

Semana de Acolhimento: Conhecendo o LIpE



Informática para Educação



Politécnica
UFRJ



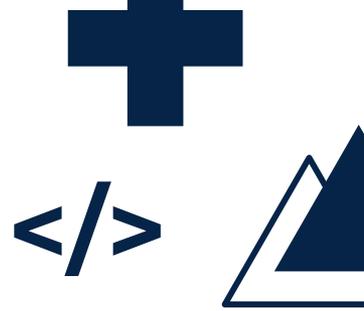
UFRJ
UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

O que é Engenharia?

Algumas definições esclarecem as possíveis dúvidas acerca do tema:

➔ Vanevar Bush (1939) dizia:

“Engenharia, num sentido amplo, é a aplicação da ciência de maneira econômica para as necessidades da humanidade.”

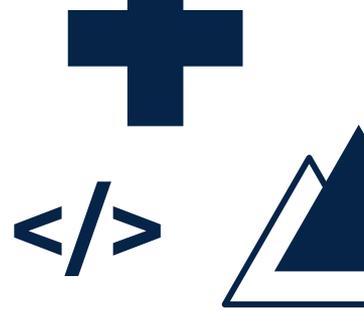


O que é Engenharia?

Algumas definições esclarecem as possíveis dúvidas acerca do tema:

➔ Para o Comitê de Certificação de Engenharia e Tecnologia dos Estados Unidos (1982):

*“Engenharia é a profissão na qual o conhecimento das ciências matemáticas e naturais, **obtido** através do **estudo, experiência e prática**, é aplicado com julgamento no desenvolvimento de novos meios de utilizar, economicamente, os materiais e forças da natureza para o **benefício da Humanidade**.”*

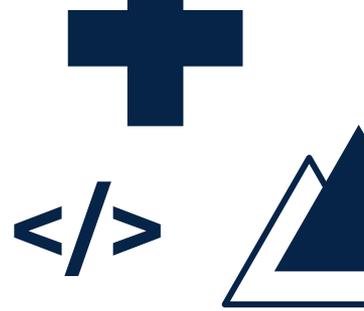


O que é Engenharia?

Algumas definições esclarecem as possíveis dúvidas acerca do tema:

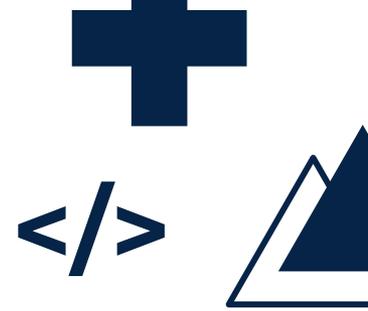
→ Na atualidade, utiliza-se a definição profissional

“Um engenheiro profissional é competente por virtude de sua educação fundamental e treinamento para aplicar o método e visão científica para a solução de problemas e para assumir a responsabilidade no desenvolvimento e aplicação das técnicas e ciência especialmente em pesquisa, design, manufatura, supervisão e gerenciamento. Um engenheiro é pessoa qualificada por aptidão, educação e experiência para realizar funções da Engenharia.”



Um Breve Comentário

A UFRJ assim como outras instituição de Ensino Superior



➔ Apresenta o Princípio da indissociabilidade no seu estatuto

Tríade Acadêmica:

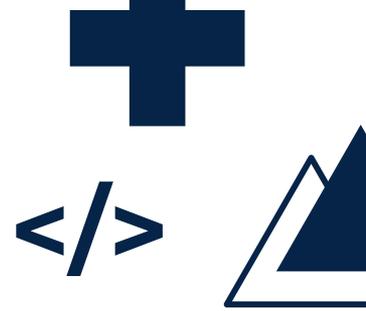
- ➔ Ensino Superior
- ➔ Pesquisa
- ➔ Extensão

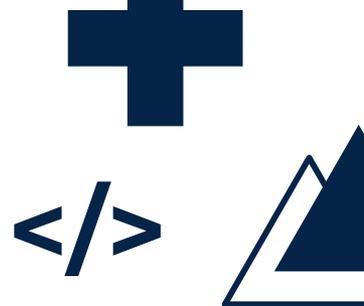
Objetivos da extensão:

**Auxiliar na formação do
estudante de graduação**

Interligar diversas áreas em um
objetivo comum

**Promover uma interação
constante entre a universidade
e os mais diversos setores da
sociedade**





- ➔ **Laboratório de Informática para Educação, Iniciou suas atividades em 1994 e está localizado Centro de Tecnologia, sala H200.**

