



ISSN: 2526-3250

## Oficinas Lúdicas para o Desenvolvimento do Pensamento Computacional

Autor(es):

- Mauricio Braga Julio (Autor)
- JÚlia Martins Dos Santos (Autor)
- Anelise Lemke Kologeski (Orientador)
- Rafaela Da Silva Bobsin (Autor)

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

De acordo com dados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), nenhuma das três últimas edições da Prova Brasil, que analisa a qualidade do ensino brasileiro, atingiu a média esperada para as séries finais do Ensino Fundamental. Neste sentido, este projeto foi desenvolvido para estimular o uso de tecnologias digitais na educação, priorizando o raciocínio lógico e o pensamento computacional, a fim de contribuir para o aprendizado dos alunos concluintes do Ensino Fundamental. Com isso, contribui-se para um melhor desempenho na interpretação de enunciados pelos participantes, através de oficinas que promovem a inclusão digital, envolvendo jogos lúdicos e atividades diferenciadas do tradicional, onde cada aluno é estimulado a pensar de forma criativa e formular hipóteses para atingir os objetivos propostos. Diversos trabalhos já foram realizados com propósito semelhante: (Sousa et al., 2018), (Mattos et al., 2018), (Gomes et al., 2015), (Schoeffel et al., 2015) e (Andrade et al., 2016). Mas este, destaca-se por atender especificamente a demanda do Litoral Norte Gaúcho. O projeto iniciou em 2017, e já passou por diversas modificações. No ano de 2019, as oficinas foram planejadas em duas modalidades, incluindo ou não o uso de computadores, para que assim, mais escolas possam participar, independente da necessidade de recursos digitais. As plataformas adotadas para as atividades são [computacional.com.br](http://computacional.com.br) (Computacional, 2019) e [code.org](http://code.org) (Code, 2019). Nas oficinas sem computadores são realizadas atividades com jogos que requerem uma sequência lógica de passos, usando setas, para inicializar o estudante na programação básica. Já nas oficinas com computadores a programação em blocos foi escolhida. O projeto já contabilizou a participação de 15 instituições, oferecendo 19 oficinas e atendendo 307 participantes, desde sua criação. Como resultado, observou-se uma melhoria de até 35% na compreensão de enunciados pelos participantes, além de motivá-los a participarem do processo seletivo do Ensino Médio Técnico Integrado do IFRS Campus Osório, chegando a uma adesão de 24% no ano 2018. Então, o projeto tem atingindo seus objetivos, permitindo a integração dos estudantes com a comunidade, proporcionando uma melhoria na capacidade de interpretação de enunciados pelos participantes, causando impactos diretos no cotidiano de todos os

envolvidos.

Disponível em <https://moexp-2021.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2019/Anais MoExp 2019.1610.pdf>

**Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.**  
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>