

DESPERTANDO VOCAÇÕES: O PROJETO MAIS CIÊNCIA E SUA INTERAÇÃO COM A EDUCAÇÃO BÁSICA

DOI: 10.37702/2175-957X.COBENGE.2023.4529

Flávio Kieckow - fkieckow@santoangelo.uri.br
URI

Rosangela Ferreira Prestes - ro.fprestes@san.uri.br
URi

Eliani Retzlaff - elianir@san.uri.br
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Isaac dos Santos Nunes - isaac.eq@gmail.com
Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Resumo: Este trabalho tem como objetivo relatar as etapas de desenvolvimento do Projeto MAIS CIÊNCIA. O projeto é uma iniciativa de interação da Universidade com a Educação Básica. O propósito é despertar a vocação dos estudantes do ensino médio para as áreas das ciências e engenharias. O ponto de partida dessa edição (2022) foi trabalhar os componentes curriculares da nova BNCC do Ensino Médio. As atividades foram organizadas na forma de uma Trilha de Aprendizagem em diferentes estágios em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) chamado Mais Ciência. Participaram estudantes e professores de escolas públicas do noroeste do RS, 33 escolas e 1800 alunos. Por meio do AVA foram disponibilizados materiais digitais produzidos com a finalidade de desenvolver competências, incluindo conhecimento teórico, habilidades técnicas e comportamentais e atitudinais no que tange aos componentes curriculares Mundo do Trabalho, Projeto de Vida e Cultura e Tecnologias Digitais, incluindo as temáticas Educação Financeira e Empreendedorismo. A dinâmica de organização compreendeu o cadastro das escolas, professores e alunos no AVA, realização de um ciclo de palestras, um ciclo de oficinas, mostra de trabalhos na forma de um Pitch de Negócios e culminou com a produção de um livro contendo todo o material produzido

Palavras-chave: Trilha de Aprendizagem, Educação Financeira, Empreendedorismo, Ambiente de Aprendizagem, Pitch de Negócios

DESPERTANDO VOCAÇÕES: O PROJETO MAIS CIÊNCIA E SUA INTERAÇÃO COM A EDUCAÇÃO BÁSICA

1 INTRODUÇÃO

O Evento Educacional Mais Ciência se originou em projetos desenvolvidos no curso de Licenciatura em Matemática da URI, desde 2012. Foram várias edições, praticamente todos os anos. Os formatos foram se dinamizando conforme as necessidades advindas das escolas, no que tange aos conteúdos curriculares e aos processos de ensino e aprendizagem. O foco sempre foi estimular os estudantes nas áreas das exatas e das engenharias com desafios de conhecimento.

Em 2021, foi formatado uma nova proposta. Como no período de pandemia desenvolveu-se muito as tecnologias digitais e compreendendo também a necessidade do retorno presencial dos alunos após a pandemia da covid 19, trabalhou-se a ideia de um sistema híbrido, envolvendo atividades remotas e algumas atividades presenciais (basicamente os concursos). Essas atividades deveriam contribuir com os professores do ensino médio tanto nos componentes curriculares, quanto na motivação dos estudantes. Nesse contexto, surgiu a necessidade do envolvimento de mais áreas do conhecimento no projeto, e componentes interdisciplinares e transversais na proposta.

A 1ª edição do Mais Ciência, em 2021, foi uma batalha de conhecimentos repleta de atividades e prêmios. Essa edição compreendeu a elaboração e desenvolvimento de várias atividades para estudantes, como olimpíada de conhecimento, concurso de redação e desafios das Engenharias (pontes de espaguete, caminhos da eletricidade, lançamento de foguetes e Quimi-Car). Os professores da educação básica também foram inseridos na proposta, de modo a valorizar o papel deste profissional da educação em meio a Pandemia, que teve que se superar com o uso de novas metodologias e tecnologias digitais. Essa atividade culminou com o desenvolvimento de uma Mostra intitulada de Relato de Experiências dos professores em tempos de pandemia, cujo produto final foi um livro impresso.

