

O ensino de conceitos básicos de computação nas instituições educativas se torna fundamental para o desenvolvimento do raciocínio computacional das crianças. Em alinhamento aos aspectos apresentados e contribuições emitentes à formação complementar dos estudantes com a adoção do Pensamento Computacional como uma temática transversal ou até mesmo um componente curricular é que se propõe o projeto Growing Logic. Onde objetiva o desenvolvimento de uma plataforma WEB, voltada às escolas públicas e privadas, tendo como principal motivação a facilidade em proposição dessa temática desde a educação básica, uma vez percebida a potencialmente oferecida ao desenvolvimento do intelecto e na capacidade de abordagem, entendimento e resolução de problemas reais do cotidiano dos educandos.

A fluidez de um sistema e a clareza são fatores de suma importância para qualquer projeto, e para o nosso não é diferente. Para a elaboração do sistema, foi criado diversos diagramas visando especificar cada detalhe e cada ação que será tomada e permitida ao usuário.

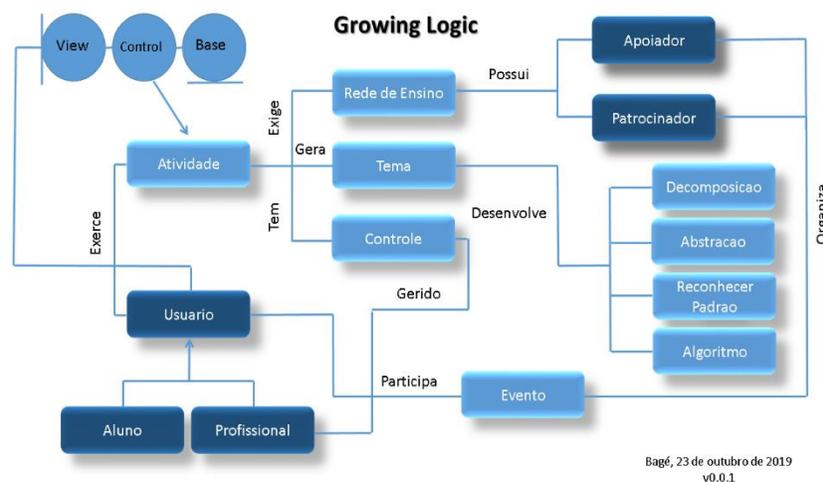


Figura 1. Diagrama de Classe

Logo acima temos um modelo conceitual do diagrama de classe da plataforma, onde os atores estão com destaque na cor azul escuro.

Tem-se como objetivo com esse projeto, auxiliar na implementação e na divulgação do Pensamento Computacional nas instituições brasileiras, visto que a plataforma será disponibilizada tanto para a rede pública quanto a rede privada. Visando o amplo alcance da plataforma, esperamos obter bons resultados para assim poder validar e consolidar o Pensamento Computacional como uma matéria obrigatória assim como já é realidade em outros países pelo mundo.

França, R. S. et al. (2014). "A disseminação do pensamento computacional na educação básica: lições aprendidas com experiências de licenciados em computação". In: Anais do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, Brasília, SBC, p. 1473- 1475.

ANDRADE, Daiane et al. Proposta de Atividades para o Desenvolvimento do Pensamento Computacional no Ensino Fundamental. In: Anais do XVI Workshop de Informática na Escola. SBC, 2013.

Wing, J. (2016). Pensamento computacional: um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar. In: Revista Brasileira de Ensino e Tecnologia, <https://periodicos.utfrpr.edu.br/rbect/article/view/4711/pdf>.

