

Furbot: plataforma para o ensino-aprendizado de pensamento computacional e programação

O pensamento computacional está relacionado a análise da informação, abstração da realidade e automatização de soluções. Dessa forma, o pensamento computacional é uma habilidade que deve ser adquirida por todos, pois auxilia a resolução de problemas cotidianos e a tomada de decisões. Com o objetivo de auxiliar no processo de desenvolvimento desse pensar, desenvolveu-se a plataforma educacional Furbot. Através dessa plataforma, o aluno recebe vários exercícios disponibilizados em níveis de dificuldade diferenciados com desafios de lógica e programação. Nessa plataforma, o aluno desenvolve o seu pensar utilizando comandos de programação ou setas de teclado, conforme o nível de dificuldade do exercício. Além de realizar a atividade, o aluno pode criar seus próprios mapas. Atualmente, a plataforma foi testada com alunos do 3º e 4º ano do ensino fundamental. Contudo, a plataforma já existe há 10 anos, porém com outro objetivo: ensinar a programação para alunos de graduação do curso de Ciência da Computação. Dessa forma, a experiência realizada com a nova abordagem necessitou de ajustes visuais e conceituais para que a plataforma fosse voltada ao público infantil. A partir de experimentos já realizados, obteve-se bons resultados em termos de evolução do pensar das crianças.

Autores:

Luciana Araújo,
Mauro Mattos