



RELATO DE EXPERIÊNCIA: PRÁTICA DOCENTE

Gabriel de Menezes Gonçalves¹; Josilene Almeida Brito²; Josilene Almeida Brito³; Fabio Cristiano Souza Oliveira⁴; Jamille Anderson Luiz da Silva⁵; Danielle Juliana Silva Martins⁶;

Orientando(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: gabriel.menezes@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; Orientador(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: Josilene Almeida Brito@ifsertao-pe.edu.br²; Co-autores(as) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mails: Josilene Almeida Brito@ifsertao-pe.edu.br³; fabio.cristiano@ifsertao-pe.edu.br⁴; jamille.anderson@ifsertao-pe.edu.br⁵; danielle.juliana@aluno.ifsertao-pe.edu.br⁶.

RESUMO

Este resumo aborda um relato de experiência como bolsista do Projeto de Extensão Academia Hacktown no ano de 2022, sendo descritas as principais atividades desenvolvidas no projeto em três turmas diferentes. A primeira turma foi o Kids 0 (K0), que atende crianças entre 7 e 8 anos. A segunda turma foi a Kids II, que atende crianças de 11 e 12 anos e a terceira turma foi a Teens, com adolescentes variando de 13 a 17 anos. As aulas são planejadas considerando a aplicabilidade da ludicidade, metodologias ativas, como o Storytelling e Gamificação. Percebeu-se que com a utilização dessas metodologias nas aulas os alunos ficaram mais motivados e atraídos a participar das aulas, principalmente no que diz respeito à Gamificação, no qual foram aplicadas algumas competições, como o objetivo de estimular o trabalho em equipe, assim como, o trabalho individual, utilizado na plataforma Kahoot. Foi visto, também, que os alunos esperavam com anseio pela Gamificação das aulas, os quais viam a possibilidade de subir no Ranking e colocar em prática o conteúdo que foi aprendido. Assim como, foi abordado o Storytelling para introduzir a ludicidade e aproximar o conteúdo programático à realidade do aluno, com a criação de personagens e histórias que estão presentes em seu cotidiano. Diferente da turma Teens, que teve como conteúdo o ensino de programação voltado à construção de websites, as turmas Kids 0 e Kids 2 tiveram como conteúdo geral a robótica educacional como precursor do aprendizado que permite ao aluno desenvolver seu raciocínio lógico, algorítmico e pensamento computacional, através da resolução de atividades e problemas que foram propostos em sala de aula. Nesse contexto, o Construtivismo emerge como estratégia pedagógica valiosa, auxiliando no desenvolvimento integral dos alunos e preparando-os para enfrentar os desafios futuros de forma criativa e crítica. Por fim, destaca-se a vivência como docente na Academia Hacktown que teve grande influência no que diz respeito tanto na vida profissional, quanto pessoal do bolsista, visto que são desenvolvidas habilidades, saberes sumariamente importantes como a colaboração em equipe e comunicação.

Palavras-chave: Pensamento computacional; Construtivismo; Robótica Educacional..

Campus: Petrolina

Agradecimentos: IFSertãoPE - Campus Petrolina.