

ENSINO DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO UTILIZANDO A FERRAMENTA SCRATCH.

Julilma da Silva Reis¹; Ícaro Solon Souza Tamarindo²; Jedson Yuri Campos Melo³,
Wendell Weskley Passos da Silva⁴, Lindair Vieira⁵, Albertina Marília Alves Guedes⁶,
Ubirajara Santos Nogueira⁷

¹Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: julyreis15a@hotmail.com.

²Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: icaro.solon.is@gmail.com.

³Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: jedsonmeloc@gmail.com.

⁴Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: wendellpass@gmail.com.

⁵Supervisora Local do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina, na Escola Estadual Humberto Soares. E-mail: lindair.vieira@hotmail.com.

⁶Coordenadora de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: albertinamarilia@hotmail.com

⁷Coordenador de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência do Subprojeto de Informática do IF Sertão PE, Campus Petrolina. E-mail: usnogueira@gmail.com

RESUMO

Na atualidade, percebemos que muitos estudantes têm dificuldades em realizar atividades que exige a capacidade de expressar o raciocínio lógico-matemático, sendo assim, a disciplina Lógica de Programação pode ser uma saída viável para tentar desenvolver e/ou estimular o raciocínio dos alunos. O ensino da Lógica de Programação possibilita que os alunos aprendam a pensar de maneira lógica e estruturada. A partir deste contexto esse trabalho objetiva apresentar que o ensino de Lógica de Programação para alunos do Ensino Médio pode contribuir na aprendizagem de conteúdos da Educação Básica utilizando a ferramenta *Scratch* mediante a combinação de métodos e edição de atributos de objetos com uma interface com linguagem simples e uso de gráficos bidimensionais. Esse trabalho refere-se a uma atividade pedagógica desenvolvida a partir da realização de um minicurso sobre Lógica de Programação. Teve a participação de 60 alunos de duas turmas do Ensino Médio da Escola Estadual Professor Humberto Soares. O minicurso foi iniciado com atividades introdutórias sobre Lógica de Programação. Em seguida, os alunos foram conduzidos ao Laboratório de Informática para a apresentação da ferramenta *Scratch*. Logo após, foi realizada uma Entrevista Semiestruturada sobre o conteúdo do minicurso “Lógica de Programação”. Neste momento, os participantes puderam responder problemas sobre onde poderiam utilizar o raciocínio lógico e manusear a ferramenta *Scratch*. Os resultados obtidos neste trabalho revelaram que houve participação e interesse por parte dos envolvidos, alguns tiveram muitas dificuldades no início, mas com o passar das aulas percebeu-se a evolução da aprendizagem por parte deles.

Palavras-chave: Lógica de Programação, Aprendizagem, Raciocínio Lógico.