ENSINO DE PROGRAMAÇÃO COM VISUALG

Jean Roberto Ponciano; Túlio Fernandes de Moura; Prof. Dr. Ilmério Reis da Silva (orientador); Curso de Graduação em Ciência da Computação / Universidade Federal de Uberlândia.

Introdução: Geralmente, nos cursos onde se trabalha com programação de computadores, há uma disciplina introdutória que se baseia nos conceitos de algoritmo e pseudocódigo para dar uma noção geral de como são escritos os programas computacionais. Apesar destes conceitos serem importantes como fundamentos da programação, professores e estudantes, ao trabalharem com eles, o fazem de forma manual e pouco atrativa, muitas das vezes fazendo uso apenas de lápis e papel para simular a execução de um programa, tornando o processo bastante abstrato para muitos estudantes. Somado ao fato de que o pseudocódigo não traduz exatamente o que acontece em um computador no momento da execução do programa, este método acaba dificultando o entendimento da lógica exigida na resolução do problema. Uma abordagem relativamente nova no ensino de programação é o uso de interpretadores de pseudocódigo. O VisuAlg é, basicamente, um IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) para criação, execução e depuração de pseudocódigo. Com ele é possível resolver a maioria dos problemas e exercícios propostos nas disciplinas introdutórias à programação, sem ter de apelar para as linguagens mais sofisticadas. Todos os programas são escritos na forma de pseudocódigo e exigem uma rigidez sintática muito menor em relação às demais linguagens de programação. Além disso, possui uma gama de recursos didáticos que podem auxiliar o professor em suas aulas. **Metodologia**: A introdução do VisuAlg no curso de bacharelado em Ciência da Computação na Universidade Federal de Uberlândia se deu por meio de seu uso durante monitorias da disciplina de Introdução à Ciência da Computação com os estudantes do primeiro período do curso. **Resultados**: O uso do VisuAlg como ferramenta de apoio ao ensino de programação foi bem aceito pelos estudantes que participaram das monitorias. Além disso, estes estudantes apresentaram relativa melhora de desempenho na disciplina de Introdução à Ciência da Computação. **Conclusão**: O uso de ferramentas como o VisuAlg tem se mostrando bastante produtivo, uma vez que pode ser usado como recurso didático pelo professor ao mesmo tempo em que é, para o aprendiz, uma experiência bem próxima do que realmente é a atividade de desenvolver programas. Dentro da UFU, o *software* está sendo incorporado às disciplinas introdutórias ministradas não apenas aos estudantes do curso de Ciência da Computação, mas também a outros cursos que possuem disciplinas semelhantes em seus currículos.