INTRODUÇÃO

O mercado de trabalho atualmente possui uma grande necessidade de profissionais na área de tecnologia. Estima-se que até 2050 faltarão --- profissionais na área de tecnologia e grande parte desta carência está relacionada com o conhecimento de programação ou pensamento computacional.

Essa falta de profissionais tem raízes profundas na deficiência que a educação básica possui. Apesar das mudanças pelas quais o mundo passa atualmente, relacionadas ao uso das tecnologias e principalmente das linguagens de programação, não há um esforço por parte dos governos no sentido de adequar o ensino, no sentido de preparar as crianças para a realidade que o mundo e o mercado necessitam.

Nesse contexto o assunto programação e por vezes a informática em geral acaba sendo introduzida no aprendizado tardiamente, o que faz com que o assunto não seja de interesse dos alunos e por consequência, como dito anteriormente faltem pessoas interessadas em trabalhar nesse mercado de trabalho.

Com o intuito de preencher essa lacuna educacional, diversas iniciativas oferecem o ensino de linguagem de programação através de jogos digitais como o Scratch, code Monkey e outros jogos que tem como objetivo introduzir os conceitos iniciais de linguagem de programação e fomentar o interesse de crianças e jovens pelo assunto, que é cada vez mais presente no cotidiano desses jovens que estão sempre conectados.

Desta forma apresentamos nesse projeto um jogo que irá auxiliar o ensino de programação, buscando de forma lúdica introduzir linguagens de programação