

VIII SALÃO DE EXTENSÃO



O ENSINO DE LÓGICA E ALGORITMOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: O PROJETO LOGICANDO

MATTOS, Rodrigo Reis; KOLOGESKI, Anelise

O projeto Logicando apresenta uma proposta cujo objetivo é aumentar a capacidade de raciocínio lógico dos jovens através do uso de novas tecnologias utilizando computadores e ferramentas específicas que visam tornar o aprendizado mais prazeroso e lúdico, além de desenvolver o interesse destes indivíduos em assuntos e estudos ligados à área da informática. O público alvo deste projeto consiste em professores e alunos de 8º e 9º anos, das escolas de Novo Hamburgo. O projeto oferece 6 oficinas, divididas em nível 1 e nível 2. Em 2016/01, foram ofertadas 3 oficinas de nível 1 para cada turma envolvida, sendo elas: Raciocínio Lógico e Lógica de Programação, Prática de Lógica de Programação e Lógica de Programação com Games. As oficinas de nível 2 estão sendo elaboradas e serão oferecidas em 2016/02. As oficinas estão sendo ministradas nos laboratórios da Universidade Feevale e também nas próprias escolas, de acordo com a disponibilidade e interesse dos participantes, e elas estão sendo ministradas por docentes e bolsistas de extensão da Universidade Feevale. Os alunos realizam um teste antes e após cada oficina para identificar os conhecimentos prévios e resultados atingidos. O projeto tem como meta atender 5 escolas, capacitando pelo menos 10 professores por ano. Por ser um projeto de extensão, os professores que participam das atividades são incentivados a se tornarem multiplicadores deste projeto na comunidade, instigados a levar o conhecimento adquirido também para outras turmas das escolas onde atuam. No primeiro semestre de 2016, o nível 1 do projeto foi aplicado em 3 escolas, contando ao todo com 139 alunos na oficina de Raciocínio Lógico e Lógica de Programação, 132 alunos na oficina de Prática de Lógica de Programação e 138 alunos na oficina de Programação com Games. Como resultado, pode-se perceber que os alunos estão mostrando interesse diante das atividades desenvolvidas, descobrindo novas formas de trabalhar com o computador, e conhecendo um pouco mais dos recursos tecnológicos disponíveis, tendo em geral um primeiro contato com o ambiente universitário. Como resultado parcial, através dos testes foi possível observar que houveram aumentos na quantidade de acertos das questões propostas nas oficinas, sendo de 8,33%, 45,25% e 34,61%, respectivamente, para cada uma das oficinas de nível 1 oferecidas em 2016/01.