

ÁREA TEMÁTICA: TECNOLOGIA E PRODUÇÃO

PERFIL DE ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA PARA APRENDIZADO DE PROGRAMAÇÃO PARA CELULAR

Ravenna Lins Rodrigues¹,
Débora Souza dos Santos²,
Cecir Barbosa de Almeida Farias³,
Andressa Hélen Goncalves ventura⁴,
Heloyza Kethylin Ribeiro Alves⁵

Introdução

Com o advento da tecnologia do mundo digital, o sistema educacional contemporâneo vem se modernizando. O desenvolvimento do pensamento computacional na educação proporciona o aprimoramento de habilidades de abstração, organização e resolução de problemas. O projeto "Inclusão digital para alunos do ensino médio do colégio estadual de Sumé aplicando princípios de Lógica e Programação" proporciona o aprendizado através da ferramenta *App Inventor* aos alunos do ensino médio do Colégio Estadual de Sumé, PB.

Metodologia

O ambiente utilizado possui diversas ferramentas para a criação de aplicativos de maneira prática e lúdica. Antes do início do projeto, foi aplicado um questionário para obter dados sobre o nível de conhecimento dos alunos sobre "pensamento computacional".

O questionário solicita ao aluno, uma auto-avaliação do seu desempenho, é composto por 28 questões de múltiplas escolhas (com 5 alternativas) e foi aplicado com 23 alunos de uma turma do ensino médio.

¹ Graduanda no curso de Engenharia de Produção, UFCG/CDSA, bolsista, ravennalinsrodrigues@gmail.com

² Graduanda no curso de Engenharia de Biotecnologia e Bioprocessos, UFCG/CDSA, bolsista, deborasouza.santos@outlook.com

³ Professora da UFCG/CDSA, orientadora, cecir.almeida@gmail.com

⁴ Graduanda no curso de Engenharia de Produção, UFCG/CDDSA, voluntária, andressahgv@hotmail.com

⁵ Graduanda no curso de Engenharia de Produção, UFCG/CDDSA, voluntária, heloyzakethylin@hotmail.com

Resultados e Discussão

A aplicação do questionário permitiu obter dados positivos e deficiências sobre o conhecimento dos alunos em questões relacionadas a abstração, lógica e matemática. Foi possível analisar a quantidade de erros e acertos de cada questão. Na maioria das questões o número de acertos, esteve na faixa de 40% e a quantidade de erros na faixa de 60%.

Conclusão

Com a análise do questionário foram conhecidos os pontos que deveriam ser mais enfatizados nas atividades práticas para que os alunos tivessem um bom aprendizado, esperando assim que o desenvolvimento fosse exponencial até o final do projeto.

Palavras-chave: App Inventor, Inclusão, Programação móvel

Referências Bibliográficas

GOMES, T. C. S.; MELO, J. C. B. . O Pensamento Computacional no Ensino Médio: Uma Abordagem Blended Learning. Anais do XXXIII Congresso da Sociedade Brasileira da Computação. Maceió. 2013

Gonzalez, Ramon, Questionário sobre Pensamento Computacional, 2014. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/1sgJnuXUjvOARs2y8EJLRWolMuOXIHyo4-luqzrpOpQQ/edit>>, acessado em Junho de 2019.