

Atividades plugadas no ambiente escolar

Gustavo Rech Costa¹, Anelise Lemke Kologeski^{1*}

Orientador(a)*

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

Atualmente, é perceptível uma forte demanda em novas metodologias de ensino, tendo em vista que a tecnologia tomou conta de todos os espaços, especialmente os espaços acadêmicos. Então se torna imprescindível a busca por ferramentas que utilizam dos meios digitais para o ensino educacional, de maneira adequada e eficiente. Uma das alternativas para tal desafio são as atividades plugadas ligadas ao pensamento computacional (PC). Tais ferramentas utilizam majoritariamente softwares, ou seja, integram o estudante ao mundo digital, além de utilizarem os fundamentos e pilares do PC, o que traz uma significativa melhora no raciocínio lógico, pensamento matemático, capacidade de interpretar e identificar padrões. Como estas ferramentas apresentam bons resultados nos meios acadêmicos, fazendo com que os estudantes melhorem seus índices curriculares, o projeto visou investigar as diferentes plataformas de atividades plugadas que utilizam o PC. A pesquisa deu início com uma revisão sistemática de artigos que abordassem sobre essa temática, e logo após iniciou-se uma busca por atividades plugadas que fazem uso do PC, voltadas para estudantes da educação básica, contemplando pelo menos 10 diferentes áreas do conhecimento. Durante a execução do projeto também houve um estudo na área de realidade aumentada (RA), com foco em entender como é construída uma RA e como ela poderia ser utilizada em sala de aula. Com isso, alguns objetos 3D foram construídos, para que pudessem ser posteriormente utilizados em sala de aula, integrando os estudantes com a tecnologia por meio da visualização destes objetos em RA. Logo após a construção dos objetos, foi realizado um roteiro de aula voltado para matemática que utilizava uma ferramenta plugada, assim possibilitando o professor utilizar meios tecnológicos para o ensino de sua matéria. Um artigo também foi desenvolvido, onde foi discutida a importância do PC, além de realizar uma breve pesquisa, na qual foi possível analisar qual tipo de atividade é frequentemente mais utilizada, dentre as opções de plugada, híbrida ou desplugada, agrupando os trabalhos relacionados em regiões de abrangência (norte, sul, nordeste, etc), observando o nível de ensino dos estudantes (fundamental, médio ou superior). Futuramente, o projeto visa realizar o desenvolvimento de uma ferramenta inovadora plugada que integre o PC, para com isso contribuir na construção de um ensino inovador e inclusivo.

Palavras-chave: Pensamento computacional; Lógica de programação; Programação; Ensino de programação.