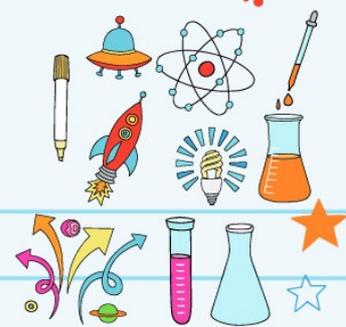


Mostra de Iniciação Científica e Tecnológica do IFSC 2022



TÍTULO

Elas Digitais: o Pensamento computacional na mesa

AUTORES

Caroline Reis Vieira Santos Rauta
Maykon Chagas de Souza
Letícia Lunardelli

GRANDE-ÁREA

CIÊNCIAS HUMANAS (70000000)

ÁREA

EDUCAÇÃO (70800006)

RESUMO

A ideia de que só se aprende a programar quando se tem acesso a bons computadores e internet parece ser bastante difundida. Assim, não seria acessível a realidades de poder aquisitivo menor. Este projeto tem como objetivo desenvolver jogos lúdicos, preferencialmente de computação desplugada, para promover os quatro pilares do Pensamento Computacional – decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos – a todas. O diferencial proposto por esse projeto é propor jogos com um apelo para o público feminino com o intuito de diminuir as desigualdades entre homens e mulheres que atuam na área da Tecnologia da Informação e Comunicação e de levar os conhecimentos aplicáveis não só na Computação, mas em várias áreas do conhecimento, a indivíduos de vários estratos sócio-econômicos da população. Para atingir seus propósitos, este projeto tem o intuito de utilizar-se de ferramentas de design para a construção de jogos com apelo lúdico de baixo custo e fácil reprodução a discentes do ensino fundamental e médio que sejam facilmente replicáveis por educadores e responsáveis de todo país. Os jogos criados serão disponibilizados via licença Creative Commons para reprodução pela página do projeto e divulgados em redes sociais. O intuito é que ele seja baixado pelas pessoas, montado e jogado várias vezes por indivíduos de ambos os sexos, apesar de as temáticas propostas envolverem mais personagens e narrativas femininas. Espera-se, com isso, a curto prazo trazer entretenimento de qualidade neste período de isolamento social; e a longo prazo fortalecer os pilares do pensamento computacional, aplicáveis a várias áreas do conhecimento – contribuindo para a aprendizagem de várias unidades curriculares e para a melhora do desempenho escolar no geral –, além de mostrar a meninas e mulheres que

elas podem desenvolver exatamente as mesmas habilidades e competências que os meninos e homens, desde que recebam a mesma quantidade e qualidade de estímulo.

PALAVRAS-CHAVE:

Meninas; Decomposição; Algoritmo; Abstração; Padrões

LINK DO VÍDEO

https://www.canva.com/design/DAFPsYo3lyl/FquTSPZvurcwh1tG28OXJA/view?utm_content=DAFPsYo3lyl&utm_campaign=share_your_design&utm_medium=link&utm_source=shareyourdesignpanel

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORDINI, A. et al. Computação na Educação Básica no Brasil: o Estado da Arte. Revista de Informática Teórica e Aplicada, v. 23, n. 2, p. 210, 3 dez. 2016.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, , 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>>. Acesso em: 29 mar. 2021

AGRADECIMENTOS

A equipe do projeto agradece ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, pelo apoio recebido, viabilizando a execução das atividades do projeto de pesquisa.