Com a mesma perspectiva de colaboração, para a continuidade do Evento Educacional Mais Ciência, realizou-se a 2ª edição, onde propôs-se desenvolver atividades de apoio ao aprendizado para estudantes e professores das Escolas participantes. Dessa forma, em contato com a coordenadoria regional de educação local (14ª CRE), percebeu-se a necessidade de atender as especificidades de novos componentes curriculares do ensino médio: Mundo do Trabalho, Projeto de Vida e Cultura e Tecnologias Digitais, bem como envolver temas sobre à Educação Financeira e o Empreendedorismo.

No que se refere ao Projeto de Vida, o propósito é que os estudantes possam refletir sobre suas prospecções futuras, planejar ações concretas por meio de caminhos em que possam se sentir seguros, e encarar desafios rumo ao futuro que vislumbram. Com relação à disciplina Mundo do Trabalho, busca-se oportunizar os estudantes a conhecer e refletir sobre seus interesses profissionais, com vistas a desenvolver seu senso crítico e planejar rumos que assim desejarem, em âmbito local ou global, em universos cada vez mais complexos e imprevisíveis das novas oportunidades de trabalho. Por fim, a disciplina

Cultura e Tecnologias Digitais, também tem por intenção que os estudantes conheçam suas potencialidades e as novas possibilidades advindas pelas tecnologias em nosso cotidiano e no mundo (BRASIL, 2018). Esses componentes curriculares estão sendo ministrados no primeiro ano do ensino médio. No entanto, estudantes dos 2º e 3º anos também foram convidados a participar do processo de formação juntamente com os professores, os quais ajudavam a coordenar as atividades na Escola junto aos seus alunos.

Para desenvolver o projeto e as atividades da Trilha do Conhecimento supracitada foi necessário implementar um novo Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Desta forma, o Mais Ciência constituiu-se um projeto colaborativo e cooperativo construído a partir do envolvimento da comunidade escolar estaduais (EE), comunidade acadêmica universitária (URI) e a comunidade em geral. Envolveram-se diretamente alunos, professores e entidades parceiras, todos com o mesmo objetivo, colaborar para produzir conhecimento, bem como promover a EDUCAÇÃO.

Participaram desta última edição professores e estudantes de trinta e três escolas públicas da região de abrangência das Coordenadorias Regionais de Educação que compreendem o Polo 3, região noroeste do estado do Rio Grande do Sul. Mais de 1800 alunos utilizaram o AVA e cerca de 400 participaram das atividades presenciais.

A mobilização da Receita Federal de Santo Ângelo e outras entidades parceiras contribuíram com premiações aos vencedores como estímulo. Resultados podem ser acompanhados em vídeos que estão no canal do YouTube do projeto: <https://www.youtube.com/watch?v=D0SVTbk1tAA>.

A seguir será abordado o referencial teórico do Projeto Mais Ciência nessa proposta da Trilha de Aprendizagem no AVA.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

As transformações e os avanços tecnológicos têm ganhado espaço na rotina de milhões de pessoas, de forma a permitir a conectividade e ampliar o modo de comunicação e as relações entre as pessoas. Nesse universo de transformações, o processo de ensino e de aprendizagem também passa a assumir outras funções, incluindo formar cidadãos para a complexidade do mundo moderno e de seus desafios (MORAN, 2015). De acordo com Kenski (2012, p. 64), a escola “deve oportunizar aos alunos/cidadãos a formação e a aquisição de novas habilidades, atitudes, valores, para que possam viver e conviver em uma sociedade, em permanente processo de transformação”. Nesse contexto, faz-se necessário que novas formas de aprender e de ensinar façam uso dessas diferentes potencialidades que as tecnologias estão a oferecer. Para Moran (2015, p.27), no ato de ensinar e de aprender “acontece em uma interligação simbiótica, profunda e constante entre os chamados mundos físico e digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente”.

Com base nos impactos da era digital e as facilidades de acesso por meio de dispositivos digitais, ampliam-se as possibilidades de aprendizagem. Elas podem ocorrer em qualquer lugar e de qualquer modo e, conseqüentemente, as instituições de ensino deixaram de ser as únicas fontes de saber, porém, não perderam a sua essência de ensinar (MOREIRA; HENRIQUES; BARROS, 2020). O Ensino Híbrido tem esse propósito, pois combina dois espaços de aprendizagens, o ensino online e presencial, mesclando momentos em que o estudante realiza atividades no ambiente virtual com outras atividades

em que a aprendizagem ocorre de forma presencial, de modo a proporcionar experiências e momentos que se completam (BACICH; NETO; TREVISANI, 2015; MORAN, 2015).

