

PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS ATRAVÉS DE FERRAMENTA EDUCACIONAL WEB 2.0 NO ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLA PÚBLICA MUNICIPAL

Kennedy Dos Santos Silva (kennedysilva.tec@gmail.com);

Nícolas Pierim Pereira (nicolas_pierim@hotmail.com);

Valguima Odakura (valguimaodakura@ufgd.edu.br);

Rodrigo Sacchi (rodrigoscacchi@ufgd.edu.br);

Verônica Xixa De Santana Moreira (veronicaxixa@gmail.com);

Lucas Eduardo Borges Frank (lucasfrank33@gmail.com).

As crianças e os adolescentes fazem parte de uma geração que domina as tecnologias, aprende a se comunicar online desde pequenas e tem acesso a diferentes meios de informação, através de computadores, telefones, tablets, entre outros. Esses jovens estão acostumados a obter informações de forma rápida e costumam recorrer primeiramente a fontes digitais e à web, antes de procurarem em livros ou na mídia impressa, sendo denominados de nativos digitais. O presente trabalho apresenta o projeto de extensão Web 2.0, que teve como objetivo desenvolver o processo de aprendizagem desses nativos digitais, para não serem apenas usuários de ferramentas tecnológicas, mas torná-los capazes de criá-las, solucionar problemas do dia a dia através da programação e usar os tipos de tecnologia existentes de forma racional, efetiva e significativa. Tendo como público-alvo estudantes de escola pública municipal do ensino fundamental, o desenvolvimento refere-se a elaboração, aplicação e análise de uma oficina no laboratório de informática da escola, habilitando os estudantes no uso de uma ferramenta de programação online baseada na Web 2.0 (revolução dos blogs e chats, redes sociais, também chamada de web participativa). A oficina teve a duração de um mês, sendo quatro horas semanais, oferecidas no contraturno, tendo participado estudantes de turmas do 6º ano do ensino fundamental (doze alunos). A ferramenta selecionada faz parte de uma iniciativa da ONG Code.org, uma organização sem fins lucrativos dedicada a expandir o ensino de ciência da computação entre as pessoas, principalmente crianças, em todo o mundo. Denominada Hora do Código, a ferramenta disponibiliza cursos com uma sequência de exercícios já estabelecida, que utiliza o conceito de programação em blocos, na qual é formada por um conjunto de blocos que o estudante escolhe um a um para montar seu programa. Inicialmente foram aplicadas algumas dinâmicas envolvendo o raciocínio lógico e apresentado conceitos iniciais de algoritmos. Para a oficina, foram necessários assentos para os estudantes, computadores e um projetor multimídia, de tal maneira que fosse possível aplicar a metodologia de ensino Dojo. A metodologia Dojo trabalha a programação pareada (piloto e copiloto, em nosso caso passageiros também) com o objetivo de programar através de um processo contínuo, de forma não competitiva, colaborativa e divertida de testar novas ideias. Durante a oficina foram aplicados questionários aos alunos vislumbrando saber a percepção dos estudantes sobre a importância da programação para estudar e aprender. Verificou-se o reconhecimento por todos os alunos da importância da ferramenta estudada e da contribuição da programação para a aprendizagem. Nesse sentido, verificou-se que a oficina atingiu seus objetivos: (a) conseguiu despertar o raciocínio lógico e apresentar conceito iniciais de programação aos estudantes e (b) levou tecnologia Web 2.0 para a escola, sendo bem recebida pela comunidade escolar, alunos, técnico e professores.

Palavras-chave: Programação, Nativos Digitais, Ensino Fundamental, WEB 2.0, Oficina Educativa.