

# CODETOPLAY: UMA FERRAMENTA PARA APRENDER PROGRAMAÇÃO DE MANEIRA SIMPLES E DIVERTIDA

Julia Badin – [juliabadin.ch220@academico.ifsul.edu.br](mailto:juliabadin.ch220@academico.ifsul.edu.br) | Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Charqueadas  
Camilly Antunes Moreira – [camillymoreira@gmail.com](mailto:camillymoreira@gmail.com) | Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Charqueadas

## INTRODUÇÃO

A base da programação é composta por elementos lógicos necessários para aprender qualquer linguagem. Esses elementos podem ser difíceis de serem introduzidos para as crianças, nesse contexto, o ensino através da criação de jogos tornaria o aprendizado mais simples, divertido e intuitivo.

Partimos do problema de que a maioria das crianças desconhece o uso da programação apesar de ter contato com tecnologias diariamente. Por isso, o CodeToPlay tem como objetivo incentivar e promover a aprendizagem da programação através do uso de suas estruturas lógicas, aproximando a informática e suas tecnologias no aprendizado infantil.

## METODOLOGIA

A partir da leitura de outros projetos relacionados com a nossa problemática, como o “Aprenda Programar Jogando” [2], que instigou jovens a criarem suas próprias histórias através da programação visual, definimos que iríamos usar a criação de jogos utilizando a programação em blocos como metodologia de aprendizado.

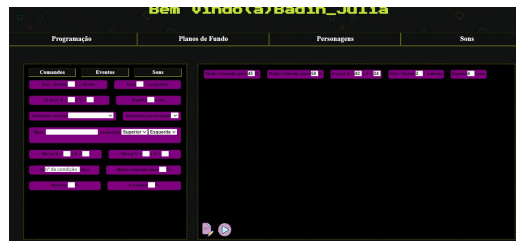
## DESENVOLVIMENTO

Ao todo, o sistema web conta com cinco tecnologias principais (HTML, CSS, PHP, MYSQL e Javascript) e duas secundárias (Jquery e Ajax).

A página principal é dividida em quatro partes:

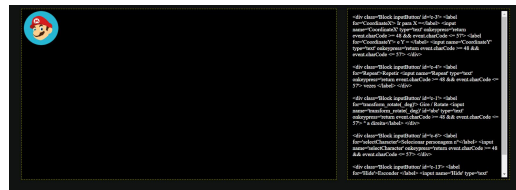
1º O usuário pode selecionar dentre vários elementos lógicos da programação;

2º Os blocos escolhidos ficam visíveis por ordem de seleção;



3º É onde a mágica acontece, aqui, será possível ver o jogo acontecendo e interagir com ele;

4º Aqui está o principal diferencial do projeto, onde é possível ver o código fonte por trás dos blocos e de fato entender a sua lógica.



## RESULTADOS

O sistema está em desenvolvimento. Os blocos e suas funções estão finalizados e a visualização do código fonte está na fase final. Na próxima etapa iremos finalizar a implementação dos blocos para possibilitar a interação com o jogo criado. O CodeToPlay será uma rede social de aprendizagem onde os usuários poderão interagir com os projetos uns dos outros e aprender juntos.

## CONCLUSÃO

Raciocínio lógico e programação são habilidades quase que essenciais nos dias de hoje, visto que estamos cercados das mais diversas tecnologias. Sendo inseridos nesse mundo desde cedo, os jovens podem desenvolver essas habilidades de forma prática.

## REFERÊNCIAS

- [1] WING, J. M. Computational thinking. Communications Of The Acm, v. 49, n. 3, p. 33-35, mar. 2006.
- [2] GODINHO, J. et al. Projeto Aprenda a Programar Jogando: divulgando a programação de computadores para crianças e jovens. Anais WEC, p. 2140-2149, 6 jul. 2017.
- [3] SILVA, A. V. B. M. et al. Manas Digitais: Um relato sobre ensino de programação em escolas públicas no estado do Pará. Anais VIII CBIE, p. 367-376, 21 nov. 2019.

Apoio financeiro:



Realização:

