

**ANEXO I - MODELO DE FORMATAÇÃO DE RESUMO SIMPLES
COMUNICAÇÃO CIENTÍFICA, RELATO DE EXPERIÊNCIA E PÔSTER**

**GÊNIOS DE TURING: PROGRAMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE AUXÍLIO À
APRENDIZAGEM INFANTIL MULTIDISCIPLINAR**

**SANTANA, Thalia Santos de¹; ASSIS, Ianka Talita B. de¹; BRAGA, Ramayane
Bonacin¹; BRAGA, Adriano Honorato¹**

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres – GO
e-mail do autor: thaliassantana15@gmail.com

Resumo:

O ideal de programação de computadores remete a atividades organizadas relacionadas ao raciocínio lógico e habilidade de solucionar problemas. Mesmo que por vários momentos que perpassam sua história, tal componente seja vista como uma tarefa reservada a apenas uma parcela da população, atualmente, defende-se a necessidade e importância de que todos conheçam e aprendam sobre programação, inclusive crianças e jovens. Sendo assim, verifica-se um esforço contínuo de organizações e instituições para uso produtivo da tecnologia, incluindo a programação como parte do currículo de algumas escolas. O intuito é que crianças possam ser produtoras desse campo e não apenas consumidoras passivas de tecnologia, haja vista a série de benefícios acarretados, como interesse por aprender, coletividade, persistência, criatividade, raciocínio lógico e melhoria em habilidades matemáticas e interdisciplinares. Deste modo, o presente trabalho visou analisar a aplicação do projeto de extensão Gênios de Turing, na Escola Municipal Pequeno Príncipe, no município de Ceres – GO, durante o ciclo 2017/2. Por meio de aulas teóricas e práticas, foram apresentados conceitos de lógica e programação de computadores para o 5º ano do ensino fundamental. Semanalmente, os estudantes tiveram aulas no Laboratório de Informática, por meio de ferramentas educacionais apropriadas como Code.org e Scratch, trabalhando com programação em blocos de códigos visuais. Os dados produzidos pela avaliação dos discentes garantiram que 100% consideraram o projeto excelente e as aulas divertidas. Ademais, a turma comentou que gostaria de aprender outras matérias por meio da programação, sendo português e matemática as duas mais votadas. Os educandos ainda afirmaram a relação positiva com os professores ministrantes. Deste modo, os resultados apontam a possibilidade de novas práticas metodológicas para ensino-aprendizagem de disciplinas da base curricular, sendo a programação uma forma divertida de explicar conceitos multidisciplinares por meio da construção de jogos e animações, que em parceria com educadores, pode tornar-se um método capaz de cativar o interesse e atenção dos estudantes, inclusive para abordagens de temáticas ditas como de difícil compreensão.

Palavras-chave: Programação. Interdisciplinaridade. Ensino fundamental.