

8 e 9
SETEMBRO
2022



Conhecimento e integração



ISSN: 2526-3250

Desenvolvimento de um aplicativo para ensinar conceitos de programação através de fluxogramas e desenhos

Autor(es):

- Aline Silva de Bona
- Lucas Pinheiro Alves

Nível de Ensino: Ensino Superior

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

Atualmente as escolas em sua maioria ainda utilizam metodologias utilizadas desde o século XIX em sala de aula, como por exemplo aulas meramente expositivas, o que faz com que o estudante tenha dificuldade de concentração e assimilar a matéria ensinada. Em contrapartida temos um mundo totalmente digital, onde as pessoas são bombardeadas com informações em tempo real, onde saber conceitos de programação é uma habilidade essencial para o mercado de trabalho futuro. Segundo pesquisa publicada em 2017, cerca de 400 a 800 milhões de empregos serão perdidos até 2030 para inteligências artificiais. Isto evidencia que atitudes precisam ser tomadas buscando uma adequação dos métodos e conteúdos ensinados em sala de aula com as demandas da sociedade. Partindo desta problemática foi elaborado um plano de aula durante projeto (Des)pluga onde se trabalha conceitos de programação através de fluxogramas e desenhos. O presente trabalho tem por objetivo aprimorar este plano de aula inserindo novos conceitos de programação e desenvolvendo um aplicativo para que a atividade possa ser realizada em diversos locais e por um número maior de pessoas. Para o aprimoramento da atividade foi escolhida a metodologia da pesquisa ação adaptada aos objetivos do trabalho, a metodologia foi dividida nos seguintes tópicos: Pesquisar a respeito do referencial; Elaboração da atividade; Testagem da atividade; testagem com professores; Análise do feedback da testagem, e ajustes. E para o desenvolvimento do aplicativo será utilizado a metodologia de desenvolvimento em cascata. O trabalho ainda está em desenvolvimento, no entanto o plano de aula do qual parte este trabalho foi aplicado em uma turma do quarto ano do ensino médio integrado à informática do Instituto Federal Campus Osório, onde obtivemos feedbacks satisfatórios dos estudantes a respeito da ideia da atividade, no entanto percebemos que a atividade dependendo do conhecimento do estudante uma atividade que aborda conceitos básicos de programação pode não ser tão atrativa para o mesmo, fazendo com que se evidencie a inserção de conceitos mais avançados na atividade. Desta forma pretende-se criar um aplicativo que trabalhe conceitos de programação através de uma atividade que utiliza as metodologias do pensamento computacional e investigativa.

[2022.2200.pdf](#)

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>