

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: SUPERANDO BARREIRAS DE ACESSO COM JOGOS EDUCATIVOS DESPLUGADOS

Stella Maria Davino Silva ¹

Messias Peixoto Tavares ²

Naédson Peixoto Matias ³

Maria Eduarda Malaquias Massena ⁴

João Pedro Rodrigues dos Santos Fernandes ⁵

RESUMO

Com a iminente inclusão da disciplina de Computação na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como disciplina obrigatória na educação básica, é evidente que o pensamento computacional se tornará uma habilidade essencial para os alunos do futuro. No entanto, muitas escolas enfrentam desafios de acesso a laboratórios de informática, o que torna crucial explorar abordagens alternativas para ensinar esse conceito fundamental. Neste contexto, surge a proposta de um jogo educativo desplugado, que visa ensinar os princípios do pensamento computacional de forma lúdica e didática, em uma espécie de contraparte analógica ao Scratch. Este artigo explora a importância do pensamento computacional na educação e apresenta uma abordagem inovadora para seu ensino por meio do jogo "Desafio da Rota Rápida". Inspirado por autores brasileiros que destacam a importância da aprendizagem lúdica e da educação do futuro, como Paulo Freire e Celso Antunes, este jogo oferece uma oportunidade única de engajar os alunos de maneira divertida enquanto desenvolvem habilidades cognitivas essenciais. O jogo foi concebido para promover o pensamento computacional de forma prática e colaborativa. Os alunos enfrentam problemas que demandam soluções rápidas e eficientes, oferecendo duas opções de abordagem: uma forma mais simples e outra mais complexa. Ao discutir em grupo, realizar um processo de geração de ideias e refletir sobre as vantagens de diferentes estratégias, os alunos são incentivados a explorar diversas formas de pensar. Com essa abordagem desplugada, o jogo estimula a criatividade, o raciocínio crítico e a resolução de problemas, preparando os alunos para os desafios do mundo digital.

Palavras-chave: Pensamento Computacional, Educação Desplugada, Jogo Educativo, Aprendizagem Lúdica.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, stella.s@escolar.ifrn.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, messias.peixoto@escolar.ifrn.edu.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, matias.p@escolar.ifrn.edu.br;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, m.massena@escolar.ifrn.edu.br;

⁵ Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal - RN, santos.fernandes1@escolar.ifrn.edu.br;