O Ensino Híbrido também tem, como característica, a personalização do ensino. Personalizar o ensino refere-se ao desenvolvimento de atividades que consideram o que o aluno está aprendendo, nas suas necessidades, dificuldades e evolução, ou seja, "significa centrar o ensino no aprendiz" (BACICH; NETO; TREVISANI, 2015, p. 69). Importante destacar que o principal espaço de personalização do ensino é a sala de aula. Personalizar o ensino é também uma forma do professor poder promover uma melhor aprendizagem durante todo o processo, "pois coletará, analisará e atuará sobre dados dos alunos, fazendo com que aprendam mais e melhor, pois consegue agir sobre as dúvidas e dar a cada um o que precisa para evoluir no processo" (TREVISANI; CORRÊA, 2020, p.52).

Com base no exposto, o presente projeto parte do pressuposto que o ensino nesta nova perspectiva atual, sendo ele ensino síncrono, assíncrono e/ou híbrido, precisa fazer uso de metodologias ativas, ser efetivo, direto, motivador e preferencialmente com dinâmicas de grupo para que tenha o engajamento dos alunos e a aprendizagem por pares, e assim, alcance a aprendizagem desejada.

Pautados nesses propósitos e visando contribuir para a formação de professores e estudantes no desenvolvimento de habilidades como o trabalho colaborativo, o envolvimento dos estudantes com atividades que eles sejam os protagonistas no processo de ensino e de aprendizagem, apresenta-se, a seguir, o percurso dos estudantes para o desenvolvimento da Trilha de Aprendizagem - uma trilha de conhecimentos para aprender e empreender, no Ambiente de Aprendizagem.

3. AMBIENTE DE APRENDIZAGEM MAIS CIÊNCIA

A partir da demanda das escolas no que tange ao novo Ensino Médio, propôs-se com o Mais Ciência uma Trilha de Aprendizagem. O objetivo é promover o desenvolvimento de competências, incluindo conhecimento teórico, habilidades técnicas e comportamentais e atitudes relacionadas aos componentes curriculares Mundo do Trabalho, Projeto de Vida e Cultura e Tecnologias Digitais, bem como os temas Educação Financeira e Empreendedorismo.

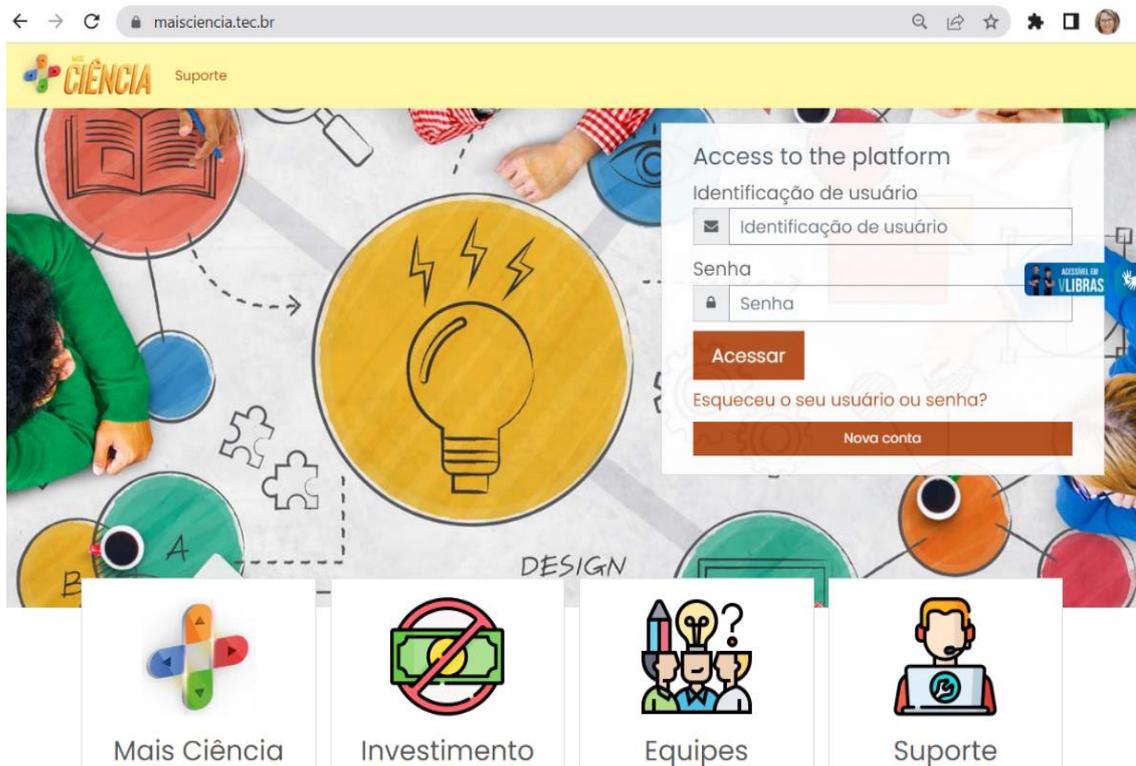
Para que as temáticas fossem abordadas em uma sequência de atividades, que conta com diferentes estágios de aprendizagem, foi projetado um ambiente de aprendizagem o qual foi nomeado Mais Ciência. A Figura 1 apresenta a interface do AVA com o usuário quando acessa o AVA.

