

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PARA CRIANÇAS. *Simone Bavaresco, José F. Szücs, Paulo F. B. Menezes* (Departamento de Informática Teórica - Instituto de Informática – UFRGS).

Diversos esforços estão sendo empreendidos no sentido de utilizar a tecnologia disponível para aplicá-la no processo de ensino-aprendizagem. Esses esforços estão direcionados na utilização e classificação de produtos de software educacional, em técnicas de comunicação à distância, no uso de recursos de multimídia ou de realidade virtual para apoio ao conteúdo abordado pelo professor e também na construção de ambientes computacionais que possam proporcionar uma mudança de paradigma educacional, porém quase a totalidade dos trabalhos que se tem conhecimento não abordam os conceitos fundamentais envolvidos na Ciência da Computação. A Teoria da Computação é de fundamental importância para a Ciência da Computação, pois proporciona um adequado embasamento teórico necessário para um correto e amplo entendimento da ciência envolvida na computação, propicia o desenvolvimento de um raciocínio lógico e formal, e também, introduz conceitos fundamentais que são desenvolvidos em outras áreas. O objetivo deste trabalho é elaborar e aplicar uma metodologia para o ensino de Ciência da Computação para crianças, com perspectivas de formação do pensamento sobre problemas computacionais. e construir uma proposta de currículo que aborde os conceitos fundamentais da Ciência da Computação para crianças. O trabalho de iniciação científica consiste no auxílio da produção da teoria e dos exercícios específicos para cada um dos conceitos fundamentais e na aplicação da metodologia, na qual pretende-se identificar a faixa etária adequada para o trabalho com Ciência da Computação analisando os resultados obtidos. A partir da experiência adquirida, tem-se por objetivo formular novos testes e aprimorar os métodos aplicados. (CNPq-PIBIC/UFRGS).