

JOGOS EDUCACIONAIS DESPLUGADOS: PROGRAMAÇÃO SEM COMPUTADOR

LUIZ FERNANDO SOARES E SANTOS¹; MARIA ISABEL DE MACEDO FRANCISCO¹; CAMILY CRISTINA OLIVEIRA¹; JÚLIA ANTONELLY LOPES DOS SANTOS¹; AMANDA LIMA GOMES¹; CARLA APARECIDA SANT'ANA¹; BRUNO LOPES DE FARIA²

¹Discente. IFNMG; ²Docente. IFNMG.

INTRODUÇÃO

A computação pode ser vista como a área do conhecimento que envolve a resolução sistemática de problemas, já o pensamento computacional é uma abordagem de resolução de problemas baseado em conceitos fundamentais da computação e que pode ser utilizado em diversas situações para auxiliar nas tarefas do cotidiano.

Considerando a abordagem de programação na educação básica, os jogos educacionais desplugados (sem uso de computadores) são uma excelente ferramenta para o desenvolvimento do pensamento computacional, pois ensinam de maneira divertida fundamentos da ciência da computação e são capazes de desenvolver aspectos cognitivos e afetivos. Além de atuarem como instrumentis pedagógicos auxiliares na adaptação das crianças e adolescentes para a modernidade (BRACKMANN, 2017; COMPUTACIONAL, 2022).

OBJETIVO

Incentivar redes de ensino e escolas a incluir temas tecnológicos e computação em suas propostas curriculares.

MATERIAL E MÉTODOS/METODOLOGIA

Os jogos educacionais destinados ao ensino e aprendizagem de programação desplugada são confeccionados com materiais de baixo custo e fácil aquisição, quer sejam, cartolina, canetas coloridas e materiais recicláveis.

Nesta abordagem, selecionamos “boneca de papel”, um jogo desenvolvido por Brackmann (2017), que consiste em descobrir qual a roupa adequada para cada boneca a partir de um conjunto de condições previamente estabelecido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo estimula o desenvolvimento de habilidades importantes do pensamento computacional como: decomposição, reconhecimento de padrão, abstração e algoritmo, que facilitam na inserção tecnológica no mundo contemporâneo, auxiliando a adaptação à sociedade atual e à futura.

CONCLUSÃO

A introdução de fundamentos da ciência da computação nos currículos das escolas em vários países demonstra a importância em capacitar crianças e jovens, não somente a utilizar a tecnologia, mas também a compreender os pilares do pensamento computacional envolvidos.

REFERÊNCIAS

- BRACKMANN, C. P., 2017. Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica.
- COMPUTACIONAL. 2022. Disponível em: <https://www.computacional.com.br/> Acesso em: 10 11 2022.