

EMPREGANDO SENSEMAKING PARA ENSINAR PROGRAMAÇÃO ATRAVÉS DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Emanuel Bandeira Farias, Antonio Jose Melo Leite Junior

O ensino de linguagens de programação, que atualmente se mostra bastante necessário para o mercado, ainda apresenta vários desafios, dada a complexidade do assunto. Uma maneira de auxiliar em tal aprendizagem é com o uso de métodos mais visuais e intuitivos. Mas, infelizmente ainda não são comuns materiais que exploram formatos visuais para promover o ensino de programação de forma eficaz. Em particular, a proposta do Curso de Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará é formar profissionais híbridos, que tenham o conhecimento tanto da área de Design quanto de Computação. Entretanto, tem-se percebido que muitos graduandos desse Curso se desanimam cedo do aprendizado de programação, costumando focar mais apenas na parte de Design do curso. Sendo assim, atendendo a esse problema, o objetivo do presente trabalho é desenvolver jogos por meio de um editor de point-and-click adventures. Esse tipo de jogo se baseia na transição entre cenas, geralmente imagens estáticas, e permite ao jogador seguir narrativas interativas prédefinidas. Adotando-se a metodologia sensemaking – de forma simples, a busca por dar sentido a algo –, ao permitir a criação de tais jogos pode-se estabelecer paralelos diretos entre suas narrativas e o fluxo de programas de computador, incluindo conceitos abstratos de linguagens de programação, tais como variáveis, condicionais e laços, dentre tantos outros. Dessa forma, facilitando e incentivando o ensino desses tópicos, busca-se uma alternativa mais eficiente e prazerosa para tentar sanar tal problema.

Palavras-chave: Programação. Sensemaking. Ensino. Ensino Visual.