

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

Pesquisador(es): HAIDUK, Amanda; HENNRICHS, Jean Carlos

Curso: Engenharia de Computação

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Resumo: Aprender a programar é uma necessidade crescente. 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 foi o desenvolvimento de uma plataforma de ensino a lógica de programação, que fosse interdisciplinar e ambientada na Segunda Guerra Mundial. Por meio de uma pesquisa de natureza aplicada, abordagem qualitativa e exploratória, projetou-se a plataforma de ensino a lógica de programação Call Of Code (Chamada para o Código). Nela o usuário assiste em vídeos temáticos da história da Segunda Guerra, aos conceitos de lógica de programação para a resolução computacional de um problema, durante uma missão a ser cumprida no campo de batalha. No software livre Scratch, criado para o desenvolvimento de jogos por meio da programação em blocos, o usuário de posse da missão e do cenário temático, programa os blocos em uma sequência lógica, de forma a cumprir a missão que lhe foi dada. Neste ambiente o usuário tem total autonomia de criar “a sua visão para a solução da missão”, sem se prender a uma linguagem de programação, ou seja, estará desenvolvendo a lógica de programação. Além do aprendizado à lógica de programação, a plataforma Call Of Code oportuniza ao usuário, uma introdução a criação de jogos com Scratch, bem como conhecimentos interdisciplinares de história, geografia, matemática e idiomas, os quais são expostos nos vídeos das missões e nos cenários ambientados na Segunda Guerra Mundial. Palavras-chave: Call Of Code. Scratch. Lógica de Programação. Programação em blocos. E-mails: amandaahk15@gmail.com; jean.henrichs@unoesc.edu.br