Nesse ambiente, foram organizados um ciclo de palestras, um ciclo de oficinas e o Pitch do Jovem Empreendedor. As palestras, oficinas e o Pitch foram organizados de maneira a atender aos componentes curriculares do ensino médio, já mencionados. É importante destacar que o material didático digital foi construído com base na colaboração de diferentes profissionais de diversas áreas do conhecimento, envolvendo professores, influenciadores e profissionais.

Outra necessidade atendida pelo ambiente, foi a possibilidade de vincular formadores (professores da universidade), estudantes (escolas participantes) e professores coordenadores (professores das turmas de alunos das escolas). As escolas foram organizadas em turmas dentro do ambiente. Por meio de códigos criados e enviados para

os coordenadores, os estudantes fizeram seus cadastros e, utilizando-se desses códigos, foram direcionados às turmas. Dessa forma, os coordenadores podem acompanhar sua turma, acompanhando o desenvolvimento das atividades dos seus alunos no AVA.

Figura 1 - Ambiente Virtual de Aprendizagem Mais Ciência.



Fonte: Autores (2022)

3.1. O ciclo de palestras e o ciclo de oficinas

O ciclo de palestras apresenta de forma introdutória as temáticas que envolvem Mundo do Trabalho, Projeto de Vida, Empreendedorismo, Educação Financeira e Cultura e Tecnologias Digitais. Para isso, foram postadas atividades nas quais os estudantes puderam seguir uma trilha de aprendizado estruturada. Além dos vídeos introdutórios, os estudantes puderam acompanhar momentos síncronos que possibilitaram conversas e trocas com cada palestrante, respondendo de forma remota às perguntas relacionadas ao tema abordado na palestra disponibilizada na plataforma.

As atividades relacionadas ao ciclo de palestras objetivam promover conhecimento e interação entre alunos, professores e palestrantes de diferentes áreas do conhecimento, o que também colabora para o desenvolvimento de habilidades sócio emocionais. A Figura 2 apresenta a sequência de palestras disponibilizadas que foi compartilhado com *hiperlinks* para a participação nos momentos síncronos.

