

## **(DES)PLUGA: ATIVIDADES INVESTIGATIVAS QUE CONTEMPLAM O PENSAMENTO COMPUTACIONAL NA ESCOLA BÁSICA COMO FORMAÇÃO AOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO**

Natália Bernardo Nunes<sup>1</sup>, Vithória da Silveira Batista<sup>1</sup>, Aline Silva De Bona<sup>1\*</sup>  
\*Orientador(a)

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

Considerando as competências que o Pensamento Computacional, quando abordadas na Escola Básica, pode desenvolver em estudantes, este trabalho relata uma pesquisa em desenvolvimento que visa construir/criar/elaborar atividades investigativas baseadas em conceitos de Programação, Computação, Matemática e Pensamento Computacional. Tais atividades são pensadas para a capacitação dos profissionais da educação, e para serem aplicadas por eles nas suas escolas. Além disso, as mesmas contemplam a interdisciplinaridade do Pensamento Computacional, seus pilares e a Base Nacional Comum Curricular. Essa última possibilita a aplicação desse pensamento através da investigação na disciplina de Matemática. Elas se utilizam de recursos plugados e desplugados, ou seja, utilizam de recursos tanto digitais quanto físicos. A metodologia da pesquisa é denominada pesquisa-ação, sendo dividida em processos: 1. Pesquisa bibliográfica; 2. Elaboração das atividades; 3. Testagem delas; 4. Correção e; 5. Finalização, onde será desenvolvido um material de apoio, para que as atividades cheguem ao corpo discente, por meio dos professores, de forma que eles as utilizem para estabelecer uma transposição didática de alguns de seus recursos para esse pensamento. Até o momento, diferentes referências bibliográficas de autores da área da Matemática foram utilizadas para o desenvolvimento das atividades, além de 15 atividades que já foram elaboradas, onde 3 foram testadas em um minicurso na Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do IFRS - Campus Osório, em 2020, de forma online. Mais um resultado parcial é o interesse dos professores do Litoral Gaúcho em participar e ter acesso às atividades desenvolvidas, aprenderem com elas, além de fazer aplicação direta em suas salas de aula, uma vez que a metodologia a ser desenvolvida mobiliza o processo de aprendizagem dos estudantes e proporciona uma inclusão digital, de forma articulada aos conceitos da Matemática. Pretende-se desenvolver um bom número de atividades, realizando a separação entre os pilares do Pensamento Computacional que contemplam cada um, e espera-se com a etapa de validação iniciar a execução do produto final, considerando a avaliação qualificada/específica do corpo docente da Escola Básica, contempladas com formações continuadas (cursos/mini cursos).

Palavras-chave: Formação de Professores. Atividades Investigativas. Alfabetização Digital. Metodologias Inovadoras.