



**PROGRAMA DE ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA
ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II EM ESCOLAS PÚBLICAS
DE VIDEIRA - SC**

Henrique Martinelli Pinheiro¹; Julia Klopffleisch Schaedler²; Fábio José Rodrigues Pinheiro³; Diego Ricardo Krohl⁴

A cada dia a tecnologia está avançando mais, com novos equipamentos e softwares que estão presentes no dia a dia da maioria das pessoas. O acesso a essa tecnologia é muito fácil, porém em muitos desses casos o uso da lógica para resolver problemas, muitas vezes simples, é descartado pelas pessoas, principalmente pelas crianças que costumam aprender muito rápido nesse aspecto, mas tem dificuldades em solucionar problemas mais complexos de maneira rápida. O principal foco deste projeto é além de introduzir as crianças a programação, é propor problemas do cotidiano de forma que os alunos possam pensar de uma forma diferente, resolvendo os problemas de forma mais rápida e eficiente. Outro objetivo do projeto é aproximar a comunidade do IFC ao trabalhar com as escolas públicas, apresentando os cursos, forma de ingresso e possibilidades no mercado de trabalho, já que, muitos dos alunos dessas escolas não conhecem os cursos disponíveis nem a forma de ingressar na instituição. O projeto é divulgado nas escolas públicas do município de Videira e os alunos que tiverem interesse são convidados a participar do projeto de forma voluntária, no final recebendo um certificado com a comprovação das horas em que participaram das aulas do projeto. As aulas funcionam de forma dinâmica, com explicação de conceitos e ideias relacionados ao conteúdo, questionamentos aos estudantes, além de exercícios práticos. Os problemas propostos para serem resolvidos são questões do dia a dia, envolvendo física, matemática e problemas de lógica. Os exercícios são resolvidos usando a ferramenta Visualg, um software básico, ideal para quem está começando a aprender programação. A linguagem do Visualg é muito parecida com C e Pascal, com o diferencial de ser em português, sendo uma dificuldade a menos para os alunos, não

¹ Graduando em Ciência da Computação pelo Instituto Federal Catarinense - IFC - Campus Videira. E-mail: henriquepinheiro18@gmail.com

² Graduanda em Ciência da Computação pelo Instituto Federal Catarinense - IFC - Campus Videira. E-mail: juliaschaedler@gmail.com

³ Professor do Instituto Federal Catarinense - IFC - Campus Videira. E-mail: fabio.pinheiro@ifc.edu.br

⁴ Doutorando em Educação Científica e Tecnológica pela UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina. Professor do Instituto Federal Catarinense - IFC - Campus Videira. E-mail: diego.krohl@ifc.edu.br

precisando se preocupar com a sintaxe em inglês e se concentrando na lógica do programa. Uma das formas de avaliação utilizadas é a realização de um questionário com quinze questões lógicas, divididas em níveis de dificuldade, que é aplicada no início e no final das aulas programadas para acompanhar o desenvolvimento dos estudantes. Outra forma de avaliação utilizada é a utilização de jogos que necessitam de raciocínio lógico para serem concluídos, como o Sudoku, onde os alunos precisam raciocinar e tomar as melhores decisões. Como resultados parciais, pode-se citar a assiduidade dos alunos na participação das aulas e ao longo das atividades, com interações espontâneas e dedicação para solucionar os problemas apresentados.

Palavras-chave: Programação. Visualg. Escolas públicas.

Suporte financeiro Ed. N º 74/ 2021 – IFC – PROEX.