



INCENTIVO À INCLUSÃO DIGITAL E AO DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO: POTENCIALIZANDO O APRENDIZADO COM TECNOLOGIA

Gabriel Henrique da Silva Santos¹

Geovanna Quezia Oliveira de Cassia²

Krycia Figueiredo Azevedo³

Luciana Mara Freitas Diniz⁴

Sara de Almeida Pasolini⁵

Yasmym Silva Cardoso⁶

INTRODUÇÃO: Vivemos em uma sociedade conectada, na qual a tecnologia influencia hábitos, comportamentos e relacionamentos, tornando essencial a compreensão do seu funcionamento e do desenvolvimento de habilidades para lidar com ela. Contudo, muitos alunos do ensino básico têm pouco contato com a área, o que pode limitar sua percepção sobre possibilidades de atuação e dificultar a escolha e inserção na área de tecnologia. O trabalho extensionista da disciplina Introdução à Computação, 2º semestre de 2024, teve como objetivo despertar o interesse de alunos para o universo da programação, promovendo inclusão digital e incentivando o raciocínio lógico. O grupo de alunos autores deste trabalho apresentou, por meio de uma palestra, conceitos introdutórios sobre computação, lógica e programação por meio de exemplos práticos. Além de noções técnicas, o trabalho buscou ampliar horizontes e incentivar o protagonismo na escolha de carreiras. **MATERIAL E MÉTODOS:** A ação foi realizada presencialmente na Escola Municipal Maria José de Andrade Henriques, localizada na cidade de São Joaquim de Bicas, no dia 04 de novembro de 2024. O público-alvo foi uma turma de 24 alunos do 6º ano do ensino fundamental, caracterizados por terem pouco ou nenhum acesso prévio a disciplinas de Informática na grade curricular da escola. Na ocasião, dois integrantes apresentaram o conteúdo para a turma e um terceiro integrante ficou responsável por registros fotográficos. Foi entregue à direção da escola uma carta de apresentação do trabalho extensionista, assinada pela professora orientadora da disciplina e pelo coordenador do curso de Sistemas de Informação da PUC Minas Betim. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** A palestra teve duração de uma hora e abordou temas como: lógica de programação, funcionamento do computador, lógica binária, estruturas condicionais e de repetição e linguagens de programação. A apresentação foi guiada por slides, previamente produzidos pelo grupo. Como a instituição não possuía

¹ Aluno, curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, PUC Minas

² Aluna, curso de Sistemas de Informação, PUC Minas.

³ Aluna, curso de Sistemas de Informação, PUC Minas.

⁴ Professora, cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e de Sistemas de Informação, PUC Minas.

⁵ Aluna, curso de Sistemas de Informação, PUC Minas.

⁶ Aluna, curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, PUC Minas.

laboratório de Informática, a palestra foi realizada na biblioteca e a projeção foi feita por uma televisão instalada no local. Além disso, foi promovida uma dinâmica com perguntas adequadas à faixa etária dos estudantes, relacionadas ao conteúdo apresentado. Os três alunos que acertaram todas as perguntas foram premiados de forma simbólica. Todos os participantes ganharam certificados de participação sobre o tema “Introdução à Computação”. Fotos dos participantes foram registradas com autorização da escola, mas não foram publicadas em mídias digitais, sendo utilizadas apenas como comprovação da realização do trabalho extensionista. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** É possível afirmar que obteve-se uma excelente adesão da turma selecionada para a palestra e as crianças participaram com grande curiosidade pelo tema. A abordagem voltada à tecnologia ampliou o conhecimento dos alunos de maneira lúdica, didática e acessível, facilitando o aprendizado de conceitos básicos e valiosos sobre lógica de programação. A gamificação contribuiu para esse processo, tornando o aprendizado mais atrativo e gerando engajamento. Todos os integrantes do grupo ficaram muito satisfeitos em compartilhar com a comunidade os conhecimentos adquiridos em sala de aula, reforçando o papel social da universidade na democratização do conhecimento.

Palavras-chave: tecnologia; aprendizagem; inclusão digital; lógica de programação; trabalho extensionista.