

# Maleta de Ferramentas 4.0: organizando conhecimentos rumo à economia 4.0

Abel Lucas de Souza Fonseca<sup>1\*</sup>; Gabriel Santos Rodrigues<sup>1</sup>; Samuel dos Santos Guimarães<sup>1</sup>; Victor Hugo Oliveira dos Santos<sup>1</sup>; Orlando Pereira Afonso Junior<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Estudante do Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna; <sup>2</sup> Professor Orientador do Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna  
*\*abellucasfonseca@gmail.com*

## Resumo

A Economia 4.0 é um termo utilizado para descrever as mudanças tecnológicas ocorridas na sociedade nos últimos anos, com o uso intensivo de tecnologias para otimizar suas atividades, aumentar a produtividade e realizar inovações. Diante dos desafios impostos por tais transformações, faz-se necessário preparar os futuros profissionais, não só para atender as demandas surgidas, mas também para dar condições de autonomia e ação direta em sua própria realidade. O projeto Maleta de Ferramentas 4.0 tem como objetivo despertar o interesse dos estudantes dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental em temas relacionados à Economia 4.0, capacitando-os em conhecimentos como programação, robótica, negócios e empreendedorismo. Para isso, faz uso de metodologias ativas como a gamificação, visando um maior engajamento por parte dos alunos, colocando-os no centro do processo de ensino-aprendizagem. A primeira turma foi finalizada no primeiro semestre de 2021, atendendo 30 alunos da rede pública de 5 municípios do Noroeste Fluminense. Os resultados demonstram a eficácia das metodologias utilizadas, tendo como base o engajamento percebido durante os momentos síncronos e por meio dos relatos dos estudantes participantes desta primeira experiência. Assim, percebe-se a importância da inserção de tais temas no currículo escolar dos alunos para que possam ter condições de atuar mais ativamente em sua realidade. O objetivo do projeto foi atingido e, para dar prosseguimento às atividades, já está planejada uma nova turma com 80 alunos, além dos concluintes estarem respondendo um questionário de avaliação do projeto para verificar pontos de melhoria e documentar as lições aprendidas.

**Palavras-Chave:** Economia. Educação. Programação. Robótica. Tecnologia.

**Instituição de fomento:** Fundação de Apoio ao Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia (FACTO). Instituto Federal do Espírito Santo (IFES).