional, candidatando-se às vagas de trabalho em empresas parceiras, ou ser encaminhado para as vagas disponíveis na máquina pública municipal.

REFERÊNCIAS

<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/10012/1/Dissertacao%20Ana%20Maria%20Moraes.pdf>

<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rnufen/v6n2/a06.pdf>

<<http://hdl.handle.net/10174/20223>>. Acesso em: 20 jan.2018. (Conselho Nacional de Educação).

IANNINI, T. O. O perfil dos profissionais de tecnologia da informação. Belo Horizonte: Clube de Autores, 2011.

http://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo_infor_comun/tec_man_sup/081112_manut_mont.pdf

https://nte.ufsm.br/images/identidade_visual/MD_Laboratorio_de_montagem_final.pdf

https://www.inf.ufes.br/~zegonc/material/Introducao_a_Computacao/Minicurso_Manutencao_%20Computadores.pdf