

Célula de aprendizagem cooperativa para desenvolvimento de Aplicativos Android e jogos Educacionais

XI Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos de Graduação

Rômulo Nunes de Carvalho Almeida

Dentro do ensino superior, as disciplinas de Algoritmos e Fundamentos de Programação, demonstram grande dificuldade por parte dos alunos de ambos os cursos de Eng. Elétrica e Eng. Da computação no campus Sobral. Esta deficiência está diretamente ligada à dificuldade de assimilar as abstrações necessárias. O precário ensino de lógica Matemática, no que tange principalmente ao ensino de algoritmos no ensino médio, que muitas vezes é ignorado como componente curricular ou ocorre apenas como repetição de passos memorizados, não valorizando desta forma o pensamento algorítmico em sobre a mecanização de um processo algorítmico, pode justificar tais dificuldades demonstradas pelos estudantes. Uma forma de promover uma quebra de paradigma neste processo e contribuir para uma mudança desse ensino tradicional a utilização de jogos, experimentos e atividades lúdicas. Este tipo de experiência encontra-se bastante sedimentada e é destacada por vários autores. Têm-se desta forma as seguintes características que justificam, especialmente nos primeiros semestres do ensino superior, a sua difusão e maior ênfase na formação de recursos humanos para o setor: trata-se de um segmento de elevada importância econômica, participa dos diversos setores econômicos e da vida dos indivíduos, apresenta um elevado crescimento do mercado, é intensivo em mão-de obra, disponibiliza uma grande quantidade de informações gratuitamente na rede (softwares livres e de código aberto, manuais, livros, etc), há ainda muito espaço para difusão e inclusão de mais agentes econômicos no uso de software e as barreiras à entrada em determinados modelos de negócio é baixo. Diante desse crescimento nos sistemas de computação e as variedades de mídias processadas e transmitidas por redes de computadores, a presente proposta apresenta uma abordagem baseada em células de aprendizagem cooperativa para desenvolvimento de Softwares e aplicativos baseados em sistemas de Smartphones e jogos educacionais.

Palavras-chave: Aprendizagem cooperativa, redução da evasão, identificação com o ensino da programação.