

ENSINANDO PROGRAMAÇÃO E LÓGICA COMPUTACIONAL PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE BOM JESUS DO ITABAPOANA

Alfredo Reis Rocha - alfredoreis1997@gmail.com

João Márcilio Vieira Pacheco - joaomarcilio2014@gmail.com

Matheus Dimas de Moraes - matheus.morais@iff.edu.br

Ianne Lima Nogueira - ianne.nogueira@iff.edu.br

Wesley Folly Volotão de Souza - wesleyfolly@gmail.com

Anderson de Souza Lima – limaifes@gmail.com

Resumo

Atualmente, os jovens possuem grande acesso aos equipamentos computacionais, porém possuem pouco conhecimento sobre a Ciência da Computação. Dessa forma, proporcionar um contato mais próximo desses jovens com conceitos e habilidades da área de Computação é uma necessidade nos programas educacionais. O ensino de algoritmos é uma proposta da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) para inserir, nos ensinos fundamental e médio, disciplinas básicas da Computação e propiciar a divulgação entre os possíveis futuros profissionais da área. Além disso, o estudo de lógica computacional pelos alunos de ensino fundamental, estimula o desenvolvimento das habilidades de raciocínio lógico e resolução de problemas. Assim, além de melhorar seu desempenho escolar, o aluno tem a possibilidade de conhecer melhor a área de Computação e se motivar a continuar seus estudos nesse ramo. Este trabalho visa apresentar um projeto que tem como objetivo capacitar alunos, regularmente matriculados no ensino fundamental de Bom Jesus do Itabapoana - RJ, em programação de computadores e na resolução de problemas de lógica. E dessa forma, buscar despertar o interesse desses alunos no campo da Informática, através da participação em competições de programação e lógica em vários níveis, mais especificamente, a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI). Para tal, será formada duas turmas de no máximo 20 alunos e, após uma revisão bibliográfica, serão elaboradas aulas com ênfase em exercícios de fixação e de preparação para a OBI. Ao final, será aplicado um questionário para alunos e professores, visando identificar o impacto do projeto no desenvolvimento acadêmico dos alunos participantes.

Palavras-chave: Lógica Computacional. Programação. Ensino Fundamental e Médio. Olimpíada Brasileira de Informática.