

ENSINO DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES E DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL POR MEIO DE JOGOS E PROGRAMAÇÃO POR BLOCOS (APOIO SANTANDER)

Aluna: Bruna Magalhães Criscuolo

Orientadora: Profa. Angela Teresa Rochetti

Curso: Ciência da Computação

Campus: Bauru

A pesquisa teve por objeto estudar e analisar possibilidades para o ensino básico de programação de computadores para deficientes visuais por meio de jogos com o uso de blocos físicos e como isso poderia também despertar interesse para crianças, contribuindo com o desenvolvimento lógico e inclusão no ambiente computacional e tecnológico atual. A primeira etapa desta pesquisa consistiu em pesquisa bibliográfica que reuniu informações e dados em fontes confiáveis para servir de base para a construção da investigação proposta. A segunda etapa é a parte prática da proposta e trata-se da criação dos formatos físicos de blocos de modo que cada bloco possuísse um formato diferente que representasse um código lógico específico. Após a criação dos blocos foi programado um jogo em linguagem de programação Java para permitir o uso dos blocos físicos, cujo cenário foi dividido em fases. Em cada uma das fases, tanto um deficiente visual como uma criança poderá entender e aprender um novo conceito sobre a lógica de programação. Espera-se que esse trabalho contribua para a inclusão de deficientes visuais, bem como auxilie o desenvolvimento lógico computacional de crianças de forma lúdica e divertida, além de servir de base para novos estudos nessa área.