

NOME: EDUARDO DE OLIVEIRA MORAES

TÍTULO: PROMOENDO O ENSINO DE COMPUTAÇÃO NAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO

AUTORES: POLIANA CÁSSIA SOARES, EDUARDO DE OLIVEIRA MORAES, EDUARDO DE OLIVEIRA MORAES, POLIANA CASSIA SOARES, WALTENO MARTINS PARREIRA JÚNIOR

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: PROGRAMAÇÃO, COMPUTAÇÃO, EDUCAÇÃO, MARATONA DE PROGRAMAÇÃO

**RESUMO**

O computador tornou-se ferramenta indispensável em boa parte das atividades humanas recentes. Além de meio de comunicação, também é utilizado para lazer, trabalho e estudos. Assim a demanda por profissionais que saibam desenvolver ferramentas para possibilitar que todos esses usos sejam possíveis cresceu drasticamente. Apesar de ser um poderoso meio de realizar diversas tarefas poucas pessoas realmente sabem como um computador realmente opera e como fazer com que o computador resolva problemas de seu domínio. O computador pode ser descrito como uma combinação de dois domínios: o físico(Hardware) e o virtual(Software). O físico é composto por placas de circuitos impressos e chips de circuitos integrados, onde os componentes eletrônicos são miniaturizados e compactados em superfícies de silício. Apesar da sofisticação, o hardware é capaz de operações muito básicas e sua utilização de maneira direta é pouco amistosa. Assim implementa-se sobre ele camadas abstratas de software que possibilitam usos mais complexos e melhor interação humano e a máquina. O software nada mais é do que uma sequência de instruções que serão traduzidas em linguagem de máquina, possibilitando sua execução. O programador escreve os programas em uma linguagem próxima a linguagem natural dizendo ao computador o que fazer e como fazer. O ensino de programação atualmente é delegado ao ensino superior e escolas técnicas e para o autodidata que se aventura em livros e na Internet. O objetivo deste projeto foi estender o ensino de programação a jovens do ensino médio. Espera-se que com o treinamento possa introduzir os alunos no mundo dos computadores e como utilizá-los para resolver problemas teóricos e práticos. Além disso espera-se aumentar o interesse e a procura por carreiras da área da computação. Atualmente o projeto se encontra em fase de implantação na escola parceira, aguardando das autoridades competentes a permissão para que as aulas iniciem, com as atividades e tutoriais já organizados.