

Desenvolvimento do pensamento computacional em alunos de 6º ano: uma atividade do PIBID matemática

Jenifer Benini, Giovana Salvati Deconti, Melissa Maróstica Salini, Juliana Fronza, Karine Pertile*

Orientador(a)*

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

Considerando um mundo cada vez mais tecnológico, o ensino voltado a tecnologias para estudantes do Ensino Básico tem se mostrado fundamental na preparação para o futuro mundo do trabalho. No entanto, poucas instituições de ensino, especialmente públicas, têm inserido nos currículos escolares projetos que promovam o desenvolvimento de tais competências, motivado, principalmente, pela falta de profissionais especializados ou de infraestrutura precária. A partir disso, a partir do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) de Licenciatura em Matemática do IFRS-BG, organizamos e aplicamos atividades para promoção do desenvolvimento do pensamento computacional de alunos do 6º ano do ensino fundamental. A atividade durou duas horas e foi organizada da seguinte forma: (i) vídeo sobre a necessidade do uso de etapas claras e bem definidas; (ii) o uso de diagramas como possibilidade de organização de etapas; (iii) aplicação de uma atividade em que os alunos, em duplas, precisaram organizar a resposta em forma de diagrama; e (iv) utilização de um jogo, cujo objetivo é guiar o guarda florestal e seu jipe por uma pista de obstáculos para capturar todos os caçadores. O jogo utiliza o aplicativo livre Rangers Powered, desenvolvido por Tangible, e peças de jogos físicos, em que os alunos precisam fazer a montagem do caminho a ser percorrido pelo guarda florestal. Durante toda a atividade os alunos interagiram e participaram efetivamente, se mostrando empolgados e curiosos com a nova proposta e, principalmente, trabalhando em equipe para solucionar os problemas encontrados no jogo. Apontamos como principal resultado a compreensão sobre o pensamento computacional, em especial com a percepção dos estudantes sobre a necessidade do sequenciamento nos diagramas e jogos. Além disso, a dinâmica promoveu a habilidade de resolver problemas com a de organizar as informações de maneira visual, prática e intuitiva, despertando a curiosidade e promovendo o aprendizado.

Palavras-chave: Pensamento Computacional; Profissional 4.0; Pibid.

Nível de ensino: Ensino Superior

Área do conhecimento: Ciências Exatas e da Terra