

3º Mostra de Ensino - 22 e 23 de outubro de 2018

NÚMERO ID: 4480

TÍTULO: Confraria da Lógica

AUTORES: Vinicius Tres, Emerson Rogério de Oliveira

RESUMO: Com a evolução tecnológica atual, a falta de mão-de-obra qualificada na área de Tecnologia da Informação – mais precisamente na área de Desenvolvimento de Aplicações - é bem significativa, tornando-se um mercado de trabalho bastante atrativo, o que faz com que muitas pessoas optem pelo curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – ADS, do Campus Sertão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul. No curso de ADS, dentre as disciplinas que compõem a grade curricular, está a Lógica de Programação. Esta disciplina apresenta um grau maior de complexidade, onde o aluno tem o primeiro contato com algoritmo e aprende conceito de construção e de testes de algoritmos. Por isso, é de difícil assimilação principalmente por alunos dos semestres iniciais. Percebendo isto, foi idealizada uma forma de sanar ou, no mínimo, amenizar tais dificuldades. Neste contexto, foram concebidas as bases do projeto “Confraria da Lógica”. Neste projeto, o aluno bolsista, que está no final do curso, tem grande importância como coordenador das oficinas, responsável por atender e esclarecer as dúvidas, sejam elas de algum tópico específico, da revisão de parte do conteúdo ou de toda uma aula e da elaboração de exercícios, dentre outras atividades concernentes à lógica de programação. As ferramentas de programação que estão sendo utilizadas nas oficinas até o momento são o Visualg e, em alguns momentos específicos, as linguagens de programação C e C++. O público-alvo do projeto de ensino “Confraria da Lógica” são os alunos dos semestres iniciais, que apresentam dificuldades em assimilar os conhecimentos relativos à Lógica de Programação, os alunos que quiserem reforçar ainda mais os conhecimentos através de exercícios complementares, de testes de algoritmos. Ainda, também fica aberta a participação de pessoas que desejam conhecer mais sobre Lógica de Programação, entender conceitos, construção e interpretação de algoritmos e a consequente transformação destes algoritmos em um programa de computador. Considerando-se aspectos metodológicos, neste terceiro ano de aplicação do projeto, ocorrem três oficinas semanais, de quatro horas cada, realizadas em um dos laboratórios do Campus e o atendimento pode ser tanto individual, quanto em grupo de estudos. Como resultados obtidos com a execução das atividades do projeto, verificou-se que o mesmo se mostrou muito eficiente, considerando que ocorre bastante procura, tanto por alunos do ADS, quanto por parte das demais pessoas que desejam conhecer mais sobre o assunto. Ainda, pode-se indicar que o bolsista que coordena as oficinas passa a enxergar pela visão do professor e reforçar seu próprio conhecimento. O objetivo do projeto é ser uma ferramenta a mais de aprendizado para tornar principalmente o aluno que cursa ADS cada vez mais bem qualificado, pois é do conhecimento de todos que, para o desenvolvimento de um software de computador eficiente é necessário um algoritmo bem construído.

Palavras chaves: Algoritmo, Linguagens de Programação, Visualg.