

(DES)PLUGA: O PENSAMENTO COMPUTACIONAL APLICADO EM ATIVIDADES INOVADORAS

Lucas Pinheiro Alves¹, Aline Silva De Bona^{1*}

*Orientador(a)

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

É de senso comum que os métodos atuais de ensino necessitam passar por uma atualização para se equiparar com as exigências do século XXI, principalmente quando a nova geração de alunos podem ser considerados nativos digitais. Já que os métodos usados em aula parecem não mobilizar mais os estudantes, e assim não estudantes os conteúdos escolares, o que os torna despreparados, minimamente, para o mercado de trabalho e acadêmico. Assim, o objetivo é a elaboração de atividades inovadoras e lúdicas que visam desenvolver em alunos da Educação Básica o pensamento computacional. Para isso as atividades se apoiam nos quatro pilares do pensamento computacional (reconhecimento de padrões, decomposição, algoritmos e abstração). E as atividades são divididas em dois grupos, o grupo de atividades desplugadas, onde não usa-se o computador como ferramenta e o grupo de atividades plugadas, onde o computador e demais recursos digitais serão as principais ferramentas. A metodologia adotada para esta pesquisa é a de pesquisa-ação, onde é dividida em diferentes fases: busca por referências; elaboração de atividades; testagem das atividades; aplicação; correção e; finalização. A pesquisa está em desenvolvimento, estamos elaborando novas atividades, testando as atividades desenvolvidas e aprimorando-as. Ao final da pesquisa pretende-se desenvolver um material de apoio com as atividades testadas e validadas, para que a Rede Pública de Educação se aproprie/use/aplique nas diversas áreas do conhecimento, em particular na Matemática, que a Base Nacional Comum Curricular destaca, por exemplo, com os padrões. Uma vez que o desenvolvimento do pensamento computacional nos alunos da Educação Básica é de extrema importância, pois ele promove associações, aplicações e reflexões, além dos seus quatro pilares, e outras habilidades como: a resolução de problemas de maneira lógica, olhar o desafio por outra ótica e etc. Abordando o pensamento computacional através dessas atividades e metodologia, desde o início da Educação Básica, o estudante estará se preparando para todo o mercado de trabalho, que exige cada vez mais habilidades e competências quanto a apropriação tecnológica. Desta forma, a escola poderá se tornar um espaço de aprendizagem interessante aos estudantes.

Palavras-chave: Pensamento computacional. Plugada. Desplugada.