LINHAS DE PESQUISA

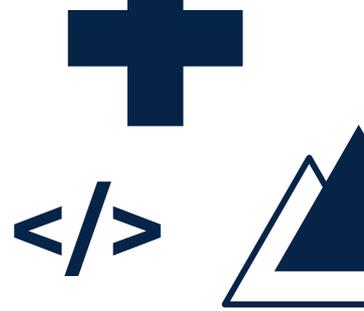
- ➔ TECNOLOGIA e EDUCAÇÃO
- ➔ TECNOLOGIA e SOCIEDADE
- ➔ TECNOLOGIA e TRABALHO
- ➔ TECNOLOGIA SOCIAL

Metodologia participativa

O LIpE utiliza-se da **metodologia participativa** (Thiollent, 2002)

Visando manter sempre **o diálogo entre o público de nossas ações e os extensionistas** através da troca de conhecimentos, experiência e vivências.

Por exemplo, nos cursos de Extensão convidamos seus concluintes a participarem do planejamento dos cursos futuros.



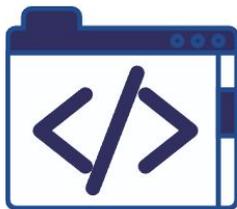
Algumas atividades realizadas pelo LpE



Ensino de
Programação

Apropriação
Digital

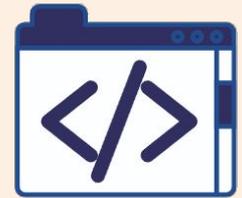
Resíduos
Eletroeletrônicos



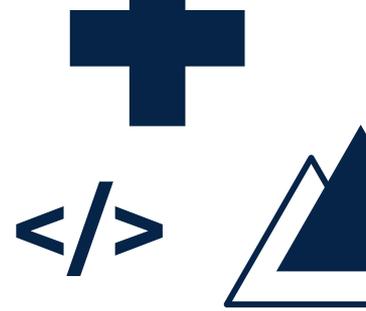
Introdução à programação para alunos de ensino médio



Informática para Educação



Objetivos do projeto

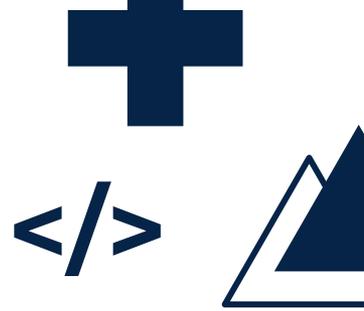


Ensinar e criar interesse nos estudantes de ensino médio **sobre a programação** e seu funcionamento

Criar uma **relação** entre a **universidade** e a **sociedade**

Aplicar os conceitos de **metodologia participativa**

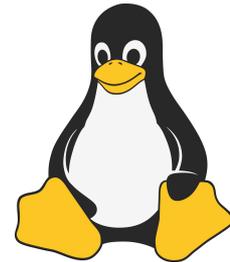
Impactos da programação



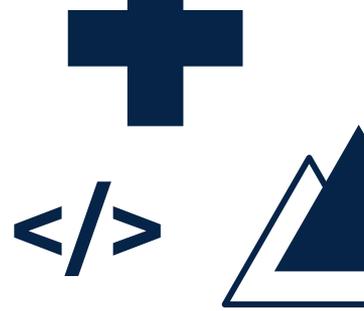
Abrir portas para diversas **oportunidades** e a **apropriação** destas tecnologias

A **programação** é um passo importante dentro do mundo tecnológico

Saber programar é um **grande diferencial** tanto na **experiência pessoal**, quanto no mercado de trabalho



O projeto:



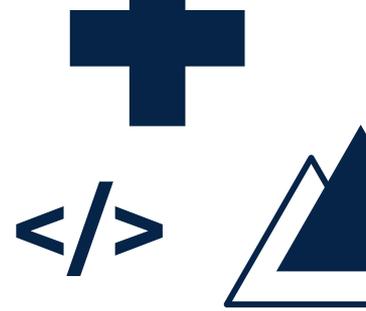
APROPRIAÇÃO DA CULTURA DIGITAL



Informática para Educação



Objetivos do projeto

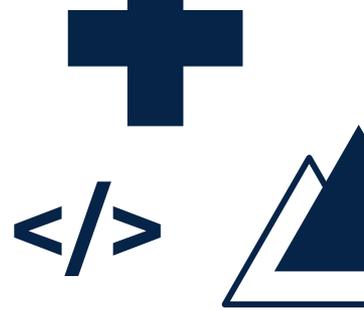


Promover o uso dos principais recursos computacionais, de **forma autônoma e crítica**

