

**INICIAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA NA APRENDIZAGEM
CRIATIVA E NO PENSAMENTO COMPUTACIONAL A PARTIR DA
COMPUTAÇÃO PLUGADA OU DESPLUGADA**

Demson Oliveira Souza – demson.souza@universo.univates.br
Universidade Vale do Taquari, Doutorado Profissional em Ensino de Ciências Exatas
Lajeado - Rio Grande do Sul

Márcia Jussara Hepp Rehfeldt – mreinfeld@univates.br
Universidade Vale do Taquari, Doutorado Profissional em Ensino de Ciências Exatas
Lajeado - Rio Grande do Sul

Maria Claudete Schorr – mclaudetesw@univates.br
Universidade Vale do Taquari, Doutorado Profissional em Ensino de Ciências Exatas
Lajeado - Rio Grande do Sul

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar um Produto Educacional (PE) que está sendo construído a partir de uma tese de doutorado profissional no Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências Exatas (PPGECE), da Universidade Vale do Taquari - Univates. A tese em questão, tem por objetivo analisar a ocorrência da Aprendizagem Criativa (AC) e do Pensamento Computacional (PC) em um grupo de professores da rede pública de Educação Básica no decorrer de um processo de formação continuada, na perspectiva do Conhecimento Tecnológico Pedagógico do Conteúdo (TPACK). Para alcançar esse objetivo será proposto, como Produto Educacional, o desenvolvimento de um Guia Didático Pedagógico que servirá de referência em um curso de formação continuada que integra a abordagem metodológica da tese. O referido curso terá como clientela um grupo de professores da Educação Básica que atuam no Ensino Médio ou Ensino Médio Integrado ao Técnico de três escolas públicas do município de Jacobina-BA. No corpo desse PE serão apresentadas propostas de atividades envolvendo Computação Desplugada ou Plugada, sugestões de atividades complementares para desenvolvimento assíncrono e mediadas a partir do ambiente virtual Moodle, bem como dicas de recursos tecnológicos para o ensino e aprendizagem das temáticas envolvidas na formação. Nesse contexto, as atividades desplugadas serão desenvolvidas a partir de dinâmicas, jogos ou desafios de raciocínio e lógica, envolvendo conceitos primordiais da Computação, já as atividades plugadas serão desenvolvidas a partir da programação em ambiente Scratch,

envolvendo projetos de animações, jogos ou simulações, em contexto multidisciplinar e seguindo concepções da computação criativa. Nesse sentido, o desenvolvimento do PE pretendido dá ênfase na interseção entre a Aprendizagem Criativa e o Pensamento Computacional, tomando como base as concepções teóricas de autores como Papert (1980), Wing (2006), Brackmann (2017), Valente (2016), Resnick (2020) e Marji (2014), bem como alguns documentos oficiais, as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As ações propostas no PE serão conduzidas de forma dialógica e considerarão o processo avaliativo como algo processual e pautado pelos princípios formativo e qualitativo. Diante disso, espera-se como resultado desse PE, fomentar a AC e o PC nas práticas de ensino e de aprendizagem dos sujeitos envolvidos, mediante reflexões individuais ou coletivas sobre estes temas, bem como a ocorrência da construção de habilidades e atitudes decorrentes do processo formativo. Além disso, almeja-se que os sujeitos possam compreender a importância da inserção destas temáticas no âmbito da Educação Básica, em especial, no contexto da escola pública.

Palavras-chave: Produto Educacional, Pensamento Computacional, Aprendizagem Criativa, Formação continuada.

REFERÊNCIAS

BRACKMANN, C. **Desenvolvimento do Pensamento Computacional através de atividades desplugadas na Educação Básica**, 2017. Tese (Doutorado em Informática na Educação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

BRASIL. MEC - **Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC**, 2022.

MARJI, Majed. **Aprenda a programar com o Scratch**. São Paulo: Novatec, 2014.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas**. Basic Books, New York, 1980.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de Infância para a Vida Toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos**. Porto Alegre: Penso, 2020.

VALENTE, J.A. **Integração do Pensamento Computacional no currículo da Educação Básica: diferentes estratégias usadas e questões de formação de professores e avaliação do aluno**. Revista e-Curriculum, v. 14, n. 3, 2016.

WING, J. M. **Computational thinking**. Communications of the ACM, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006.