

PROGRAMAÇÃO VISUAL COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

Raimundo Thales Ferreira Ayala Farias, Rafael Augusto Ferreira do Carmo

Introdução O curso de Sistemas e Mídias Digitais têm a produção Multimídia como foco central do seu estudo e desenvolvimento. Para tal, a programação “textual” clássica, com seu grande uso das operações lógicas, possuindo uma linguagem própria, o estudante carece de uma forma de manipulação e visualização que traga a compreensão de determinada tarefa fora de um ambiente de baixo nível de abstração. Para superar esse desafio, foi pensado o uso de ferramentas visuais, tradicionalmente conhecidas como linguagem de programação visual (PV), que se propõem em criar um ambiente cujo usuário possa manipular o processo através de elementos gráficos. Apesar da grande quantidade de aplicações estudadas, o foco foram as aplicações Alice, programação em bloco, e Cables, programação via nodos. **Objetivos** Aprofundamento em linguagens de programação visuais (PV) para entendimento das mesmas e posterior popularização destas linguagens dentro do SMD. Verificar aplicações de PV voltadas para o uso educacional na programação Multimídia, fazendo com que todo o corpo discente do SMD tenha interesse pela programação.

Metodologia A metodologia utilizada foi pesquisa exploratória e bibliográfica. **Resultados** Após listagem de um grande conjunto de ferramentas de PV, que possuem diversas características diferentes, constatou-se que apesar das ferramentas como Alice e Cables possuírem respostas visuais o seu foco não é voltado para o processo de abstração e aplicação do que foi aprendido, mas sua utilização prática. As ferramentas de PV encontradas têm como objetivo o distanciamento do ato de programar e se posicionam como um substituto para permitir uma maior interação de usuários e profissionais com o produto sem a necessidade de conhecimento de programação. **Conclusão** É necessário pensar e desenvolver uma utilização de Programação Visual, na forma de uma possível aplicação, para o campo educacional que concretize uma aprendizagem que traslade entre o concreto e o abstrato.

Palavras-chave: Programação Visual. Aprendizado. Programação.