



IFCE - Campus Tianguá

TCC - I

José Roberto Carvalho Lima

Artigo utilizado como base: Integrando Técnicas de Learning Analytics no processo de Gamificação em um Ambiente Virtual de Aprendizagem

link de acesso: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7590/5386>

Artigo II Pensamento Computacional: Uma Proposta de Ensino com Estratégias Diversificadas para Crianças do Ensino Fundamental

1. 1- Apresentar sobre um trabalho que possa ser uma referência para seu TCC.

Elementos a serem apresentados:

- 1 - Título
- 2 - Sobre os Autores
- 3 - Apresente o Resumo
- 4 - Como o autor apresenta o problema
- 5 - Como foi realizada a metodologia do projeto
- 6 - Conclua a apresentação apontando sua visão do trabalho e como poderia ser referência para seu TCC.

- 2 - Desenvolva uma árvore do Problema e árvore da solução sobre uma problemática sua.

Resumo:

Público envolvido: Treze alunos do ensino fundamental do 8º ou 9º

Atividade prospectada: Ensino e aprendizagem, utilizadas com crianças do ensino fundamental para o ensino de conceitos da Ciência da Computação e programação de computadores em jogos

Metodologias abrangidas:

Storytelling,- Aprender por intermédio de histórias

Computação Desplugada – Trabalha conceitos da computação sem necessariamente se utilizar do computador (Pensamento Computacional)

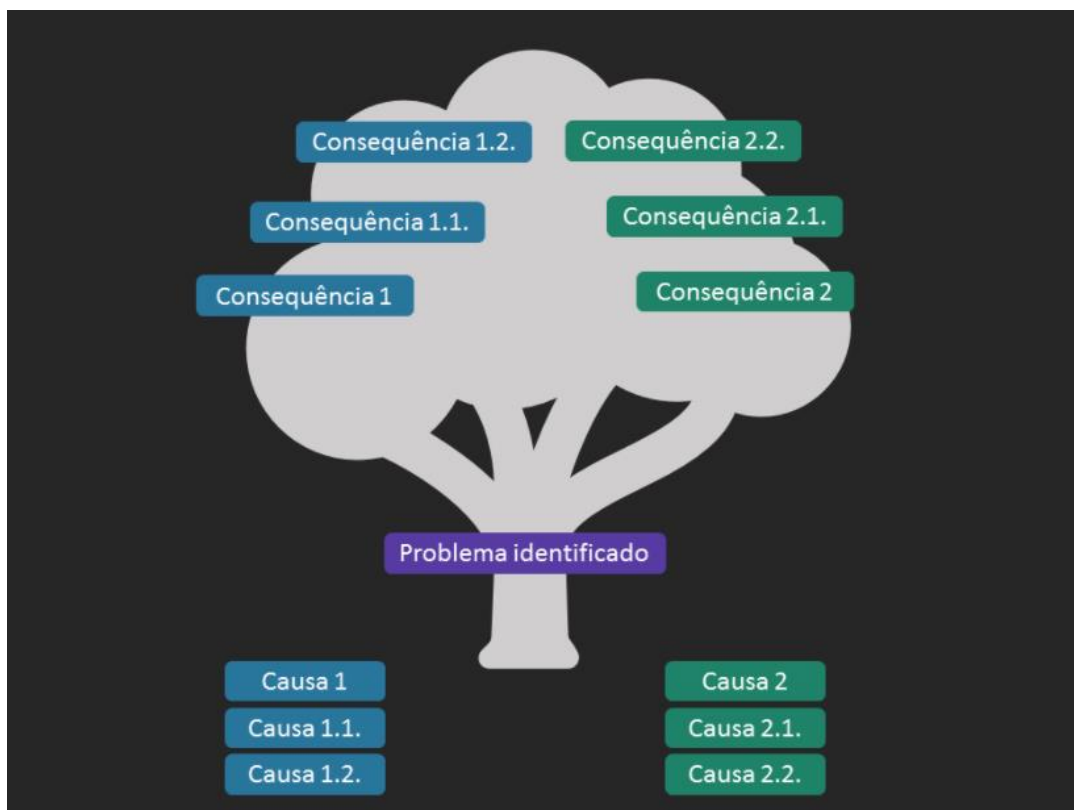
Gamificação com o intuito de entreter e medir o índice de desenvolvimento do aprendizado

Aprendizagem significativa alcançada por meio de :

- Gamificação para compor estratégias de avaliação dos estudantes
- A computação desplugada, juntamente com o pensamento computacional, utilizados para facilitar o ensino de conceitos complexos
- Storytelling para tematizar as aulas- enredo que envolvesse os conteúdos da aula

O curso teve duração de seis meses com carga horária de 30 horas, sua estrutura é fundamentada nas metodologias de Gamificação, Computação Desplugada, Storytelling e Aprendizagem Significativa

Árvore Problema/Solução



Problema identificado :

- Dificuldade de entendimento no âmbito dos Ambientes virtuais de aprendizagem.
- Complexidade perante o entendimento do raciocínio lógico da área da ciência da computação

Consequência da problemática :

1. Baixa estima em função do aprendizado
2. Dificuldade na Compreensão e entendimento dos assuntos
3. Desistência em relação a continuidade de aprender

Causas metodológicas correlacionadas a aprendizagem significativa:

- Gamificação para compor estratégias de avaliação dos estudantes
- A computação desplugada, juntamente com o pensamento computacional, utilizados para facilitar o ensino de conceitos complexos
- Storytelling para tematizar as aulas- enredo que envolvesse os conteúdos da aula

Consequências:

- Atrair
- Entreter
- Interagir
- Gerar Conhecimento
- Estimular
- Corroborar de forma acentuada e simples para com o entendimento de assuntos complexos, por meio de uma sequência simples e didática. (Pensamento Computacional, Computação Desplugada, Gamificação..)