

02, 03 e 04
SETEMBRO
2025



ISSN: 2526-3250

Relato de Experiência da Aplicação de um Jogo Pedagógico Apoiado na Metodologia do Pensamento Computacional

Integrantes:

- LUCAS PINHEIRO ALVES (Autor)
- Kedren Manuela Machado (Coautor)
- Aline Silva de Bona (Orientador)

Nível de Ensino: Ensino Superior

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

Em um mundo em que os avanços tecnológicos se fazem presentes no dia a dia, torna-se necessário que práticas de sala de aula se adaptem a este novo contexto. Atualmente aulas expositivas e métodos “antigos” de ensino como por exemplo o estudante apenas copiar o conteúdo já não são mais tão efetivos. É preciso preparar o estudante para um mundo em que tecnologias digitais são comuns e que por vezes as atividades apresentadas em aula não chamam a atenção do estudante. A partir disso surge o questionamento, de que forma é possível desenvolver no estudante habilidades tão pedidas hoje em dia através de alguma atividade que chame sua atenção? Com isso, surge a idéia da utilização da utilização de jogos pedagógicos, que podem ser utilizados como ferramentas valiosas para despertar a curiosidade, criatividade e o entendimento a respeito de um determinado tema e aliado a jogos pedagógicos é possível trabalhar o Pensamento Computacional, que é uma metodologia de resolução de problemas que utiliza conceitos da ciência da computação, mas que podem ser utilizados por todos. Visando contribuir para as discussões a respeito da problemática supracitada, o presente trabalho apresenta o relato da aplicação de uma atividade no formato de jogo pedagógico que ocorreu durante uma formação de professores com professores de matemática e que dão aula para a educação básica. Durante a formação foi aplicado a atividade “labirinto lógico” em que a partir de um tabuleiro colorido o indivíduo deveria encontrar o caminho para o objetivo. A partir da análise das respostas dos professores e do momento em que a atividade estava sendo resolvida, foi possível perceber o uso dos quatro pilares do pensamento computacional, da apropriação dos conceitos da atividade e da metodologia, diferentes estratégias para a resolução da mesma, além até de conceitos de testes de mesa. Por fim os professores apresentaram boa recepção a atividade e ao Pensamento Computacional, demonstrando empolgação para aplicar em suas salas de aula.

[2025.2643.pdf](#)

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.

<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>