

Percepção de alunos sobre e proposta para o desenvolvimento de um cursinho solidário de pensamento computacional

Karina Dias Amorim¹, Paula Toledo Palomino Coorientador², Alex Sandro Gomes Orientador³

² Universidade de São Paulo (ICMC/USP) ³ Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

INTRODUÇÃO

O pensamento computacional retrata uma nova linguagem na resolução de problemas que tragam soluções através da interação de uma máquina e um humano.

A relevância deste estudo, um relato de experiência de uma intervenção como base a transição de uma modalidade presencial para a modalidade online, esta transição de um cursinho que atuava como de forma presencial, por muitos anos, com atendimento de 100 jovens, e neste primeiro momento tivemos como primeira etapa transformá-lo em um sistema online, com treinamento dos professores e ajustes na plataforma de ensino aprendizagem.

OBJETIVOS

- Desenvolver uma proposta de um cursinho solidário para fomentar a cultura da educação tecnológica;
- Design de experiências de aprendizagem do pensamento computacional explorar oportunidades para a melhoria do projeto, com base na percepção dos jovens;
- Construir um canvas com jogo analógico digital, para inspirar identificar as melhores práticas para o ensino e da cultura digital e o pensamento computacional.

MATERIAS E MÉTODOS

1- Submissão ao Comitê de Ética

2- Apresentação TCE - Termo de Consentimento

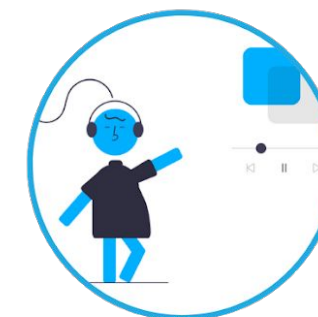
3- Apresentação do Formulário FORMS QUALITATIVO

4- ANÁLISE DOS RESULTADOS



RESULTADOS

Foi possível identificar através dos formulários e disponibilidade dos jovens, principalmente a sinceridade nas respostas abertas, quanto ao entendimento do que é pensamento computacional e como gostaria que fosse.



Persona

Ana, 20 anos, mora com os pais em Campina Grande-PB, nunca fez curso técnico. Conhece um pouco de tecnologia e tem curiosidade em conhecer mais e prefere que aulas de um cursinho de pensamento computacional, seja ao vivo e presencial

JUSTIFICATIVAS POR QUE?	PRODUTO O QUE?	STAKEHOLDERS EXTERNOS QUEM?	PREMISSAS COMO?
Oportunizar aos Jovens da Cidade de Campina Grande conhecimento na área da tecnologia.	Cursinho de Pensamento Computacional	UNIFACISA (Cursos de Sistemas e Jogos) TV Itararé	Engajamento dos professores; GRATUITO
OBJETIVO SMART	REQUISITOS		GRUPO DE ENTREGAS
Implantar um cursinho solidário de Pensamento Computacional para jovens de situação vulnerável	*Três vezes por semana; * 190 horas / 8 módulos; 1- Game e Canvas - CONECTAR; 2-Os conceitos: Programação, pensamento computacional; Cidadania digital e desenvolvimento de jogos interativos e histórias; 3- Ciência da Computação	4-Design de apps, programação em JavaScript, computação física; 5- Noções em Desenvolvedores mobile; 6- Computação na Nuvem: Data Analytics; Segurança Cibernética; Inteligência Artificial. 7 e 8 - Resolução de problemas reais	1 – Curadoria dos cursos; Sistemas e Jogos (curadoria); 2 – Estrutura tecnologica; 3 – Treinamento do professores e equipe; 3. 1 Plano de comunicação (MKT); 4-Início do curso
BENEFÍCIOS Futuro	Ensino de qualidade e projeção de carreira na área de tecnologia		RESTRICÇÕES
			Jovem de escola pública

