

O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO POR MEIO DE FERRAMENTAS COMPUTACIONAIS LÚDICAS

Autor: Marcelo Paravisi

Co-autor(es): Thais Ramos Viegas

Orientador Aline Silva de Bona

Nível: Superior

Categoria:

Resumo:

A sociedade está vivenciando um novo paradigma, no qual a geração, o processamento e a transmissão de informações tornam-se as principais fontes de produtividade e poder. Assim, a área da computação destaca-se como área estratégica na economia por potencializá-las. No entanto, a computação também é considerada uma área desafiadora que exige múltiplas habilidades e conhecimentos: desde a memorização e a compreensão, até mesmo o pensamento lógico e a capacidade de abstração de problemas. Tal complexidade se reflete diretamente no ensino de programação, vários estudos indicam elevado grau de abandono nos cursos de computação, tendo atingido 87% em 2010 no Brasil. Por isso, o tema de pesquisa é o ensino de programação nas escolas técnicas de nível médio por meio de ferramentas lúdicas. Como objetivo, pretende-se averiguar se o uso de ferramentas computacionais lúdicas auxilia no ensino de programação, estimulando e motivando os alunos na aprendizagem dos conceitos e das habilidades relacionadas à área, pois utilizar a técnica e a ferramenta mais eficiente são primordiais para o ensino de qualidade dos estudantes. A metodologia de pesquisa que está sendo utilizada é do tipo qualitativa e quantitativa, tendo como abordagem a do tipo bibliográfica, por meio da coleta de conhecimentos prévios e informações, na literatura, acerca do uso de ferramentas digitais e lúdicas no ensino de programação. Tem-se como resultados parciais ter sido elencado as principais dificuldades a serem superadas para aprender a programar, bem como os diversos erros em programadores iniciantes. Além de ter sido possível elencar as diferenças entre os programadores experientes e novatos. Atualmente, as duas principais ferramentas digitais lúdicas utilizadas no ensino de programação são Scratch e Alice. Na literatura já foi demonstrado como uma menina de 13 anos de idade conseguiu aprender a programar utilizando o Scratch. Além de que ambientes de programação visuais facilitam o aprendizado do desenvolvimento de software por serem divertidos e não ameaçadores.