

construção de projetos do mundo real. Com isso, o aluno terá uma aprendizagem mais significativa e aplicada ao seu cotidiano.

Esse produto em construção, denominado *Pense Blocos: Desenvolvimento do Pensamento Computacional através Aprendizagem Baseada em Projetos na programação de aplicativos*. O público-alvo são estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola privada de Santa Cruz do Sul -RS. Quanto mais próxima da realidade dos estudantes a proposta de aprendizagem se apresentar, mais fácil reter a atenção e conquistar o engajamento. Segundo Bender (2014), a metodologia de A aprendizagem baseada em projetos é “um modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo de forma cooperativa em busca de soluções”.

Através da Aprendizagem Baseada em Problemas busca-se apresentar temas de projetos relevantes aos estudantes e com isso construir aplicativos móveis como solução para os problemas apresentados. O desenvolvimento dos aplicativos se dará na plataforma de programação visual MIT App Inventor, a plataforma em questão apresenta uma linguagem apropriada para a faixa etária dos estudantes, sendo bem semelhante a plataforma Scratch, inclusive as duas são desenvolvidas pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). O Produto Educacional encontra-se em construção para posterior avaliação pela banca examinadora, em seguida ajustes e aplicação com os estudantes. Será disponibilizado através da licença *creative Commons* (Atribuição Não Comercial – Compartilha Igual - CC BY-NC-AS), que permite que outros pesquisadores utilizem para remixar, adaptar e criar a partir da pesquisa, desde de que, de forma não comercial e realizando as devidas referências, será publicado posterior a defesa da dissertação em repositórios nacionais.

A metodologia utilizada é de natureza aplicada ao ensino, com abordagem qualitativa, tem como objetivo ser uma pesquisa explicativa, utilizando a análise de conteúdo para analisar os dados.

Palavras Chaves: Pensamento Computacional, programação, Aprendizagem Baseada em Projetos.

REFERÊNCIAS

BENDER, Willian N. *Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI*. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRACKMANN, Christian Puhlmann. **Desenvolvimento do Pensamento Computacional através de atividades desplugadas na Educação Básica**. 2017. Tese(doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação (PPGIE) do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (CINTED). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172208/001054290.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 26 mar. 2024.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). *Diretrizes para ensino de Computação na Educação Básica*. Sociedade Brasileira de Computação, 2019.