



CONTRIBUIÇÃO DE METODOLOGIAS DIVERSIFICADAS NO ENSINO DE COMPUTAÇÃO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Fernanda Reis¹; Danielle Martins² e Fábio Oliveira³

1- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Petrolina - E-mail para contato: fernanda.melreis@gmail.com; 2- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Petrolina - E-mail para contato: danielle.juliana.martins@ifsertao-pe.edu.br; 3- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Petrolina - E-mail para contato: fabio.cristiano@ifsertao-pe.edu.br

RESUMO

Introdução: Em pleno século XXI, a Ciência da Computação se destaca, tornando-se muito importante para o desenvolvimento da sociedade com seus avanços tecnológicos. Diante disso, é importante mencionar suas contribuições para a área educacional, onde atua como meio para alcançar a disseminação do conhecimento de tecnologias modernas. Dessa forma, essa proposta se viabilizou por meio da oferta de cursos de Programação em Jogos e Robótica do projeto de Extensão Academia HackTown. **Objetivo:** Dessa maneira, esse trabalho objetiva relatar a experiência vivenciada e as contribuições do ensino de conceitos de computação para crianças e adolescentes do Ensino Fundamental I e II, que formam o público dos cursos da Academia HackTown. **Materiais e Métodos:** Nesse sentido, o público alvo deste trabalho, é composto por crianças de 7 à 8 anos do Ensino Fundamental I e jovens de 13 à 14 anos do Ensino Fundamental II. Dessa forma, os cursos propostos tinham por objetivo o ensino da lógica computacional à programação de jogos e robótica. Para tanto, para planejar e elaborar as aulas a bolsista fez uso de metodologias de ensino diversificadas, como Computação Desplugada, Gamification, Storytelling, e Game Learning. **Resultados:** Assim, essa proposta teve abordagens de ensino que procuraram estimular habilidades intelectuais nos alunos, como raciocínio lógico, criatividade, sistematização do pensamento e resolução de problemas, onde desse modo, pôde contribuir para a inclusão tecnológica dos discentes. Para tanto, foram contemplados com os cursos 30 alunos da comunidade local de Petrolina. Além disso, foram atendidas quatro turmas com o material produzido, abrangendo alunos das cidades de Salgueiro e Floresta. **Considerações Finais:** Desse modo, observou-se que pelo fato do curso ter um carácter técnico, alguns alunos apresentaram dificuldade de aprendizagem em alguns conteúdos e ferramentas nas aulas. Contudo, as metodologias de ensino aplicadas na elaboração e planejamento das aulas, se mostraram eficazes na aprendizagem dos conceitos, pois tornaram os discentes mais motivados e aptos para a construção da sua aprendizagem, pois tiveram suas competências como inventividade, criatividade e capacidades cognitivas treinadas.

Palavras-chave: ensino; metodologias; computação

AGRADECIMENTOS: IF Sertão PE Campus Petrolina e ao Projeto Academia HackTown pela oportunidade.

Modalidade: Jornada de Iniciação à Docência - JID
Campus: Petrolina