

Eixo temático: Tecnologia e Educação

## ENSINO DE FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO PARA ALUNOS DE ESCOLA DE PARICONHA - AL

**João Victor Silva Souza<sup>1</sup>; Júlio César de Oliveira<sup>2</sup>; Italo Alves de Lima<sup>2</sup>; Laura Dossi Campos Florentino<sup>2</sup>; Mainé de Queiroz Moraes<sup>2</sup>; Maria Clara Souza da Silva<sup>2</sup>; Mylene Maria Gois de Brito<sup>2</sup> e Edemilton Alcides Galindo Junior<sup>3</sup>.**

**Introdução:** O projeto de extensão desenvolvido por alunos do 1º período do curso de Sistemas de Informação, no semestre letivo 2024.2, teve como objetivo levar os conceitos introdutórios de programação de computadores e estimular o raciocínio lógico de estudantes do ensino médio. A iniciativa foi realizada junto à Escola Estadual Indígena José Carapina, localizada na cidade de Pariconha, no estado de Alagoas. A proposta surgiu da necessidade de aproximar o ensino superior da comunidade local, promovendo não apenas a disseminação do conhecimento tecnológico, mas também a valorização do papel social da universidade. Nesse contexto, o projeto buscou despertar o interesse dos jovens pelo universo da computação, ampliando suas perspectivas acadêmicas e profissionais. **Relato de Experiência:** As atividades foram planejadas e conduzidas pelos discentes do curso de Sistemas de Informação, com acompanhamento docente. O projeto foi estruturado em quatro encontros presenciais, cada um com duração de três horas, realizados no laboratório de informática do Centro Universitário do Rio São Francisco - UniRios. O conteúdo contemplou noções básicas de algoritmos, lógica de programação e introdução a linguagens computacionais, tendo como metodologia de ensino a computação em blocos por meio do aplicativo Scratch. Essa abordagem buscou facilitar a compreensão dos conceitos, permitindo que os estudantes criassem programas de forma visual e intuitiva, mesmo sem experiência anterior com programação. Um dos principais desafios esteve relacionado ao perfil dos estudantes da escola, que em sua maioria tinham pouco contato prévio com computadores. Esse cenário exigiu adaptações no ritmo das aulas e na forma de

---

<sup>1</sup> Graduando em Sistemas de Informação – Centro Universitário São Francisco (UniRios). Email: joavictorsouza1045@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando em Sistemas de Informação – Centro Universitário São Francisco (UniRios).

<sup>3</sup> Especialista em Desenvolvimento de Soluções Web – Centro Universitário São Francisco (UniRios). E-mail: edemilton.junior@unirios.edu.br

apresentar os conteúdos, valorizando exemplos práticos e situações do cotidiano. Apesar dessas dificuldades iniciais, o engajamento dos estudantes foi crescente ao longo dos encontros. Houve entusiasmo na criação de jogos e animações simples com o Scratch, o que possibilitou desenvolver o raciocínio lógico de forma lúdica. Além disso, a troca cultural entre os universitários e a comunidade indígena enriqueceu o processo, fortalecendo o respeito à identidade local e promovendo um aprendizado mútuo. O projeto também contribuiu para a formação dos alunos do ensino superior, que puderam vivenciar a prática da docência, o trabalho em equipe e o exercício de comunicação clara e acessível, fundamentais para sua futura atuação profissional. **Considerações Finais:** O desenvolvimento do projeto de extensão na Escola Estadual Indígena José Carapina demonstrou o potencial transformador da universidade quando esta se aproxima das comunidades locais. A experiência possibilitou não apenas a transmissão de conhecimentos técnicos em programação, mas também a construção de laços de cooperação e respeito cultural. Os resultados alcançados foram significativos: observou-se maior interesse dos estudantes do ensino médio pela área de tecnologia, fortalecimento do raciocínio lógico e estímulo à continuidade dos estudos. Para os universitários, a atividade representou um exercício de cidadania, compromisso social e desenvolvimento de competências práticas. O projeto cumpriu sua missão de integrar ensino, extensão e comunidade, contribuindo tanto para a formação acadêmica dos discentes do ensino superior quanto para a valorização da educação básica em Pariconha.

### Palavras-chave

Lógica. Programação. Inclusão.

### Referências

PEREIRA, Rudolph dos Santos Gomes et al. O uso do Scratch no ensino de programação. **Ensino & Pesquisa**, v. 23, n. 1, p. 117-132, 2025.

PERIN, Ana Paula Juliana; SILVA, Deivid Eive; VALENTIM, Natasha Malveira C. Um benchmark de ferramentas de programação em blocos que podem ser utilizadas nas salas de aula do Ensino Médio. In: **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)**. SBC, 2021. p. 1162-1173.