

Algoritmos e Estrutura de Dados 1

Lista 01 de Exercícios em C

Pedro Nicolas Costa

6 – Faça um resumo argumentativo com no máximo 15 linhas sobre o artigo¹ disponível na guia Material de Apoio.

É possível observar a realidade enfrentada por estudantes de graduação na área de ciências exatas, onde a dificuldade na aprendizagem de algoritmos tem como consequência altos índices de evasão, reprovação e desmotivação dos estudantes dessa área. Para resolver essa problemática, o artigo “*Integrando Jogos de Lógica Matemática no Ensino de Algoritmos: Relatos de Experimentos*” apresenta o estudo de experimentos que usam recursos mais lúdicos de programação estruturada, os jogos educacionais.

Para a solução do problema, dois jogos foram elaborados no decorrer do artigo: “Jogo da Velha” e “Tabelas Mágicas”, que contribuíram no aprendizado das quatro operações básicas e estimularam a capacidade de estratégia e raciocínio lógico, utilizando a tabela-verdade e os conectivos “and” e “or”, elementos de extrema importância para a lógica na computação.

Após a aplicação do método, foi analisado o total de aprovados e reprovados antes e depois da aplicação desses métodos lúdicos no aprendizado de lógica de programação, tendo aumento de 10% para 39% do número de aprovados, e com uma redução de 90% para 61% do total de reprovados. Dessa forma, fica evidente que esses métodos ajudam os estudantes a compreender a lógica e não reprovarem ou desistirem dos cursos de ciências exatas.