



ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO APLICADO A CRIANÇAS

Hamilton Ventura Rodrigues¹
Társsila Priscila Araujo de Oliveira²
Thyago Bohrer Borges³

CEULJI/ULBRA

Resumo - Este trabalho de reflexão tem como papel relevante demonstrar a importância da aplicação das novas tecnologias da informação, ao ensino específico de lógica de programação nas escolas, utilizando o portal CODE Studio (CODE, 2016). A aplicação do projeto de extensão no Centro Universitário Luterano do Brasil Campus Ji-Paraná, traz como exemplo essa atividade aplicada a algumas escolas da comunidade local. Sendo aplicado no próprio centro universitário, a partir do mês de maio tendo 4 turmas sendo no total quarenta e sete alunos. A lógica de programação utilizando o CODE proporciona um ambiente lúdico para o aprendizado da criança, ensinando conceitos de lógica, através de jogos, melhorando a concentração, atuando diretamente na maneira como a criança resolve os problemas.

Palavras chave: ensino de lógica de programação, processo ensino-aprendizado, raciocínio lógico.

Introdução

Existe uma necessidade de ser investido na ludicidade no aprendizado, pesquisas demonstram que o aprendizado utilizando os videogames na área da educação e saúde tem um grande proveito, eles são uma maneira divertida de ajudar os alunos a aprender a lidarem com a mudança de tecnologia (MATA, 2013). Não apenas na área da computação, mas em todas as áreas existe a necessidade do profissional saber desenvolver e achar a solução sendo assim a lógica de programação aprendida de forma lúdica, aumenta o aprendizado, e a capacidade cognitiva de resolução de vários problemas (LEAL, 2014).

Objetivos

Este trabalho tem como objetivo principal auxiliar aos alunos no processo ensino-aprendizagem através do ensino de lógica de programação com o intuito de fomentar o desenvolvimento do raciocínio lógico melhorando a capacidade do aluno de resolver problemas em seu dia a dia na escola.

Metodologia

O projeto utiliza-se da plataforma CODE, onde uma vez por semana os alunos recebem aulas durante uma hora nas dependências do Centro Universitário Luterano de Ji-Paraná mais especificamente nos Laboratórios de Informática da instituição. Nestas aulas os alunos inicialmente receberam explicações sobre a utilização da plataforma, assim como para a realização das tarefas. A cada nova etapa os alunos assistem um vídeo explicativo sobre os exercícios lógicos a serem realizados.

¹ Acadêmica do quarto período do curso de Sistemas de Informação do CEULJI/ULBRA – tarssila2014@gmail.com

² Acadêmico do terceiro período do curso de Sistemas de Informação do CEULJI/ULBRA – hamiltonventura@gmail.com

³ Mestre em Ciência da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Bacharel em Análises de Sistemas pela Universidade Católica de Pelotas (UCPel); e Doutorando em Bioinformática. Professor e Coordenador do Curso de Sistemas de Informação do CEULJI/ULBRA - thyago.borges@gmail.com



Resultados e Discussão

Através da plataforma é possível verificar o andamento da turma, nesta etapa a grande maioria dos alunos já concluíram o primeiro nível do curso e estão realizando o nível dois de um total de quatro níveis. O desenvolvimento dos alunos está sendo altamente positivo podemos ver que alunos que num primeiro momento demoravam muito tempo para executar as tarefas e ficavam para trás nas atividades já estão trabalhando de igual para igual com os demais colegas.

Conclusão ou considerações Finais

Além do aumento da familiarização com a tecnologia e o estímulo ao raciocínio lógico, outro fator importante é que a participação do aluno ao projeto está vinculada a sua performance na escola, assim por relatos da professora da turma, houve uma melhora considerável no comportamento como no comprometimento da turma em sala de aula na expectativa da participação do projeto. Espera-se ao final do ano termos dados mais consistentes sobre a evolução da turma, pretende-se também acompanhar estes alunos por mais tempo a fim de aferir a real contribuição do projeto para o seu desenvolvimento escolar.

Referências

CODE. Plataforma Code Studio. Disponível pela url <http://code.org>. Acessado em setembro de 2016.

LEAL, A. V. D. A. Uma abordagem utilizando padrões e jogos com materiais concretos. **Ensino de Programação no Ensino Médio Integrado**, Goiania, 2014. 108.

MATA, E. C. D. et al. **Proposta de sistema lúdico para ensino de programação a alunos do ensino médio.**, Belém, 13 junho 2013. 14.