

02, 03 e 04
SETEMBRO
2025



ISSN: 2526-3250

Oficinas Lúdicas com Atividades Plugadas para Promover o Pensamento Computacional

Integrantes:

- CAETANO LEAL DE BORBA (Autor)
- José Arthur de Oliveira Mengue (Coautor)
- Samuel De Oliveira Novaski (Coautor)
- Anelise Lemke Kologeski (Orientador)
- Aline Silva de Bona (Coorientador)

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Extensão - Tecnologia e Produção

Resumo:

Com a tecnologia cada vez mais presente, pensar de forma lógica e criativa se tornou essencial. Contudo, muitas escolas ainda carecem de iniciativas que desenvolvam essas habilidades. Por isso, este projeto busca melhorar esse cenário por meio de oficinas que aproximam os alunos da computação e do pensamento computacional, com ações que despertam o interesse pelo raciocínio lógico e que reforçam o papel social do IFRS. Então, o objetivo principal do projeto é oferecer oficinas lúdicas com atividades plugadas, para alunos dos anos finais do ensino fundamental, estimulando o desenvolvimento do pensamento computacional (KOLOGESKI et al., 2019) (COSTA et al., 2023). As ações têm como foco o uso de jogos, desafios e dinâmicas interativas que incentivam o raciocínio lógico e a resolução de problemas, promovendo a aproximação entre os estudantes e o universo da computação. A realização de oficinas com atividades lúdicas plugadas é uma excelente oportunidade para a promoção do pensamento computacional. Por meio de jogos e dinâmicas interativas, os estudantes aprendem conceitos abstratos, como lógica, algoritmos e resolução de problemas, bem como matemática, fazendo os participantes pensarem de forma criativa, promovendo uma aprendizagem significativa (BONA, 2012). A metodologia consiste na aplicação de oficinas que incluem problemas investigativos envolvendo o pensamento computacional através de atividades plugadas usando plataformas internacionais como Code e Blockly, que estimulam o ensino básico de programação em blocos. Durante a execução das oficinas, foram dadas explicações curtas seguidas de práticas guiadas, estimulando a participação e o envolvimento dos alunos. As datas foram previamente agendadas com as escolas, conforme disponibilidade. No ano de 2025, até o momento, realizamos quatro oficinas com 107 participantes, entre estudantes e professores, das quais uma delas foi exclusiva para professores. No contexto geral, as oficinas rendem de forma significativa, pois os participantes apresentam interesse pelas atividades, que oportunizam também um momento de inclusão digital, despertando o interesse dos participantes

pela instituição.

Referências:

[1] BONA, A. S. (2012) Espaço de Aprendizagem Digital da Matemática: o aprender a aprender por cooperação. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação. Porto Alegre: UFRGS. [2] KOLOGESKI, Anelise; BATISTA, V. S. ; BOBSIN, R. S. ; ESPINDOLA, R. W. P. ; BONA, A. S. . Inclusão Digital através da Computação Desplugada e do Ensino de Programação Básica. In: Jaime Sánchez. (Org.). Nuevas Ideas en Informática Educativa. 1ed.: , 2019, v. 15, p. 38-49. [3] COSTA, José Artur; MATSUBARA, Rafaela; BONA, Aline De; LEMOS, Janaína; KOLOGESKI, Anelise. Atividades Plugadas na Escola: um Relato de Experiência com alunos de 8º e 9º ano do Ensino Fundamental. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 29. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023 . p. 1194-1204. DOI: <https://doi.org/10.5753/wie.2023.234789>.

Disponível em <https://moexp-2025.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2025/Anais MoExp 2025.2758.pdf>

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