

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

(X) Resumo

() Relato de Caso

Aproximando Alunos do Ensino Médio e o Mundo do Trabalho em TI por meio do projeto Go Code Blocks

AUTOR PRINCIPAL: William Matheus Rosa

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Marcos José Brusso

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

O projeto de extensão Go Code Blocks é uma parceria da Universidade de Passo Fundo (UPF) com a Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho (FMSS) que busca capacitar jovens do Ensino Médio das escolas públicas de Passo Fundo em lógica de programação e habilidades profissionais por meio da construção de aplicativos para dispositivos móveis usando o paradigma de programação em blocos. A primeira edição do projeto ocorreu no ano de 2016, quando 20 alunos de 8 escolas foram selecionados, dentro de um total de 63 inscritos. Nova edição do Go Code Blocks está ocorrendo novamente neste ano de 2017.

DESENVOLVIMENTO:

A cada edição do projeto diversas atividades precisam ser executadas: visitas nas empresas da cidade em busca de apoio; divulgação do projeto em todas as escolas públicas de ensino médio de Passo Fundo; divulgação e busca de voluntários entrevistadores, instrutores e para o projeto junto à comunidade; seleção dos alunos inscritos por meio de prova online de Lógica e Matemática; avaliação dos resultados das provas, entrevista dos alunos selecionados, por voluntários; divulgação dos selecionados; capacitação dos voluntários; aula inaugural; aulas de tecnologia e de mercado e finalmente, a formatura da turma.

Para a capacitação dos voluntários e aulas de tecnologia, foi realizada a atualização do conteúdo, com base no material preparado para a edição 2016, e o planejamento das atividades que serão desenvolvidas na turmas. Para as aulas é disponibilizado o material necessário para a realização das atividades. Os alunos aprendem na prática, a partir de problemas apresentados e realizam atividades propostas pelo mediador como por exemplo: lógica, montagem de jogos, comunicação com celular e com banco

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



de dados. A cada encontro será feita uma retomada dos conceitos básicos vistos no encontro anterior.

No curso será utilizada a ferramenta App Inventor 2, criada originalmente pela Google em julho de 2010, mantida e atualizada atualmente pelo Instituto Tecnológico de Massachusetts. Escolheu-se a plataforma App Inventor por a mesma apresentar os conceitos de programação de um modo atraente e significativo para os alunos. Além disso, é uma plataforma que permite abstrair a complexidade do código presente nas linguagens de programação tradicionais (GOMES e MELO, 2013). Por meio do uso de um emulador próprio ou do aplicativo para Android MIT AI2 Companion, a plataforma permite rapidamente o teste em um ambiente Android emulado em seu próprio computador ou ainda por meio da execução direta em um dispositivo Android. A ferramenta disponibiliza o uso de várias aplicações do celular, como leitor de barras, e até mesmo o uso de sensores como o de localização. Tudo isso com programação em blocos, o que permite até crianças a programarem seus próprios Apps para smartphones e tablets android. Segundo Eduardo Valle, “A facilidade da linguagem de programação visual trouxe essa potencialidade, de abrir a criação de aplicativos para um público não especialista, um público leigo” (ORSI, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O estímulo desde cedo à programação e ao desenvolvimento de noções lógicas tornam o adolescente mais competitivo no mundo do trabalho, estando preparado para tomar decisões lógicas. Este projeto possui função importante na formação dos adolescentes e também dos instrutores voluntários, os quais terão a oportunidade de contribuir com a formação dos alunos.

REFERÊNCIAS:

ORSI, Carlos. Docente traduz ferramenta do MIT para criação de aplicativos. Disponível em: <www.unicamp.br/unicamp/ju/653/docente-traduz-ferramenta-do-mit-para-criacao-de-aplicativos>. Acesso em 13 de agosto.2017.

GOMES, T. C. S; MELO, J. C. B. App Inventor for Android: Uma proposta construcionista para experiências significativas de aprendizagem no ensino de programação. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/Tancicleide%20C.%20S.%20Gomes%20&%20Jeane%20C.%20B.%20de%20Melo%20-%20App%20Inventor%20for%20Android-uma%20proposta%20construcionista%20para%20experiencias%20significativas%20de%20aprendizagem%20no%20ensino%20de%20programacao.pdf>>. Acesso em 17 de agosto.2017

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):

ANEXOS:

Palette

User Interface

- Button
- CheckBox
- DatePicker
- Image
- Label
- ListPicker
- ListView
- Notifier
- PasswordTextBox
- Slider
- Spinner
- TextBox
- TimePicker
- WebView

Layout

Media

Drawing and Animation

Sensors

Social

Viewer

Display hidden components in Viewer

Check to see Preview on Tablet size.

Screen1

Pontos: 0

High Score:

Mole moved:

Reset

Start

Escolher

Non-visible components

clkMoveMole

Noise

Components

- Screen1
 - Canvas1
 - sprMole
 - HorizontalArrangement1
 - Pontos
 - sprDificuldade
 - Dificuldade
 - HorizontalArrangement2
 - TopScore
 - MoleCount
 - HorizontalArrangement3
 - ResetButton
 - StartButton
 - clkMoveMole
 - Noise

Media

- 3d9cb89d...sword.jpg
- fixingap...ewis5.jpg
- mole.png

Upload File ...

