

Projeto Integrador - 2022

COMPUTAÇÃO NA ESCOLA

CAIO VICCHI, GABRIEL CANDIAN, GUSTAVO MÁSALA, KAUÃ ESTEVÃO, MIGUEL ASSUNÇÃO, MURILO LOPES, VICTOR MONTEIRO.

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

INTRODUÇÃO

- O Projeto Integrador Computação na Escola – INF 2022 é um programa acadêmico, que pretende abordar:
- Noções básicas sobre Ciências da Computação, com didáticas e atividades em sala de aula.
- Aproximar o aluno do Ensino Médio ao Superior.
- Responder dúvidas e mostrar as possibilidades profissionais, em relação à Computação.

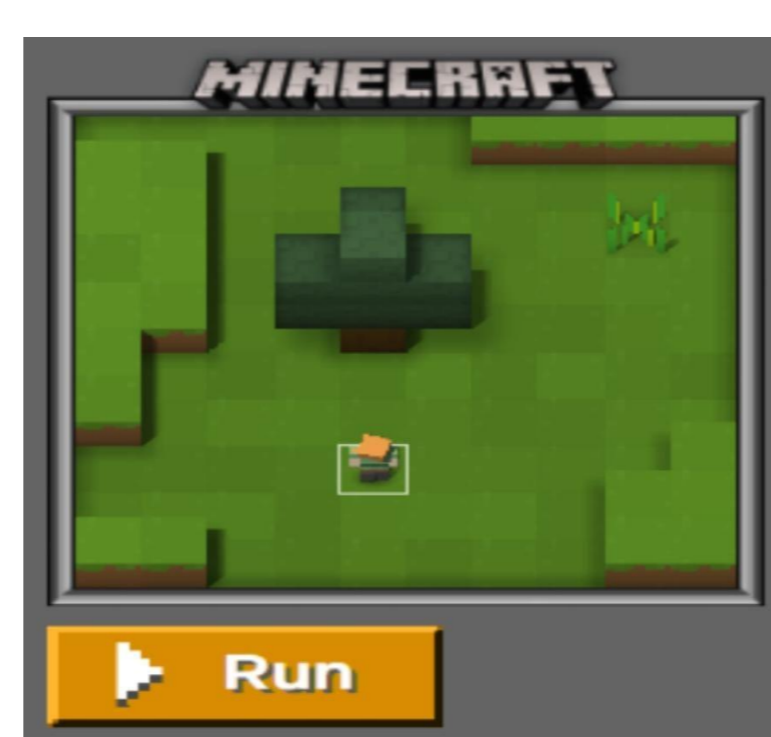
OBJETIVO

- Incentivar os alunos para o uso da computação, mostrando a importância da área tecnológica.
- Possibilitar a troca de conhecimentos entre, acadêmicos do Bacharel e Ensino Médio.
- Despertar interesse nos alunos, para ingressarem em uma faculdade, em foco, o meio de programação e computadores.
- Promover melhorias no dia a dia com algoritmos e raciocínio lógico.

MATERIAIS E MÉTODOS

- Os estudantes de Computação abordaram, disciplinas bases do curso para os alunos em sala de aula.
- Foram criados para os alunos, materiais didáticos contendo temas básicos relacionados à programação.
- Apresentação em sala de aula respondendo dúvidas sobre questões.
- Utilização do "Kahoot", plataforma de aprendizado baseada em jogos, com intuito de premiar os melhores colocados.
- Abordagem de algoritmos, através do website "Studio Code: Computer Science", com o jogo "Minecraft Adventure" em 2D.
- Contato direto com o aluno por meio do WhatsApp.

Kahoot!



RESULTADOS

- Os acadêmicos conseguem aplicar e realizar tudo que foi planejado desde o início do projeto.
- A elaboração dos materiais didáticos e a interação dos acadêmicos, possibilitam a compreensão dos alunos sobre Computação.
- Atividades descontraídas e jogos, proporcionam interesses de vários alunos na área da programação.
- Através do "Kahoot", os acadêmicos de Computação realizam uma atividade com assuntos já discutidos em sala de aula, com premiação.
- Os estudantes do Ensino Superior apresentam relatos sobre suas experiências com professores, supervisores e diretores da escola.
- O responsável pelo contato direto com o aluno, recebe inúmeras mensagens de agradecimento, elogiando o projeto, querendo se aprofundar e perguntando quando haveria mais desse tipo. Despertaram vários interesses.



CONCLUSÃO

- Os graduandos conseguem vivenciar as problemáticas das escolas públicas, com poucas aulas interativas e ensino descompensado.
- Como conclusão final do projeto, a apresentação foi um sucesso os alunos participaram da dinâmica com muito empenho e aprendizado. Como foi solicitado no início do projeto, o curso de Ciências da Computação foi levado às escolas e eles demonstraram bastante interesse ao curso após a apresentação realizada.

REFERÊNCIAS

<https://wordpress.com/view/blogcienciacomputacaounifagoc.wordpress.com>

Autoral

<https://studio.code.org> Acesso em 24/06/2022.

<https://kahoot.com/> Acesso em 27/06/2022.