



# FICE

8ª A FEIRA DE INICIAÇÃO  
CIENTÍFICA E EXTENSÃO

05 E 06 DE SETEMBRO

## ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II DA ESCOLA DE EDUCAÇÃO BÁSICA PADRE BRUNO POKOLM<sup>1</sup>

*Luan Bruno de Melo Conceição<sup>2</sup>; Halyson Ricardo Rabuski Junior<sup>3</sup>; Diego Ricardo Krohl<sup>4</sup>; Taynara Cerigueli Dutra<sup>5</sup>; Maurício Natanael Ferreira<sup>6</sup>*

Por meio de aulas de lógica de programação para alunos do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II na Escola de Educação Básica Padre Bruno Pokolm, lecionadas por graduandos em Ciência da Computação do IFC - Videira e acompanhados por um docente da instituição, almeja-se o aprimoramento dos modos de resolução de problemas por parte dos estudantes, os quais possam utilizar essas habilidades não somente no seu ensino regular, mas também em seu cotidiano. O projeto é desenvolvido no laboratório de informática da própria escola, utilizando como base a ferramenta de programação VisuAlg, ensinando os alunos não apenas uma linguagem de programação, mas dando foco no ensino da lógica que permeia todas elas. Jogos de cunho lógico também são utilizados como recursos lúdicos para o aprendizado, oportunizando assim um meio atrativo e muito utilizado pelos jovens de maneira produtiva em sua formação. Os resultados preliminares alcançados com a aplicação de um questionário diagnóstico, composto por quinze questões de lógica divididas igualmente entre os níveis fácil, médio e difícil apresentaram respectivamente 54,70%, 42,60% e 20,80% de acertos nas respostas, o que demonstra oportunidade para se trabalhar no aperfeiçoamento das habilidades lógicas desses estudantes. Ao final da execução do projeto, um novo questionário nos mesmos moldes do inicial será aplicado, com vistas a realização de um comparativo e validar a efetividade da aplicação da proposta. Ademais, a inserção de tecnologias no cotidiano escolar dos estudantes é um ganho inerente da proposta, promovendo a descoberta por ferramentas alternativas às tradicionais utilizadas em sala de aula.

### **Palavras-chaves: Programação. Lógica. Jogos lógicos.**

1 - Projeto com financiamento interno (Reitoria - Edital 136/2018 de projetos para bolsas de extensão);

2 - Aluno do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. E-mail: luanbrunomelo03@gmail.com

3 - Aluno do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. E-mail: rabuskihalyson@gmail.com

4 - Professor do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Bacharelado em Ciência da Computação /

Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. E-mail: diego.krohl@ifc.edu.br

5 - Professora do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Bacharelado em Ciência da Computação / Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. E-mail: taynara.dutra@ifc.edu.br

6 - Professor do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Bacharelado em Ciência da Computação / Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. E-mail: mauricio.ferreira@ifc.edu.br