Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA ENSINO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL E PROGRAMAÇÃO NA ESCOLA

José Ryan da Silva Beserra;
Paulo José Ferreira da Costa;
Ana Liz Souto Oliveira (Orientadora).

Programa Prolicen
CCAE - Centro de Ciências Aplicadas e Educação, Campus IV - Rio Tinto e Mamanguape - PB

RESUMO: O projeto Prolicen "Sequências Didáticas para Ensino do Pensamento Computacional e Programação na Escola" foi desenvolvido com o propósito de atuar como uma ação educativa voltada à promoção do pensamento computacional e à alfabetização tecnológica. A proposta teve como foco o estudo e a aplicação da Taxonomia de Bloom na construção de sequências didáticas voltadas à introdução à programação e ao desenvolvimento do raciocínio lógico, destinadas a participantes iniciantes, incluindo crianças e pessoas sem qualquer experiência prévia na área. Assim, o projeto buscou fortalecer a prática pedagógica dos graduandos envolvidos, ao mesmo tempo em que contribuiu para a democratização do acesso ao conhecimento em ciência da computação. A primeira etapa contemplou um estudo sistemático da Taxonomia de Bloom, compreendendo sua estrutura hierárquica e o papel dos objetivos educacionais na organização dos processos de aprendizagem. Foram analisados artigos científicos e materiais de referência que apresentavam experiências com planejamento didático baseado nessa taxonomia, o que proporcionou uma fundamentação teórica sólida para o desenvolvimento posterior. Em seguida, cada um dos participantes do projeto foi responsável por elaborar sua própria sequência didática, orientada pelos níveis cognitivos propostos por Bloom. As atividades foram organizadas de forma progressiva e foram planejadas utilizando as plataformas Code.org e Scratch Jr, devido ao seu caráter visual, lúdico e gamificado, o que favorece o engajamento e a motivação do público-alvo. A abordagem prática com elementos de jogo possibilitou que os participantes explorassem conceitos como lógica, comandos básicos e pensamento computacional de forma acessível e contextualizada. Após a elaboração inicial, as sequências passaram por um processo de revisão e aprimoramento com acompanhamento docente, assegurando coesão pedagógica e adequação às diretrizes teóricas estudadas. A etapa de implementação ocorreu no evento institucional RTECH e também em uma escola da rede pública, na forma de oficinas práticas. Durante as atividades, observou-se a participação ativa dos alunos e o seu interesse pelo conteúdo apresentado, evidenciando o potencial da gamificação como estratégia educativa no ensino introdutório de programação. Ao término das oficinas, foram coletados feedbacks dos participantes, que destacaram a clareza das instruções, a dinamicidade das tarefas e o incentivo à experimentação. Para os graduandos, a experiência proporcionou aprimoramento em planejamento educacional, mediação pedagógica e avaliação formativa. Com base nas observações obtidas no evento, as sequências didáticas foram novamente revisadas e finalizadas como produtos educacionais aptos a serem reaplicados em futuros contextos escolares e de extensão. Ao final do projeto, realizamos a avaliação e reflexão do projeto. Assim, percebemos a importância de planejar sequências didáticas baseadas na Taxonomia de Bloom

como instrumentos de mediação pedagógica para o ensino introdutório de programação. Nesse sentido, o projeto demonstrou sua relevância ao contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas, aliando teoria e prática na formação de futuros docentes, além de ampliar o acesso ao ensino de programação.