



PROJETO DE EXTENSÃO: TECNOLOGIAS EDUCATIVAS: O COMPUTADOR COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM EM ESCOLAS PÚBLICAS DE UBÁ

MICHELLE APARECIDA MARQUES; JULIANA DE PAULA IENNACO; RAPHAEL CAMPOS CUSATI

Introdução: Com o avanço tecnológico dos últimos anos, a educação não ficou de fora do mundo digital. Foi fundamental educar os alunos sobre como navegar na internet de forma segura e utilizá-la não apenas para o entretenimento, mas também para otimizar seus estudos, organização e atividades escolares. O Projeto de Extensão “Tecnologias Educativas: o computador como ferramenta de aprendizagem em Escolas Públicas de Ubá” teve como objetivo principal promover o desenvolvimento e inclusão digital de forma gratuita para os alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais, utilizando ferramentas tecnológicas para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem. **Objetivo:** Capacitar os alunos a utilizar tecnologias digitais para a formatação de documentos, criação de apresentações, uso básico de planilhas e realização de pesquisas seguras, alinhando esses aprendizados ao currículo escolar, de forma lúdica e significativa, incentivando o protagonismo dos estudantes. **Metodologia:** O projeto foi realizado no Laboratório de Informática de Escolas Públicas, onde foram desenvolvidas atividades educativas e interativas mediadas pelas tecnologias digitais. As práticas incluíram o uso de jogos educativos, pesquisa em sites oficiais e simuladores para o ensino de Ciências, Geografia, História e Língua Portuguesa. Os estudantes aprenderam a utilizar aplicativos como Word para digitação, Excel para planilhas e PowerPoint para apresentações. A metodologia envolveu exploração, interação e reflexões, promovendo o desenvolvimento de habilidades e competências previstas na BNCC e no Plano de Ensino da escola participante. **Resultados:** Até o final de 2024, os estudantes foram capazes de aplicar os conhecimentos adquiridos. Com isso, melhoraram o interesse pelos conteúdos escolares, fixaram o aprendizado e impactaram positivamente o rendimento escolar, promovendo a inclusão digital de forma significativa e divertida. **Conclusão:** A tecnologia tornou-se uma aliada importante no aprendizado e na vida futura dos estudantes. O projeto possibilitou que as escolas utilizassem tecnologias durante as aulas, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem e contribuindo para escolhas profissionais mais conscientes.

Palavras-chave: **INCLUSÃO DIGITAL; INTERATIVIDADE; COMPETÊNCIAS**