

CodIFFIC ProGame: Um Aplicativo Gamificado para o Ensino de Programação

Gabriel Rezende Monteiro^{1*}; Caio Victor Pizano Vieira¹; Hanry Ottoni Martins¹; Hugo Sanches Andrade¹; Danieli Ferreira Corrêa¹, Orlando Pereira Afonso Junior²

¹ Estudante do Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna; ² Professor Orientador do Instituto Federal Fluminense – Campus Itaperuna

*gabrielrezende114@gmail.com

Resumo

Aprender a programar é uma das habilidades desejadas para o profissional do futuro. Muitos autores apontam benefícios do ensino de programação, tais como: desenvolvimento do raciocínio lógico, melhoria na organização de forma geral, além de auxiliar no desempenho pessoal e profissional. Pode ser acrescentada a essa lista o fato de dar condições para que os estudantes exerçam sua criatividade de forma prática, uma vez que será possível criar seus próprios aplicativos e programas, interferindo assim, em sua realidade e modificando-a. Apesar das vantagens, muitas vezes, em cursos técnicos de Informática, os alunos sentem dificuldades com o ensino de programação, causando assim, reprovações e desinteresse pela área. Para estimular o interesse pelo assunto, foi criado no Campus Itaperuna um clube de programação, denominado CodIFFIC. Tendo em vista a hipótese de que um dos fatores que podem interferir no ensino de programação seja a metodologia ou abordagem utilizada, este trabalho tem como objetivo criar um aplicativo gamificado para o clube. Para isso, inicialmente foi realizado um levantamento bibliográfico sobre a metodologia Gamificação e o Ensino de Programação. Em seguida, foram analisados aplicativos que fazem uso desta abordagem, para que pudessem inspirar as funcionalidades desejadas e a forma de construção. Paralelamente, foi realizada uma pesquisa com estudantes do 1º ano dos cursos técnicos integrados, visando descobrir se um aplicativo com essa temática teria aceitação entre eles. Atualmente, o trabalho encontra-se em fase de prototipação e poderá auxiliar professores e estudantes de uma forma lúdica, facilitando a compreensão e estimulando a participação de seus usuários.

Palavras-Chave: Algoritmos. Aplicativo. Ensino. Gamificação. Programação.

Instituição de fomento: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).