

TAPREC: UM AMBIENTE DE PROGRAMAÇÃO TANGÍVEL DE BAIXO CUSTO PARA CRIANÇAS

Marleny Luque Carbajal¹, Maria Cecília C. Baranauskas

Resumo

Nos últimos anos tem ressurgido a ideia de que o “pensamento computacional”, isto é, o pensamento utilizado enquanto se programa, é uma habilidade fundamental para todos, não apenas para cientistas da computação. Com base nessa ideia, vários esforços têm sido feitos para introduzir conceitos da Computação no processo educativo de crianças. Neste trabalho é apresentado oTaPrEC, um ambiente de programação tangível criado para que crianças aprendam conceitos básicos de programação. TaPrEC permite a construção física de programas de computador utilizando blocos coloridos de madeira em forma de peças de quebra-cabeças que possuem um símbolo em alto-relevo para representar sua funcionalidade e uma etiqueta RFID para sua identificação. O ambiente foi colocado em uso em um cenário educacional real com crianças e professores do ensino fundamental. Resultados desse uso sugerem que é um ambiente de programação fácil de aprender e usar. Os resultados também demonstraram que as crianças conseguiram um entendimento preliminar dos conceitos básicos de programação.

¹ UNICAMP – Diretoria Geral de Recursos Humanos
E-mail: marlenyluque@gmail.com

Tema: UNICAMP 50 anos: Memórias, Experiências e Trajetórias Profissionais.

EIXO 1 – Administração e gestão

Palavras-chave Programação tangível. Pensamento computacional. Educação.