



# FICE

8ª A FEIRA DE INICIAÇÃO  
CIENTÍFICA E EXTENSÃO

05 E 06 DE SETEMBRO

## USO DE JOGOS LÓGICOS NO ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II NA CIDADE DE VIDEIRA - SC<sup>1</sup>

*Bruno Libardoni<sup>2</sup>; Rebecca Pereira Martinho<sup>3</sup>; Diego Ricardo Krohl<sup>4</sup>; Taynara Cerigueli Dutra<sup>5</sup>; Mauricio Natanael Ferreira<sup>6</sup>*

À partir do pressuposto de que o raciocínio lógico é um processo de estruturação do pensamento que possibilita chegar a uma determinada ilação, ou solucionar alguma incógnita, pode-se levar em consideração a necessidade de aprimoramento desse quesito juntamente com o domínio em coerência racional nos adolescentes. O presente projeto tem o objetivo de aperfeiçoar o raciocínio, simultaneamente com a lógica de programação de alunos do 8º e 9º anos das escolas públicas da cidade de Videira, com aulas ofertadas semanalmente, utilizando-se de jogos digitais e dinâmicas que possam contribuir para o aprendizado, juntamente com a prática da programação com a ferramenta em pseudolinguagem VisuAlg. Com esse intuito, foram empregados inúmeros jogos como ferramentas didáticas a serem utilizadas no processo de ensino, sendo alguns deles: Torre de Hanoi, Sapos nas pedras, Tangram, Travessia do rio, entre outros, que, por terem características desafiadoras e competitivas acabam sendo atrativos para os alunos. O projeto avalia no primeiro dia de aula o nível de perspicácia de cada aluno, de forma anônima, com a aplicação do jogo Sudoku e a aferição do tempo gasto para a resolução. Ao final do projeto uma nova avaliação é feita seguindo o método inicial, para que seja possível realizar levantamentos através da comparação com os primeiros resultados dos estudantes. A aplicação do Sudoku possibilitou que tempo de conclusão do jogo lógico fosse mensurado em duas escolas em sua aplicação inicial. Na escola de número 1 apenas 24% dos alunos conseguiram finalizar o Sudoku, com uma média de tempo de 46 minutos e 18 segundos, já na escola de número 2 foram nove alunos que conseguiram finalizar o Sudoku, cerca de 45% do total, com a média de 1 hora 7 minutos e 27 segundos. Com estes dados, é evidenciada a necessidade de aprimoramento da capacidade do raciocínio lógico desses discentes, ao final do projeto uma nova aferição será feita, com vistas à realizar de uma análise da proposta.

Palavras-chaves: Raciocínio Lógico. Programação. Aperfeiçoar.

<sup>1</sup> Projeto com financiamento interno (Reitoria - Edital 130/2018 de projetos para bolsas de extensão);

<sup>2</sup> Aluno do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso Bacharelado em Ciência da Computação. E-mail: brunolibardoni16@gmail.com

<sup>3</sup> Aluna do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso Bacharelado em Ciência da Computação. E-mail: rebeccamartinho1@gmail.com.

<sup>4</sup> 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

<sup>5</sup> 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](mailto:taynara.dutra@ifc.edu.br)

<sup>6</sup> 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](mailto:mauricio.ferreira@ifc.edu.br)