



IMPLEMENTAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM APLICADA SOBRE QUESTÕES DO ENEM

Taiz Gomes Santos

Lucas Muhlenberg Souza

André Fagundes dos Santos

Willian da Fontoura Nunes

Carlos Mário Dal Col Zeve

Marco Aurélio Schunke

RESUMO

Este resumo apresenta o desenvolvimento de um projeto para construção de um espaço de aprendizagem de linguagens de programação, o ULBRA LAB de Guaíba. A projeto visa envolver a comunidade acadêmica, científica e tecnológica, como um grupo de pesquisa para apoiar o seu desenvolvimento, a fim de, incentivar a participação dos alunos em projetos acadêmicos e também participar do processo de estudo, pesquisa e desenvolvimento de fabricar qualquer artefato tecnológico, e com isso proporcionar experiência a todos os estudantes, além de agregar qualidade na sua formação e na aprendizagem. O objetivo acadêmico deste espaço é para contribuir com a oferta de cursos rápidos mediados por alunos e professores, de maneira estruturada, atendendo uma concepção atualizada que obedeça ao rigor da formação profissional do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (CSTADS) para formar profissionais capazes de desenvolver sistemas utilizando os ambientes de programação e os bancos de dados mais comuns no mercado da tecnologia da informação. A metodologia adotada proporciona a utilização de um laboratório para estimular alunos a programarem ideias com possibilidade de desenvolvimento; estudo e disponibilização de componentes Arduino a fim de estimular alunos com uma plataforma eletrônica *open-source* de prototipagem baseada em hardware e software flexíveis e fáceis de usar; estimular alunos e professores no desenvolvimento de projetos e cursos mediados com a finalidade de instrumentalizar os alunos em linguagens de programação bem como permitir desenvolver a capacidade técnica e profissional desejadas no mercado trabalho. Em 2017/1, formou-se a primeira turma, composta de 23 alunos do terceiro ano do segundo grau das escolas públicas e privadas de Guaíba. Em 2017/2 acontece o segundo curso para o mesmo público e uma terceira turma está sendo planejada para novembro deste ano. Os alunos estão realizando aulas de Android por meio de uma interface gráfica baseada em blocos.

Palavras-chave: Linguagem de programação. Lógica de programação.