Fornecer noções básicas sobre o **funcionamento** do **computador** e de suas **redes**

Estimular a construção **colaborativa** entre todos os **sujeitos envolvidos** no processo

Impactos da Apropriação

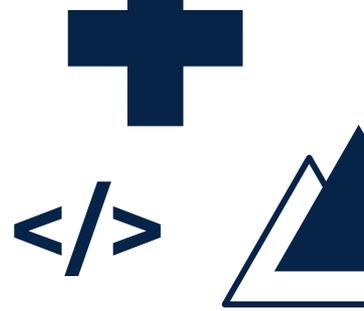


A **apropriação da cultura digital** abre diversas portas sejam como **novas oportunidades** no mundo do trabalho, como também a **autonomia** no dia-a-dia

A **apropriação** é o primeiro passo dentro do mundo tecnológico



O projeto



O projeto



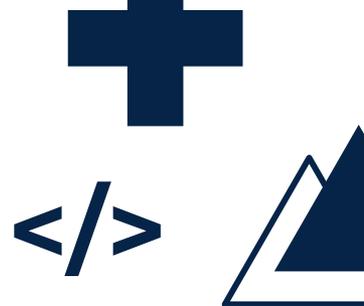
Gestão de Resíduos de Equipamentos EletroEletrônicos



Informática para Educação



Objetivos do projeto



Promover pesquisa em REEE, estimular o desenvolvimento sustentável

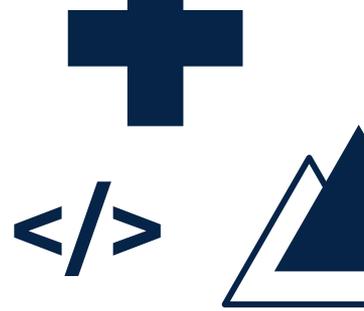
Desenvolver oficinas de **sensibilização** e a **capacitação** para cooperados

Formalizar o conhecimento sobre gestão de REEES, **customizando** para o público alvo

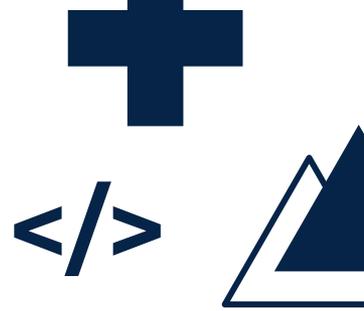
Impactos da Gestão de REEE

A **capacitação em gestão de REEE** abre diversas portas sejam como **novas oportunidades** no mundo do trabalho, como também a **protege** o trabalhador diretamente e indiretamente

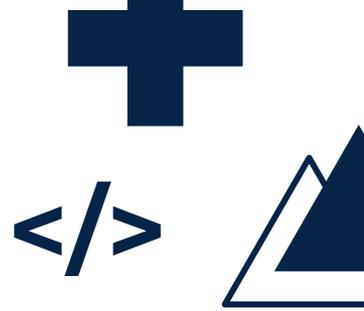
A **gestão de REEE** é um dos pilares para o desenvolvimento sustentável



O projeto:

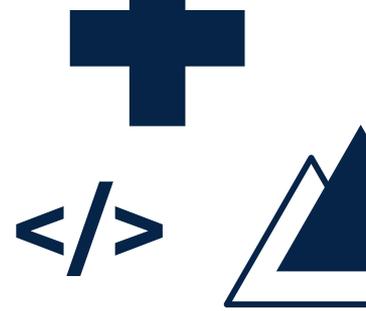


O projeto:



Entre outras ações

- Espaço Ubuntu (parceria com CIEP 165 - Campo Grande)
- Robótica para Educação
- Infraestrutura do LIpE
 - Estudo de Redes
 - Estrutura de Servidores
 - Manutenção e reparo de computadores
- Projeto PANDA
- Formação de Professores
- Formação de Alunos
- Apropriação Digital: para PcD



Fiquem ligados nas nossas atividades!



Informática para Educação



Siga nosso instagram