

14 e 15
SETEMBRO
2023



ISSN: 2526-3250

Espaço Lógico: Desenvolvimento de uma aplicação que ensina conceitos de programação através de fluxogramas e pensamento computacional.

Autor(es):

- Aline Silva de Bona
- Lucas Pinheiro Alves

Nível de Ensino: Ensino Superior

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

O atual perfil da maioria dos estudantes em sala de aula, são de indivíduos nascidos e criados em meio a tecnologias digitais, é notório que estes têm grande facilidade e até mesmo preferência pelo uso destas ferramentas. Corroborando aos fatos anteriormente citados, o avanço das tecnologias como por exemplo a inserção da inteligência artificial no mercado de trabalho faz com que o profissional do futuro necessite de algumas habilidades, como saber utilizar ferramentas digitais para resolver problemas, raciocínio lógico bem desenvolvido e até mesmo saber conceitos básicos de programação. O que levanta o questionamento “por que não utilizar tecnologias digitais aliado ao ensino de conceitos de programação em sala de aula?”. Com isso, o presente trabalho objetiva o desenvolvimento de uma aplicação denominada “espaço lógico”. Trata-se de um jogo que através de fluxogramas e apoiado na metodologia do pensamento computacional visa ensinar conceitos de programação para estudantes da educação básica. O desenvolvimento deste trabalho pode ser dividido em dois momentos, um primeiro momento de elaboração de atividades (fases do jogo) que instiguem o estudante a criar algoritmos capazes de resolver o desafio proposto. Atualmente o trabalho conta com pelo menos cinco atividades. Vale ressaltar que estas atividades são baseadas em um plano de aula publicado no livro do projeto (des)pluga. E em um segundo momento o desenvolvimento da aplicação web. A aplicação está sendo desenvolvida seguindo o modelo de cascata, e encontra-se em desenvolvimento, Atualmente sua interface está sendo validada com futuros usuários. A aplicação conta com boa aceitação por parte dos estudantes e professores. Ao final do desenvolvimento da aplicação, a mesma contribuirá para a inclusão de práticas relacionadas a tecnologias digitais e do pensamento computacional em sala de aula, ajudando com que o estudante desenvolva habilidades tão essenciais para o futuro.

Disponível em <https://moexp-2023.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2023/Anais MoExp 2023.2258.pdf>

