

## INTRODUÇÃO À LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO COM JOGOS DIGITAIS

Brenda Pereira Camara<sup>1</sup>, Iuri Albandes<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

<sup>1</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*  
Restinga. Porto Alegre, RS

O projeto 'Introdução à lógica de programação com jogos digitais' usa mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar e melhorar o processo de aprendizado das disciplinas técnicas dos discentes ingressantes no campus Restinga, que não têm conhecimento prévio na área de tecnologia da informação. O projeto foi criado no ano de 2020, com o objetivo de propor soluções no âmbito de ações educativas que visam proporcionar uma melhor adaptação dos discentes ingressantes às disciplinas técnicas dos cursos. Tendo em vista que é nas disciplinas de caráter técnico onde os discentes afirmam ter maior dificuldade, reforça-se a importância do projeto, visto que essas dificuldades, vem a ser parte da razão da evasão escolar. A execução do projeto se dá pela gamificação do aprendizado através da pesquisa de jogos educativos com conteúdo relativo à lógica de programação e desenvolvimento de sistemas, bem como a elaboração, gravação, edição e apresentação de videoaulas para os discentes. O objetivo é proporcionar o entendimento e a apropriação do assunto, evitando o afastamento dos alunos das disciplinas técnicas presentes na proposta pedagógica curricular, e proporcionar o entendimento dos termos e métodos de desenvolvimento de sistemas. Para isso são feitas pesquisas recorrentes visando encontrar os melhores jogos educativos com temática relevante para o aprendizado das tecnologias da informação, bem como o desenvolvimento de videoaulas que explicativas abordando o funcionamento do jogo e a fundamentação teórica por trás dos desafios encontrados na realização das fases dos jogos, tudo para engajar o estudante nas atividades. A escolha por fazer este projeto baseado em jogos digitais se justifica pelo caráter atrativo que os games tem com o público jovem, que é a faixa etária predominante nos discentes aos quais o projeto atende. Planejamos aplicar essa metodologia no início do próximo ano, aplicando a mesma dentro do ciclo de APNPs ofertado pelo Campus Restinga. Esperamos como resultado ao final da aplicação do projeto tenha havido uma melhor experiência dos alunos nas disciplinas técnicas, afetando positivamente seu desempenho escolar.

Palavras-chave: Educação. Programação. Gamificação.