

Funny Code

¹Bolívar Francisco Braga , ¹Ronaldo Serpa da Rosa*

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Ibirubá. Ibirubá, RS, Brasil.

O ensino de tecnologia e conhecimento de computação tem sido de fundamental importância para a formação dos alunos do ensino básico. No entanto, poucas instituições educacionais incluem esses conteúdos nos currículos escolares. Parte disso, se deve a falta de profissionais treinados para ministrar o conteúdo e também a carência de infraestrutura. Nesse contexto, o projeto Funny Code visa levar o conhecimento de tecnologia e computação às escolas da região do Alto Jacuí, por meio de oficinas extracurriculares, de maneira divertida e intuitiva. No desenvolvimento do projeto são abordados conteúdos de programação de computadores e robótica. Ao acessar estes conteúdos, os alunos passam de simples usuários a criadores de novas tecnologias e soluções que irão melhorar o seu dia a dia e o de outras pessoas. Além de fornecer conhecimentos tecnológicos para os alunos o ensino de conhecimentos de tecnologias e computação desenvolve habilidades, tais como, raciocínio lógico, capacidade de resolução de problemas os quais podem auxiliar os alunos nas disciplinas da área de exatas. O projeto está em andamento com alunos de ensino fundamental e médio na Assistência Social em Espumoso/RS. Primeiramente foi utilizado da plataforma Code.org para introduzir a lógica de programação de modo descontraído e descomplicado por meio da programação em blocos. Assim foi possível ensinar a lógica de programação sem a necessidade de aprender a sintaxe de uma linguagem de programação específica. Em seguida, foi realizado exercícios na plataforma Tinkercad, com a finalidade de ensinar conceitos básicos sobre eletrônica, além de mostrar a programação na plataforma de prototipagem Arduino. Após a conclusão das oficinas, os participantes do projeto serão desafiados a montar equipes para participar de uma competição de robótica que será realizada no IFRS - Campus Ibirubá. Com isto, objetiva-se que os alunos adquiram conhecimentos tecnológicos que possam auxiliar em seus estudos e em sua vida, além de permitir a melhoria do desempenho dessas disciplinas que utilizam o raciocínio lógico.

Palavras-chave: *Programação.* Educação. Raciocínio Lógico. Robótica. Arduino.

Trabalho executado com recursos do Edital IFRS Nº 79/2018 – Registro de ações de extensão – Fluxo Contínuo 2019