

# MELHORIA DO APRENDIZADO DE PROGRAMAÇÃO COMPUTACIONAL NOS CURSOS DE ENGENHARIA DO CAMPUS DA UFC - SOBRAL

Antonio Nicolau Pinheiro Soares, NULL, Fernando Rodrigues de Almeida Júnior

A atividade de monitoria da disciplina de programação não só apresentou soluções prontas para as dúvidas dos estudantes da disciplina. Um dos objetivos principais foi o de desenvolver o raciocínio para resoluções inteligentes de problemas do mundo real através da programação. Com a indicação e utilização da ferramenta scratch (linguagem para desenvolvimento de jogos e animações utilizando blocos coloridos de propósitos bem sugestivos, além de possuir todos os elementos comuns de todas as linguagens de programação, tais como o uso de variáveis, funções, estruturas condicionais, estruturas de repetição, entre outros), estimulamos os colegas do curso a desenvolverem seus primeiros códigos de maneira divertida e bem visual. Após os estudantes se tornarem mais confortáveis com o uso e a combinação dos elementos de programação presente no scratch para a construção de um resultado final, foi importante a apresentação de um paralelo entre os blocos do scratch e a sintaxe usada na linguagem C, antes de entrarmos a fundo no estudo da mesma. Assim, conseguimos deixar nossos colegas mais confortáveis com a sintaxe de uma linguagem real, por exemplo, existem blocos que englobam outros, como o bloco “repita até” ou o bloco “se”, e de acordo com a situação, as instruções(outros blocos) dentro desses que englobam são executadas, nesse caso, fizemos uma comparação com uso das chaves({}) na linguagem C, que delimitam um determinado trecho de código que pode ser executado conforme o contexto. Como resultado, foi perceptível o desenvolvimento da lógica de programação a partir da utilização da ferramenta, que contribuiu também para apresentação de maneira bem mais simples e clara dos elementos presentes nas linguagens tradicionais, além de ajudarem a entenderem o propósito desses elementos.

Palavras-chave: Programação em blocos, Scratch, Desenvolvimento de jogos e animações, Linguagem C.