



FICE

8^A A FEIRA DE INICIAÇÃO
CIENTÍFICA E EXTENSÃO

05 E 06 DE SETEMBRO

Ensino de lógica de programação para alunos do Ensino Fundamental II em Escolas Públicas de Videira - SC¹

*Halyson Ricardo Rabuski Junior²; Luan Bruno de Melo Conceição³;
Diego Ricardo Krohl⁴; Taynara Cerigueli Dutra⁵; Maurício Natanael Ferreira⁶*

O raciocínio lógico é importante para a resolução de problemas e para o cotidiano em geral, porém, o aprimoramento do mesmo em conjunto com recursos tecnológicos é algo pouco explorado no ensino fundamental. O presente projeto busca desenvolver a capacidade lógica dos alunos do ensino fundamental de escolas públicas por meio de ensino de lógica de programação, resolução de exercícios e jogos que estimulam essa capacidade, de forma a contribuir tanto no cotidiano do aluno, quanto no aprendizado do mesmo em sala de aula. O local para a aplicação do projeto é considerado levando em conta a questão sócio-econômica, de forma a escolher uma área desfavorecida nesse quesito, para proporcionar melhores oportunidades e buscar aprimorar o ensino nessas áreas. A ferramenta a ser utilizada para o ensino de programação é o VisuAlg, pois é gratuito, de simples utilização e seus comandos se encontram em português. Além de tudo isso, o projeto auxilia na divulgação dos cursos da área de informática disponibilizados pelo IFC. Para avaliar a capacidade dos alunos em resolver problemas lógico-matemáticos, foi aplicado um questionário com perguntas classificadas em três níveis de dificuldade, sendo eles, fácil, médio e difícil. Este questionário foi aplicado em duas escolas e será reaplicado ao final do projeto para verificar se houve realmente uma melhora da capacidade lógica dos estudantes. Os resultados obtidos na aplicação inicial do questionário na primeira escola foram de 72,0% de acerto nas questões de nível fácil, 48,0% nas de nível médio e 31,0% nas de nível difícil, enquanto na segunda escola, os resultados foram respectivamente de 54,7%, 42,6% e somente 20,8% nas questões consideradas mais difíceis, o que evidencia a necessidade de um aprimoramento no raciocínio lógico dos estudantes.

Palavras-chaves: Programação. Lógica. Computação. Jogos.

1 - Projeto com financiamento interno (Reitoria - Edital 135/2018 de projetos para bolsas de extensão);

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

3 - Aluno do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso de Bacharelado em Ciência da Computação. E-mail: iuanbrunomelo03@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