

UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE FERRAMENTAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Carlos Gabriel dos Santos Alves, Anderson Goncalves Uchoa

Um dos maiores desafios do ensino de programação é a introdução de algoritmos e lógica de programação, e diferentes formas de se criar um programa para iniciantes. Esses desafios são mais recorrentes em conteúdos iniciais, o que está relacionado com o maior índice de evasão e reprovação em cursos de computação. Na tentativa de minimizar esses desafios, diferentes abordagens podem ser utilizadas, tais como a utilização de ferramentas lúdicas. Entretanto, identificar essas ferramentas pode ser uma tarefa não trivial. Portanto, este trabalho tem como objetivo fazer uma análise comparativa de diferentes ferramentas lúdicas, para concluir qual seria a mais adequada para diferentes cenários de ensino de programação. Para isso, primeiramente foram identificadas seis ferramentas: Robocode, Scratch, App Inventor, Code Studio e While True: Learn(), de forma ad hoc. Em seguida, as ferramentas foram comparadas em termos de seis critérios: (1) é gratuita o; (2) é utilizada para o ensino; (3) possui um bom potencial didático-pedagógico; (4) possui interface intuitiva para uso não orientado, (5) estimula o raciocínio lógico; (6) disponibilidade no idioma português brasileiro. Finalmente, foi identificada a ferramenta mais adequada para ensino de programação. Após a análise comparativa, foi observado que a ferramenta Scratch atende positivamente a todos os critérios, sendo esta a única que o faz. Portanto, esta análise demonstrou como a plataforma Scratch se sobressai às demais, tendo esta quase todas as funcionalidades desejáveis para uma ferramenta lúdica. A partir deste resultado, pode-se concluir que o Scratch é o mais adequado para a introdução à lógica de programação no âmbito escolar e acadêmico.

Palavras-chave: ENSINO DE PROGRAMAÇÃO. FERRAMENTAS LÚDICAS. ANÁLISE COMPARATIVA.