



```
1 programa
2 {
3
4     funcao inicio()
5     {
6         inteiro menu = 0
7
8         faca
9         {
10             escreva("\nMenu de Opções")
11             escreva("\n1 - Abrir Netflix \n2 - Abrir Amazon Prime \n3 - Abrir HBO GO \n4 - Sair")
12             escreva("\nEscolha uma das Opções acima: ")
13             leia(menu)
14
15             escolha(menu)
16
17             {
18                 caso 1:
19
20                     escreva("OK!! Abrir Netflix")
21                 pare
22                 caso 2:
23
24                     escreva("OK!! Abrir Amazon Prime")
25                 pare
26                 caso 3:
27
28                     escreva("OK!! Abrir HBO GO")
29                 pare
30                 caso 4:
31
32                     escreva("Saíndo do menu....")
33                 pare
34                 caso contrario:
35
36                     escreva("Você deve escolher entre as opções acima")
37                 pare
38             }
39         }
40     }
41     enquanto (menu != 4)
42 }
43
44
45
```

Menu de Opções
1 - Abrir Netflix
2 - Abrir Amazon Prime
3 - Abrir HBO GO
4 - Sair
Escolha uma das Opções acima:

Portugol: Sua utilização no aprendizado introdutório da lógica de programação

Gediel Barbutti

A aprendizagem de programação em sua forma introdutória é uma das bases para a formação da computação, bem como, para áreas afins (CRISTÓVÃO, 2008). Cabe ressaltar que os conhecimentos que os alunos adquirem nessas disciplinas introdutórias estimulam a criatividade e o desempenho dos mesmos ao longo do curso (RAABE et al, 2007).

Segundo (NOSCHANG, Luiz Fernando et al., 2014) o ensino da programação introdutória deve ser focado na promoção da habilidade dos alunos e em sua capacidade na resolução dos problemas,

bem como, nos desenvolvimentos da lógica de programação. Por esse ângulo, cabe ressaltar, que a utilização de IDEs (Integrated Development Environment) profissionais que, acabam dificultando o aprendizado do aluno no primeiro contato, criam uma barreira para a compreensão das mensagens de auxílio destas IDEs.

Posto isto, (NOSCHANG, Luiz Fernando et al., 2014) em seu artigo, apresenta argumentações para a utilização de IDEs a serem projetadas com a finalidade didática, para que, dessa forma, diversos tipos de problemas e dificuldades fossem reduzidos proporcionando assim, ao estudante, um incremento em sua energia tendo como foco principal, sua aprendizagem em lógica de programação especificamente dita.

Alunos iniciante devem começar por IDEs profissionais?

Conforme (NOSCHANG, Luiz Fernando et al., 2014) defendem em seu artigo, as IDEs profissionais existentes e disponíveis atualmente como: Eclipse, VisualStudio, NetBeans entre outras, não são indicadas para estes perfil de aluno (alunos iniciantes), tendo em vista que essas IDEs possuem em suas interfaces textos e menus no idioma inglês o que cria uma barreira ou um obstáculo nos primeiros contatos, principalmente aos estudantes que não possuem domínio ou expertise neste idioma.

Quando analisamos o Brasil quanto ao seu índice de proficiência em inglês, o índice EPI (English Proficiency Index) em 2020 colocou o Brasil em 53º lugar entre 100 nações pesquisadas (EPI, 2020). Com isso, muitos alunos, por possuírem dificuldades na língua, ao ter um primeiro contato com plataformas profissionais acabam tendo complicações e atrasos no seu aprendizado.

Vale lembrar que essas plataformas profissionais já elencadas, possuem em sua estrutura diversas opções avançadas com diversos menus e possibilidades de configurações e utilizações, tal forma que, também geram mensagens de erros confundindo, intimidando e desanimando um aluno principiante.

Finalmente, (Maximo, Raabe e Barone, 2007) destacam que, quando um aluno, obtém êxito na solução para seu problema através de feedbacks que são fornecidos por um depurador, se auto regulam no processo de aprendizagem, pois, no que diz respeito ao depurador, (NOSCHANG, Luiz Fernando et al., 2014) salienta que é uma peça de extrema importância no kit de ferramentas do aprendiz, podendo proporcionar o exercício da metacognição.

Portugol utilizado como uma linguagem na abordagem introdutória

Segundo (NOSCHANG, Luiz Fernando et al., 2014) portugol é um tipo de notação comumente utilizada na escrita de programas possuindo em si uma mescla entre símbolos em linguagens de programação e o Português. Cita que entre as vantagens de sua utilização, os alunos iniciantes terão contato com uma linguagem que possui simplicidade em sua estrutura, pois, as palavras=chaves e os comandos estão em português, facilitando assim o seu aprendizado e evitando possíveis problemas com o idioma inglês.

Ambiente Portugol

O Portugol Studio é uma ferramenta muito importante que, tem como foco, a aprendizagem do aluno. Foi projetado com uma IDE focada na simplicidade em sua utilização para promover a facilidade na trajetória de estudos dos alunos iniciantes.

CONCLUSÃO

Portugol é um programa de desenvolvimento de enorme simplicidade e facilidade em sua utilização quebrando os obstáculos inerentes as grandes plataformas profissionais, no que diz respeito a aprendizes iniciantes, facilitando assim, a melhor fixação dos conceitos aprendidos em aula.

Com base nas informações contidas neste artigo conclui-se que, ao lançar mão da utilização de IDEs como o Portugol, os alunos iniciantes terão um aprendizado com maior facilidade na aquisição dos conhecimentos primordiais inerentes à lógica de programação e a programação propriamente dita.

REFERÊNCIAS

RAABE, André Luís Alice; DAZZI, RLS; SANTIAGO, R. de. Adquirindo experiência na construção de ferramentas de apoio a aprendizagem de algoritmos. In: **Workshop de Ambientes de Apoio a Aprendizagem de Algoritmos e Programação. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. 2007..

EPI - English Proficiency Index 2020. Disponível em: <https://www.ef.com.br/epi/regions/latin-america/brazil/>. Acessado em nov, 2020.

CRISTOVÃO, Henrique Monteiro. Aprendizagem de Algoritmos num Contexto Significativo e Motivador: um relato de experiência. SBC, v. 30, 2008.

NOSCHANG, Luiz Fernando et al. Portugol studio: Uma ide para iniciantes em programação.
In: **Anais do XXII Workshop sobre Educação em Computação**. SBC, 2014. p. 1-10.