

USO DO GAME “PROGRAM ADVENTURE” NO ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO NO IFBA - CAMPUS JACOBINA

Andressa Mota da Silva Santos¹
Carlos Eduardo de Souza²

RESUMO

As disciplinas introdutórias de Programação constituem a base de formação dos estudantes de cursos técnicos e superiores da área de Computação. e buscando alternativas à forma tradicional de ensino, professores têm recorrido ao uso dos jogos digitais em sala de aula, como estratégia metodológica em sala de aula. Diante deste contexto, este artigo, que consiste num relato de experiência, tem como objetivo apresentar os resultados iniciais de uma pesquisa realizada com o jogo “Program Adventure”, buscando identificar as contribuições desse jogo ensino-aprendizagem sobre lógica de programação. O game foi desenvolvido por licenciandos em computação do Instituto Federal da Bahia (IFBA) campus Jacobina, para auxiliar na compreensão dos principais conceitos de lógica de programação. A pesquisa ocorreu durante o período de estágio supervisionado realizado no mesmo instituto, a partir da regência supervisionada na disciplina de Lógica de Programação, realizada numa turma de primeiro ano do ensino médio/técnico em informática. Durante a regência, os 40 estudantes da turma participaram da pesquisa estruturada nas seguintes etapas: Organização da turma em dois grupos, sendo um grupo de 22 alunos que tiveram contato com o jogo e 18 que não interagiram com o *game*; interação com o jogo em sala de aula; aplicação de um questionário online a fim de identificar a apropriação dos estudantes sobre conceitos de lógica de programação. Os dados obtidos através do questionário revelaram que o grupo de alunos que tiveram contato com o *game* apresentaram melhor compreensão acerca dos conceitos propostos em comparação com o grupo que não jogou. A pesquisa encontra-se em fase exploratória, e busca identificar como a utilização de jogos em sala de aula pode ser benéfica para o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Programação, Lógica de Programação, Games.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, dhee.andressa@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, carlos.lcifba@gmail.com;