

O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL ATRAVÉS DO SCRATCH

Pedro Garcia Machado¹, Diego Fontes de Avila², Antonella Manuela Gonzalez Cuello², Pedro Garcia Machado³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

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

Este trabalho está associado ao projeto “Introdução à Programação no Ensino Fundamental”, na finalidade de desenvolver o conhecimento acerca do pensamento computacional e do uso de ferramentas de programação em blocos, tendo em vista seus benefícios durante o período escolar dos alunos. O objetivo do trabalho é que sejam introduzidos e trabalhados os conceitos relacionados ao pensamento computacional e raciocínio lógico aos estudantes do ensino fundamental. Após a apresentação de tais conceitos será utilizado o Scratch, ferramenta popular para o ensino de programação em blocos aos jovens, para que se aprofundem no assunto. O projeto já foi previamente desenvolvido, durante os anos de 2018 e 2019, tendo uma grande aceitação por parte dos estudantes. Nesta terceira edição, está sendo elaborado um curso que trabalhe estes conceitos de forma lúdica e integrada aos conhecimentos de outras disciplinas. Assim que estiver pronto para ser posto em prática, será oferecido às escolas, tendo como público alvo os estudantes de 7º e 8º anos. Por conta da pandemia de Sars-Cov-2 (mais conhecido por Covid-19 ou Coronavírus), o curso será aplicado de maneira virtual aos interessados, para que não ponha em risco a saúde, tanto dos participantes, quanto dos professores. A plataforma de hospedagem do curso, bem como a abordagem dos conteúdos, estão sendo avaliadas da melhor maneira possível, para assegurar que os estudantes tenham o maior aproveitamento possível da matéria. Para isso, estaremos sempre à disposição para auxiliar e orientar o desenvolvimento de suas atividades, para que obtenham o resultado esperado. Portanto, ao fim do curso, esperamos que os alunos tenham o aprendizado necessário para que relacionem o que foi desenvolvido em aula durante seus demais estudos, e em até em outras áreas, e que assim, desenvolvam a curiosidade e a maturidade para lidar com as mídias digitais e online, um conhecimento necessário para tanto aproveitar seus benefícios, como saber reconhecer e lidar com seus malefícios.

Palavras-chave: Scratch. Pensamento Computacional. Programação.

Trabalho executado no Edital PROEX/IFRS Nº 65/2019 – Fluxo Contínuo do IFRS.