Figura 2 - Ciclo de palestras postadas no ambiente virtual de aprendizagem

PALESTRA 1	PALESTRA 2	PALESTRA 3
<p>05 PASSOS PARA ESCOLHER A VIDA QUE QUERO TER</p> <p>PROFª BIBIANE BATISTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 10 de maio• Encontro: dia 18 de maio <p>YOUTUBE</p>	<p>PENSANDO O MUNDO DA VIDA, O MUNDO DO TRABALHO E O SUCESSO DO SEU PROJETO DE VIDA</p> <p>PROFª CIANA BERNARDI BRUM VENDRUSCOLO</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 18 de maio• Encontro: dia 26 de maio <p>YOUTUBE</p>	<p>ANÁLISE COMPORTAMENTAL E O CONSUMO RESPONSÁVEL</p> <p>PROFª BIBIANE BATISTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 18 de maio• Encontro: dia 26 de maio <p>YOUTUBE</p>
<p>VAMOS TIRAR NOSSOS SONHOS DA GAVETA?</p> <p>PROFª BRUNA MORAES</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 18 de maio• Encontro: dia 26 de maio <p>YOUTUBE</p>	<p>HABILIDADES COMPORTAMENTAIS E SOCIOEMOCIONAIS - CONSUMO CONSCIENTE</p> <p>PROFª DANIELA GONZALEZ</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 26 de maio• Encontro: dia 07 de junho <p>YOUTUBE</p>	<p>EDUCAÇÃO FINANCEIRA</p> <p>PROF. BERNARDO BOTH</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 07 de maio• Encontro: dia 14 de junho <p>YOUTUBE</p>
<p>EMPREENDER, A HORA É AGORA. NÃO DEIXE SEUS SONHOS PARA DEPOIS</p> <p>PROFª BRUNA MORAES</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 07 de junho• Encontro: dia 14 de junho <p>YOUTUBE</p>	<p>INOVAÇÃO</p> <p>RÔMULO MADRID DE MELLO</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 07 de junho• Encontro: dia 14 de junho <p>YOUTUBE</p>	<p>A DIVERSIDADE E O MUNDO DO TRABALHO CONTEMPORÂNEO</p> <p>PROFª ROSÂNGELA ANGELIN</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 14 de junho• Encontro: dia 23 de junho <p>YOUTUBE</p>
<p>GESTÃO DE CARREIRA</p> <p>PROFª BERENICE BEATRIZ ROSSNER WBATUBA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 14 de junho• Encontro: dia 23 de junho <p>YOUTUBE</p>	<p>EXPERIÊNCIAS DO MUNDO DO TRABALHO E DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL NAS DIFERENTES ÁREAS</p> <p>PROFISSIONAIS DE DIFERENTES ÁREAS DO CONHECIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 23 de junho• Encontro: dia 19 de julho <p>YOUTUBE</p>	<p>METODOLOGIAS ATIVAS E A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA</p> <p>Para Professores</p> <p>PROFª ROSANGELA FERREIRA PRESTES</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 23 de junho• Encontro: dia 28 de julho

Fonte: Autores (2022).

Para o alcance dos objetivos propostos, julgou-se necessário a construção de um ciclo de oficinas. Nesse processo, estudantes e professores puderam desenvolver diferentes habilidades que envolveram desde ferramentas tecnológicas para utilização de planilhas, a produção/ fabricação/*marketing* de produtos para consumo e venda, economias, apresentação de ideias de negócios e a preparação para o desenvolvimento da atividade *Pitch* de Negócios.

Com um caráter mais “mão na massa”, as oficinas foram oferecidas na forma de vídeos e material para impressão. A dinâmica do encontro remoto foi mantida nesta etapa para permitir maior interação, dirimir eventuais dúvidas e possibilitar o acompanhamento e orientação necessários para o desenvolvimento. A Figura 3 apresenta o material de divulgação das oficinas disponibilizadas no AVA.

Figura 3 - Ciclo de oficinas postadas no ambiente virtual de aprendizagem

<p>OFICINA 1</p> <p><u>CULTURA E TECNOLOGIAS DIGITAIS E AS FERRAMENTAS DO GOOGLE</u></p> <p>PROFª ELIANI RETZLAFF</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 28 de julho• Encontro: dia 05 de agosto <p>LINK MATERIAL DE APOIO</p>	<p>OFICINA 2</p> <p><u>FONTE DE RENDA</u></p> <p>PROFª BIBIANE BATISTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 28 de julho• Encontro: dia 05 de agosto <p>LINK MATERIAL DE APOIO</p>
<p>OFICINA 3</p> <p><u>PRODUÇÃO E VENDA</u></p> <p>PROFª BIBIANE BATISTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 05 de agosto• Encontro: dia 15 de agosto <p>LINK MATERIAL DE APOIO 1 LINK MATERIAL DE APOIO 2</p>	<p>OFICINA 4</p> <p><u>SUSTENTABILIDADE</u></p> <p>PROFª BIBIANE BATISTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 05 de agosto• Encontro: dia 15 de agosto <p>LINK MATERIAL DE APOIO</p>
<p>OFICINA 5</p> <p><u>NEUROMARKETING</u></p> <p>PROFª BIBIANE BATISTA</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 05 de agosto• Encontro: dia 15 de agosto <p>LINK MATERIAL DE APOIO</p>	<p>OFICINA 6</p> <p><u>PITCH DE NEGÓCIOS</u></p> <p>PROFª ROSANE MARIA SEIBERT</p> <ul style="list-style-type: none">• Liberação: dia 15 de agosto• Encontro: dia 26 de agosto <p>LINK MATERIAL DE APOIO</p>

Fonte: Autores (2022).

