PENSAMENTO COMPUTACIONAL: MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Autor(res)

Maria Elisabette Brisola Brito Prado
Elvis Pereira Martins

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Resumo

O artigo apresenta um recorte da dissertação em construção com o objetivo de identificar como o pensamento computacional desenvolvido na educação básica através da construção e uso de jogos digitais e da programação pode favorecer ao aluno aprender matemática. A pesquisa bibliográfica trata de uma revisão de literatura em trabalhos acadêmicos. A busca dos dados foi realizada nos repositórios de Periódicos de Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e no IV Congresso sobre Tecnologias na Educação (CTRL+E) da Sociedade Brasileira de Computação 2019 (SBC). O referencial teórico da pesquisa, base para a reflexão deste trabalho, relaciona a concepção de Wing e Brackmann, correlacionando o pensamento computacional, educação básica e a construção e uso de jogos em sala de aula. Com a análise das obras quanto as séries, confecção de jogos com ferramenta de programação e seus resultados, as considerações apontam diversas possibilidades por meio de jogos digitais e o uso de ferramenta de programação visual. O jogo digital, entendido como ferramenta tecnológica de colaboração a apreensão de conceitos é adotado por professores para motivação e auxílio no processo ensino e de aprendizagem. Nessa ótica, entender como e com quais métodos os professores utilizam os jogos, em quais momentos e quais resultados foram alcançados é um olhar importante e interessante para entender a intimidade entre escola e tecnologia.