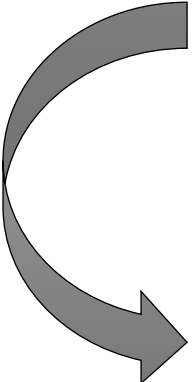


Leitura do Artigo:

Estudo Comparativo de abordagens referentes ao Desenvolvimento do Pensamento Computacional

Pesquisa realizada no Pernambucoders:

- 
- Extracurricular
 - Integra o ensino de programação na educação pública
 - Clubes de programação
 - Ensino Fundamental e Médio

Gerar Conhecimento:

Combinar abordagens ->

- Aulas expositivas
- Ambientes de programação visual
- Atividades de computação desplugada e jogos

Metodologias Lúdicas

- Simulação corporal
- Jogo: Funções e Procedimentos



Alternando a aplicação

Seção 2 - Apresenta um levantamento de atividades desplugadas e jogos digitais para o ensino de programação

Seção 3 - Procedimentos metodológicos utilizados

Seção 4 - Resultados

Seção 5 – Considerações Finais

Pensamento Computacional => Resultados Positivos como:


- Diminuição no índice de evasão escolar
- Motivação
- Melhor Desempenho
- Compreensão de disciplinas como introdução a programação

- Scratch, Code.org, Lightbot e the Foos

Sendo escolhido o Lightbot:

<https://lightbot.com/>




Devido desenvolver características importantes;

- Cognitiva
 - Emocional
 - Relacional
- 
- Desenvolvendo competências para a solução de problemas junto as ideias do Pensamento Computacional.

Livro utilizado (*Computer Science Unplugged*)

- Assuntos básicos para o entendimento do complexo
- Não necessidade de computadores

Simulação corporal

-  Ambiente aberto e modular
-  Possibilidade de gerar raciocínio lógico
-  Emoção e improviso

Escolas I e II:

- Pré-teste
- Simulação corporal
- Jogo do Lightbot
- Pós – Teste

Escola III:

- Pré-teste
- Jogo do Lightbot
- Simulação corporal
- Pós – Teste