Com o material liberado semanalmente, o professor pôde usar as temáticas como aula invertida ou na forma que lhe conviesse para o melhor andamento das suas aulas. Com a oportunidade dos encontros remotos pelo Google Meet e YouTube, o professor formador esteve à disposição para possíveis reflexões, respostas de perguntas, dúvidas ou curiosidades. Desta forma, a organização das palestras e oficinas atuou, em colaboração com as escolas, na formação dos estudantes do ensino médio.

3.2 Pitch do jovem empreendedor

Com base nos ciclos de Palestras e Oficinas ofertados sequencialmente, foi possível o desenvolvimento do *Pitch* do Jovem Empreendedor. Essa etapa intenciona um *feedback* do aprendizado referente a Trilha de Aprendizagem desenvolvida junto às escolas. Por meio da apresentação de um negócio ou ideia de negócio inovador, os estudantes tiveram oportunidade de aplicar os conhecimentos e ao mesmo tempo serem desafiados a desenvolver uma proposta real de negócio.

O *Pitch* do Jovem Empreendedor teve seu regulamento próprio, estruturado a partir da Oficina *Pitch* de Negócios. Esta etapa do projeto foi executada junto as escolas, primeiramente, e depois na universidade, numa apresentação final dos *Pitch* de negócios. As equipes formadas nas escolas tiveram como mentoria os coordenadores. Os primeiros

Pitches foram postados no AVA por meio de vídeos e foram avaliados por meio de uma equipe de especialistas constituída por professores universitários e estudantes de mestrado nas áreas das engenharias e administração. Na etapa final, onde foram selecionados os 5 melhores *Pichs* de Negócio para serem apresentados na Universidade, foi constituída uma equipe de especialistas da comunidade, empresários e investidores para julgar as apresentações. A equipe vencedora obteve convite de negócio por parte de empresário participante da banca de avaliação. A figura 4 apresenta o registro fotográfico do troféu e da equipe ganhadora do *Ptich*.

Figura 4 – Equipe vencedora no desafio do *Pitch* de Negócio e troféu do Evento.



Fonte: Autores (2022)

Essa ação desenvolveu nos alunos habilidades como autonomia, trabalho em equipe, criatividade, atitude, objetividade, paciência e autocontrole, bem como capacidade de empreender e habilidades sócio emocionais. Para isso, a partir das oficinas, os estudantes estruturaram sua ideia empreendedora, construindo um plano de ação e negócios que culminou com um *Pitch* da proposta e possibilidade de obter apoio de um investidor anjo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato da experiência indica sucintamente o processo realizado para a construção da Trilha de Aprendizagem. O desenvolvimento é dinâmico e contínuo, pois vai sendo avaliado na medida em que é aplicado e alterações são efetuadas para as próximas edições. Salienta-se que para que esse trabalho alcançasse resultados satisfatórios em todas as suas dimensões, bem como para avançar para uma nova etapa, mobilizou-se um grupo de multidisciplinar de trabalho formado por professores formadores, graduandos, mestrandos, egressos da URI e professores de Escolas Públicas.

As atividades da 2ª edição iniciaram em maio de 2022 e se estenderam até o mês de dezembro. No decorrer deste período, nas atividades já realizadas, os participantes tiveram a oportunidade de desenvolver conhecimentos e habilidades a partir do contato com materiais digitais e de forma híbrida, que relacionam e buscam atender a necessidade atual das escolas em relação aos novos componentes curriculares: Mundo do Trabalho, Projeto de Vida e Cultura e Tecnologias Digitais. A finalização das atividades certamente completará este aprendizado.

