PENSAMENTO COMPUTACIONAL DESPLUGADO: UMA FORMA DE TRABALHAR A SEQUÊNCIA DIDÁTICA EM LÍNGUA PORTUGUESA COM ESTUDANTES DAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Autor(res)

Givan José Ferreira Dos Santos
Jackeline Dos Santos Bataglia
Alessandra Dutra

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UTFPR - UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

Introdução

Essa pesquisa partiu dos estudos realizados na disciplina Letramento Digital do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Na disciplina se discutiu sobre o pensamento computacional plugado (utiliza computadores) e desplugado (não utiliza computadores), compreendendo-o como uma habilidade de reformular os problemas difíceis em problemas possíveis de serem resolvidos (ANJOS, 2016).
Como a habilidade de resolução de problemas é necessária para a vida dos seres humanos, se discutiu na disciplina a importância de se trabalhar atividades em sala de aula que promovam tal habilidade nos alunos. Para isso, os educadores precisam compreender os pilares que o fundamentam, que são, segundo Brackmann (2017), decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos.

Objetivo

O objetivo geral desse trabalho é expor os resultados de uma sequência didática de Língua Portuguesa, sobre o gênero textual anúncio publicitário, que buscou desenvolver a habilidade do pensamento computacional desplugado em uma turma de 4º ano, comporta por 23 alunos, das Séries Iniciais do Ensino Fundamental de uma escola municipal pública do norte do Paraná.

Material e Métodos

Compreendendo a sequência didática como “um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito” (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 97), se buscou atividades que abordassem sobre as características do anúncio publicitário (título, imagem, logotipo e slogan) e sobre sua função social.
A primeira atividade da sequência didática se constitui em pedir que os estudantes pesquisassem 15 anúncios publicitários, para depois tais anúncios serem vistos em sala de aula e em grupo discutir seu uso e função social. Após tal discussão, a segunda atividade, foi utilizar a habilidade do pensamento computacional para analisar tais anúncios buscando reconhecer padrões nos mesmos. Os padrões encontrados foram listados em um cartaz. A

terceira atividade foi em grupo e se constituiu em solicitar que os alunos criassem um algoritmo para ser seguido quando alguém quisesse criar um anúncio publicitário.

Resultados e Discussão

Ao a sequência didática sobre o gênero textual anúncio publicitário por meio do pensamento computacional, se percebeu que foi possível promover um ensino tendo o aluno como centro do seu processo de ensino e aprendizagem, distanciando-se de um ensino tradicional onde o conteúdo é explicado pelo professor e o aluno apena toma nota e resolve atividade em seus cadernos, livros ou apostilas.

Outro resultado observado com tal trabalho, foi que alunos com dificuldade em Língua Portuguesa, que geralmente não participava das aulas, se sentiram mais confortáveis em participar das atividades, pois elas eram em grupo, envolvia pesquisa e diálogo. O pensamento computacional permitiu que o gênero anúncio publicitário fosse dividido em unidades menores, para que os estudantes pudessem estudá-lo considerando o reconhecimento de padrão, ou seja, o que há de igual em todos os anúncios publicitários e criando um algoritmo, ou seja, um passo a passo de como montar um anúncio publicitário.

Conclusão

Com a pesquisa se conclui que uma sequência didática, respaldada no pensamento computacional, permite que o educador trabalhe com os gêneros textuais de forma a promover atividades que coloquem o aluno como sujeito principal do seu processo de ensino e aprendizagem, promova o diálogo e pesquisa em sala de aula.

Também se concluiu que o pensamento computacional desplugado permite que os discentes analisem os gêneros textuais em unidades menores, o que favorece a compreensão sobre eles.

Referências

ANJOS, Cleverson Sebastião. Pensamento computacional – Um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar. RBECT: Ponta Grossa, 2016. p. 1-10. Número 2. Volume 9.

BRACKMANN, Christian Puhlmann. Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica. Porto Alegre, 2017. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Informática na Educação. 226 f..

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michele; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. Gêneros orais e escritos na escola. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004. p. 95-128.