

Desenvolvimento do raciocínio lógico computacional com auxílio de kits didático pedagógicos: uma aplicação com jogos de tabuleiro.

Vanessa Faria de Souza^{1*}, Luiz Augusto Garcia Madeira¹, Lisiane Oliveira¹, Luis Claudio Gubert¹, Tiago Rios da Rocha¹, Ronaldo Serpa da Rosa¹, Roger Hoff Lavarda¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Sertão. Sertão, RS, Brasil.

O desenvolvimento do raciocínio lógico nos alunos é uma necessidade, para fazê-los pensar de forma mais crítica acerca dos conteúdos das diferentes disciplinas, tornando-os mais argumentativos com base em critérios e em princípios logicamente validados. Este trabalho tem como objetivo principal apresentar o desenvolvimento de Kits Didático Pedagógicos, formados principalmente por jogos de cunho lúdico e formativo, para o auxílio no desenvolvimento do raciocínio lógico. Estes kits serão desenvolvidos por alunos do Campus Ibirubá do IFRS, e aplicados tanto em alunos do Campus, como de instituições municipais e estaduais. Com o avanço das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), houve uma crescente aceleração no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem do aluno. Porém, muitos ainda possuem dificuldade em compreender e raciocinar sobre o que está sendo proposto em um determinado problema, notando-se uma grande dificuldade dos mesmos com relação ao raciocínio lógico. Observa-se que o ensino da lógica geralmente é tratado nas primeiras fases da aprendizagem, onde os alunos devem aprender a desenvolver o raciocínio lógico para auxiliar na resolução de problemas. Em pesquisa aplicada constatou-se que existem três habilidades básicas que devem ser adquiridas pelo estudante no processo de alfabetização: aprender a ler, aprender a escrever e aprender a resolver problemas matemáticos. Porém, para os autores estes aspectos deveriam passar para um nível mais avançado relacionado a “aprender a ler bem, aprender a escrever bem e aprender a resolver problemas matemáticos bem”, que podem ser alcançados através do desenvolvimento do raciocínio lógico. Tecnologias interativas e lúdicas como Jogos, possuem grande potencial para aplicações na área educacional, oportunizando mudanças em relação a situações de aprendizagem. Neste contexto, os Kits didáticos pedagógicos se apresentam como um meio facilitador da aprendizagem, para assim auxiliar os professores no em suas atividades, tanto em sala de aula, como além dela. Desta forma ao se cumprir os objetivos geral e específicos salientados anteriormente pretende-se proporcionar uma forma de estimular os alunos a praticar e exercitar o desenvolvimento da lógica desde a infância, através de atividades simples e dinâmicas.

Palavras-chave: Kits didático pedagógicos. Informática Educativa. Raciocínio Lógico.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEN/IFRS nº 02/2016 Projeto de Ensino, da Pró-Reitoria de Ensino