

CALL OF CODE: UMA PLATAFORMA DE ENSINO INTERDISCIPLINAR À LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO, AMBIENTADA NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Pesquisador(es): HAIDUK, Amanda; HENNRICHS, Jean Carlos
Curso: Engenharia de Computação
Área: Ciências Exatas e da Terra

Resumo: Aprender a programar é uma necessidade crescente. As ciências humanas começam a se render às vantagens da lógica da programação. O pensar computacionalmente oferece ao aluno maior liberdade na resolução de problemas, além de incentivar o trabalho colaborativo e o aumento da capacidade de pensar de forma sistematizada e criativa. Neste contexto o objetivo desta pesquisa é desenvolver uma plataforma de ensino interdisciplinar que auxilie o ensino à lógica de programação, ambientado na Segunda Guerra Mundial. Na plataforma intitulada de Call of Code (Chamada para o Código) o aluno assistirá, em vídeos tematizados, aos conceitos lógicos para a resolução computacional de problemas, e receberá uma missão a ser cumprida no campo de batalha. De posse da tarefa a ser realizada e do cenário específico e temático, o aluno deverá cumprir a missão por meio da programação em blocos, os quais deverão ser conectados e ordenados em uma sequência lógica para a adequada solução. O ambiente de programação em blocos utilizado é o Scratch, um software livre desenvolvido para o ensino de programação por jogos. Neste ambiente de programação em bloco o aluno terá total autonomia de criar “a sua visão para a solução da missão”, sem se prender a uma linguagem específica de programação, ou seja, estará aprendendo a lógica de programação, e não uma determinada linguagem. Além de aprender a lógica de programação, a plataforma Call Of Code oferecerá ao aluno a introdução ao desenvolvimento de jogos bem como conhecimentos interdisciplinares de história, geografia, matemática e idiomas.

Palavras-chave: Educação. Programação em blocos. Lógica. Scratch.

E-mails: amandaahk15@gmail.com, jean.hennrichs@unoesc.edu.br