

Oficinas Lúdicas para o Desenvolvimento do Pensamento Computacional

Vitória Souza Fabrício, Maurício Braga Julio, Natália Bernardo Nunes, Richard William Pott Espíndola¹ e Anelise Lemke Kologeski^{*}
^{*}Orientadora

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

De acordo com os dados divulgados recentemente pelo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), foi observado que nenhuma das 3 últimas edições da Prova Brasil, realizada pelo Governo Federal com o objetivo de analisar a qualidade do ensino oferecido pelo sistema educacional brasileiro, conseguiu atingir a meta esperada. Isso mostra a necessidade de ações socioeducativas em prol da melhoria da qualidade da educação básica. Para contribuir neste sentido, o projeto de Extensão “Programando Fácil: Conhecendo a Computação” oferece a oportunidade de discutir essa problemática com as escolas do Litoral Norte Gaúcho. Com o projeto, pretendemos contribuir para a consolidação do conhecimento dos alunos, de forma lúdica, envolvendo o uso de jogos e do raciocínio lógico para o desenvolvimento do pensamento computacional. Oficinas de aproximadamente duas horas são oferecidas aos alunos das séries finais do Ensino Fundamental, apresentando aos participantes um pouco da área tecnológica, através de jogos digitais que estimulam o desenvolvimento do raciocínio lógico, com o uso da plataforma code.org, que consiste em um recurso da Tecnologia da Informação voltado para a inicialização dos estudantes em conceitos relacionados a programação. Em cada oficina é realizado um teste avaliativo inicial e outro final, possibilitando analisar o desempenho obtido pelo aluno durante as atividades desenvolvidas. As oficinas podem ser realizadas tanto no laboratório de informática da Escola convidada ou nas dependências do IFRS Campus Osório, possibilitando também a divulgação dos cursos oferecidos na Instituição. O projeto já atendeu até o momento 80 participantes, de 6 instituições diferentes do Litoral Norte Gaúcho, obtendo uma média de 3,15 acertos para as 5 questões do pré-teste, enquanto que no pós-teste foi obtido uma média de 4,46 acertos para as mesmas 5 questões, mostrando que a oficina contribuiu em até 41% para a melhoria da compreensão de enunciados dos estudantes, influenciando positivamente no aprendizado. Até o momento, o retorno recebido dos participantes tem sido positivo, instigando os estudantes a conhecerem mais sobre a Computação, bem como, buscando impactar em uma melhoria nos resultados do IDEB a longo prazo. Além disso, conclui-se também que as atividades proporcionam um momento de troca e integração entre os estudantes e a comunidade, atendendo os propósitos da extensão. A longo prazo, também pretendemos identificar se os alunos participantes das oficinas terão realizado o processo seletivo do IFRS Campus Osório, e analisar se as oficinas impactaram nesta decisão.

Palavras-chave: Raciocínio Lógico. Pensamento Computacional. Jogos Digitais.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX/IFRS Nº 74/2017 - Bolsas de Extensão 2018/Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX) do IFRS.