Visando atingir o objetivo geral do projeto, contribuir com o ensino e aprendizagem dos alunos do ensino médio das escolas públicas, ofereceu-se recursos e formação àqueles que são os maiores incentivadores dos estudantes, seus professores. Observando a importância de valorizar o papel desses profissionais de forma colaborativa promoveu-se a orientação de jovens estudantes no que diz respeito ao seu futuro pessoal e profissional, visando sucesso ao seu projeto de vida, por meio da Trilha de Aprendizagem.

Essa dinâmica trata diferentes temáticas para incentivar os estudantes à criatividade e ao estudo e são tratados temas relevantes para a formação para a vida socioemocional e profissional. Essa trilha apresenta materiais digitais que compreendem um ciclo de palestras, um ciclo de oficinas, construção de um *Pitch* de Negócios. Este processo como um todo foi materializado na produção de um livro digital.

Este projeto cria um ambiente que contribui para o bem-estar social dos jovens ao serem inseridos em experiências motivadoras, de modo a despertarem-se para o mundo do trabalho. Portanto, contribui para a formação cidadã, pois trata de temas voltados ao consumo consciente, desenvolvimento pessoal e social, interação social e demandas da vida cotidiana.

Observa-se também, como exemplo, a questão da transversalidade das ciências, das tecnologias e das inovações para o planeta. Convém mencionar, ainda, a importância do movimento a favor da qualidade de ensino e aprendizagem dos alunos, com a justa importância do profissional da educação.

Acredita-se que a Educação é a base de todo o desenvolvimento - econômico, político, cultural e social. Nunca a Ciência e Tecnologia e a sua comunicação foi tão necessária. Sendo assim, o Projeto Mais Ciência inspira e induz a uma mobilização crescente, criativa e empreendedora que busca a difusão e compartilhamento do conhecimento a fim de prover amplitude às discussões envolvendo temas relevantes. Com essas ações, tem-se buscado fomentar a valorização e engajamento na formação cidadã e científica de estudantes do ensino médio, envolvendo professores, num processo de valorização das experiências docentes para além dos livros escolares.

Por fim, destaca-se o alcance do Projeto, que além das Coordenadorias Regionais de Educação de abrangência do Polo 3 (Santo Ângelo – 14ª, Santa Rosa – 17ª, Palmeira das Missões – 20ª, Três Passos – 21ª, São Luiz Gonzaga – 32ª e Ijuí – 36ª), outras Coordenadorias podem ser atendidas por esse projeto, visto que ele possui um ambiente virtual atrativo e de fácil integração com os participantes, bem como, suporte para o desenvolvimento e acompanhamento das atividades propostas.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. **Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre, RS: Penso, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#apresentacao>

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias – O Novo Ritmo da Informação**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MORAN, J. **Educação Híbrida: Um conceito chave para a educação, hoje**. In: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. **Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre, RS: Penso, 2015. p.20-31

MOREIRA, J.A.M; HENRIQUES, S.; BARROS, D. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Rev. Dialogia**, São Paulo, 34, p. 351-364, 2020.

TREVISANI, F. de M.; CORRÊA, Y. Ensino Híbrido e o Desenvolvimento de Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular. **Revista Práxis**, [S. l.], v. 2, p. 43–62, 2020. Disponível: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/2208>.

AWAKENING VOCATIONS: THE MORE SCIENCE PROJECT AND ITS INTERACTION WITH BASIC EDUCATION

Abstract: *This work aims to report the stages of development of the MAIS CIÊNCIA Project. The project is an interaction initiative between the University and Basic Education. The purpose is to awaken the vocation of high school students for the areas of science and engineering. The starting point of this edition (2022) was to work on the curricular components of the new High School BNCC. The activities were organized in the form of a Learning Trail in different stages in a Virtual Learning Environment (AVA) called Mais Ciência. Students and teachers from public schools in the northwest of RS, 33 schools and 1800 students participated. Through the AVA, digital materials produced with the purpose of developing skills were made available, including theoretical knowledge, technical and behavioral and attitudinal skills regarding the curricular components World of Work, Life and Culture Project and Digital Technologies, including the themes Financial Education and Entrepreneurship. The organizational dynamics comprised the registration of schools, teachers and students in the VLE, holding a cycle of lectures, a cycle of workshops, showing works in the form of a Business Pitch and culminating in the production of a book containing all the material produced.*

Keywords: *Learning Path, Financial Education, Entrepreneurship, Learning Environment, Business Pitch.*