

Da teoria à prática na disciplina de Introdução à Informática: e os primeiros Apps surgiram

Autor: Marcelo Gomes Martins

Orientador: Douglas Vaz; Patrícia Prochnow

Co-autores: John Lenon Souza dos Reis Leonardo Reis da Silva Bruno Reck Gambim

Nível: Graduação

Categoria: Ensino

Resumo:

Este trabalho tem por objetivo analisar e relatar quais resultados foram obtidos com a realização da disciplina de Introdução à Informática em dois cursos distintos: o curso técnico de Informática integrado ao Ensino Médio e o curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, ambos ofertados pelo IFRS – campus Osório. A disciplina de Introdução à Informática é oferecida sempre no primeiro ano ou semestre de cada curso da área de informática, de acordo com a estrutura do curso, tendo por objetivo fornecer o suporte para o entendimento dos conceitos de computação, tanto do ponto de vista de hardware, quanto de software. A proposta inicial em ambas as turmas foi desenvolver o conteúdo em uma abordagem tradicional, a qual contava com conteúdo expositivo e exercícios. Porém, durante a execução da aula expositiva, surgiu, por parte de um grupo de alunos do Ensino Médio, a proposta de desenvolver um aplicativo ou um código para Desktop de um programa que realizasse a conversão entre bases numéricas, conteúdo abordado nesta etapa do curso. A partir desta proposta, a professora da mesma disciplina no Ensino Superior incitou os alunos, desafiando-os a desenvolver um programa que tratasse deste mesmo conteúdo, porém, a linguagem de programação foi deixada livre. Como resultado desta prática, no Ensino Médio, obteve-se a apresentação de uma aplicação desktop e de um aplicativo para dispositivos móveis. Já no Ensino Superior, várias aplicações foram desenvolvidas para desktop, outras para web e também para dispositivos móveis. Por aplicações móveis terem sido um resultado comum e, pelo fato dos alunos construírem Apps em linguagens não abordadas no curso até então, decidiu-se apresentar os resultados obtidos que mostram a autonomia do aluno na construção de pequenas Apps já no seu primeiro semestre no curso. Através desta prática foi possível perceber como pode se dar a construção do conhecimento quando o professor faz o papel de instigador do aluno, orientando o processo de construção crítica do conhecimento, onde os estudantes aprimoram seus conhecimentos através pesquisa, em processo de construção teórico/prática do saber.