

ENSINANDO PROGRAMAÇÃO DE FORMA LÚDICA PARA CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Maria das Vitórias de Araújo Silva (Estudante do Curso Técnico em Informática - IFRN)
Débora Laíse Cunha Chianca (Estudante do Curso Técnico em Informática - IFRN)
Kauan Victor Santos de Lima (Estudante do Curso Técnico em Informática - IFRN)
Karlos Thadeu Matias Vital de Oliveira (Mestre em Sistemas e Computação - UFRN (Orientador))
Email: silva.vitorias@escolar.ifrn.edu.br, debora.chianca@escolar.ifrn.edu.br, kauan.v@escolar.ifrn.edu.br,
karlos.oliveira@ifrn.edu.br.

1. INTRODUÇÃO

No cenário atual, as crianças estão cada vez mais imersas em um mundo repleto de tecnologia e aplicativos. A influência da computação em suas vidas é inegável, estudos recentes revelam que o ensino da programação tem impactos profundos e multifacetados nas crianças, e é exatamente nesse contexto que surge a necessidade de introduzir a programação de forma lúdica nas salas de aula. Neste trabalho, exploraremos os benefícios de ensinar programação de forma lúdica às crianças do Ensino Fundamental I, usando a linguagem Python. Examinaremos como essa abordagem contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios de um mundo cada vez mais digitalizado.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Administramos as aulas no laboratório de informática do Instituto Federal do Rio Grande do Norte - Campus Avançado Parelhas. Utilizamos computadores e atividades impressas para desenvolver programas fora do computador, juntamente a aulas interativas e dinâmicas, com brincadeiras sobre os devidos temas abordados e dividindo as lições em pequenas tarefas. Não somente, também aderimos a exemplos práticos de como programar e de como interpretar um problema para solucioná-lo. Plataformas como: Microsoft PowerPoint, Canva e Kahoot foram essenciais para trazer para a sala de aula o conteúdo a ser visto, de forma compreensível e prática, mantendo os alunos motivados e engajados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos resultados mais evidentes foi a melhoria na capacidade das crianças em resolver problemas de forma autônoma.



Também foi notório o desenvolvimento deles em relação ao funcionamento dos computadores. Enfrentando desafios de programação, é possível desenvolver habilidades de decomposição de problemas em pequenas tarefas. A programação lúdica permitiu não apenas aprender a seguir instruções, mas também a criar suas próprias soluções e projetos. Isso estimulou sua imaginação e o pensamento criativo. Cabe citar que o trabalho em equipe também foi imprescindível para resolver problemas e desenvolver habilidades de interação, comunicação, trabalho em grupo e raciocínio lógico.

4. CONCLUSÃO

À medida que avançamos em direção a um futuro cada vez mais digitalizado, investir na educação das crianças de forma a capacitá-las a compreender e moldar a tecnologia é fundamental. Este projeto demonstra a eficácia do ensino de Programação Lúdica usando a linguagem Python para alcançar esse objetivo. Este curso não apenas introduziu as crianças ao mundo da programação, mas também as equipou com habilidades valiosas, como resolução de problemas, pensamento lógico, colaboração e criatividade.

5. REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, Elaine Cristina de. Contribuição da programação intuitiva nos anos iniciais do ensino fundamental. 2019.

GERALDES, Wendell Bento. Programar é bom para as crianças? uma visão crítica sobre o ensino de programação nas escolas. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, v. 7, n. 2, p. 105-117, 2014.

CARBAJAL, Marleny Luque; BARANAUSKAS, M. Cecília C. TaPrEC: Desenvolvendo um ambiente de programação tangível de baixo custo para crianças. **CEP**, v. 13083, p. 852, 2015.

CALABRESI, Regina Páscoa Mazeto. Ludopedagogia: aspectos importantes para a educação. 2015.