**O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO COM A GAMIFICAÇÃO: O USO DAS FERRAMENTAS CODE.ORG E SCRATCH**

**SANTOS, Terezinha Aparecida Rodrigues.**

**Pós-graduada em Informática na Educação e Docência em Educação Profissional e Tecnológica**

[**The.systemas@gmail.com**](mailto:The.systemas@gmail.com)

**Problema de pesquisa:** Qual a motivação e aprendizado dos alunos do curso Técnico de Informática do Mediotec nas aulas de programação com o uso das ferramentas code.org e scratch como estratégia pedagógica? **Objetivo:** Identificar os impactos das ferramentas gamificadas code.org e *Scratch* no ensino da disciplina de programação para os alunos do Curso Técnico de Informática. **Metodologia:** O desenvolvimento desse trabalho foi norteado através de uma pesquisa aplicada. Quanto ao procedimento, foi realizado um estudo para a escolha das ferramentas apropriadas para a realização da intervenção. Posteriormente, foram apresentadas e aplicadas as ferramentas escolhidas para o público alvo . Concomitante ao ensino do conteúdo programático do curso, foi realizado a exposição teórica do conteúdo programático para a aula e logo após a aula expositiva, os alunos foram separados em pares, e em forma de jogos foram aplicados os conceitos apresentados na aula. As atividades foram desenvolvidas num período de duas semanas, respeitando a carga horária destinada para a disciplina introdução à programação. E por fim foi aplicado um questionário de avaliação da metodologia. O desenvolvimento da gamificação se deu com os alunos separados em pares, e em forma de jogos foram aplicados os conceitos apresentados na aula, onde os alunos desenvolveram os jogos explorando a lógica de programação apresentadas conceitualmente em sala de aula. **Relação do objeto com o tema da jornada:** aprimorar o conhecimento dos discentes e docentes, através do uso das tecnologias da informação e comunicação, e oferecer ao professor a oportunidade de utilização de um novo método de ensino. Figueiredo (2015, p.2) afirma que “os elementos de jogos sozinhos não são suficientes para transformar uma experiência comum ou entediante em uma experiência nova e engajadora”, é preciso que os elementos estejam interconectados, para que gamificação seja capaz de acrescentar uma nova camada de benefícios ao ensino. E Segundo Maltempi e Valente (2000), programar é tarefa que busca o desenvolvimento de algoritmos, a parte criativa da programação, ficando a tarefa mecânica de execução dos passos desenvolvidos para o computador, ou seja, é uma atividade que proporciona aos alunos o exercício do raciocínio lógico e a reflexão sobre os passos propostos para o desenvolvimento do algoritmo. **Relevância social:** As técnicas de gamificação são consideradas um recurso pedagógico para motivar os alunos nas suas realizações, tornando a experiência do aprendizado mais interessante. Esse método possui características e princípios de jogos na concepção educativa, tornando os conteúdos mais atrativos e potencializando o aprendizado de forma a motivar e engajar os alunos. Desta forma, é de grande relevância, uma vez que permite a prática de ensino aliado com o uso das Tics. **Resultados parciais:** A análise de resultados foi efetuada por meio da observação sistemática e aplicação de questionário. Observou-se que a maioria dos alunos conseguiram superar as dificuldades em conceitos básicos de lógica de programação e programação. O uso do code.org e scratch despertaram o interesses, a participação e a motivação dos alunos pela disciplina de programação. Foi possível perceber um maior engajamento dos alunos com a disciplina de programação e que o uso das ferramentas contribuíram para motivar a aprendizagem de programação. Com esse trabalho foi possível evidenciar-se que o uso da gamificação contribui para o ensino/aprendizado de programação, a sensibilização para o uso da interdisciplinaridade no ensino, um maior engajamento dos alunos com a disciplina programação, maior interesse em resolver os problemas propostos pelo professor, pela disciplina e consequentemente o melhoramento do nível de raciocínio lógico e o do rendimento escolar.