

Avaliação da Motivação em

Cenários de Aprendizagem para Desenvolvimento do Pensamento Computacional

INTRODUÇÃO

Vivemos a era da informação e das novas tecnologias. Cada aluno e cada educador merecem as ferramentas e habilidades que os preparem para o sucesso na construção do futuro que querem para si mesmos.

Existem algumas metodologias de ensino, como as teorias de aprendizagem colaborativa, que propõem mudanças nos papéis desempenhados pelos docentes e alunos. Essas metodologias também trabalham habilidades como autonomia, colaboração, empatia, entre outras, que, normalmente, não são trabalhadas no ensino tradicional.

Tendências emergentes na educação primária e secundária



Responsabilidade digital



Pensamento computacional



Salas de aula colaborativas



Pedagogia inovadora



Habilidades para a vida e preparação da força de trabalho



Aprendizagem liderada pelo estudante



Conexão entre os pais/responsáveis pelos alunos e as escolas



Tecnologias emergentes

Google for Education

Fonte: <https://edu.google.com/latest-news/future-of-the-classroom/>

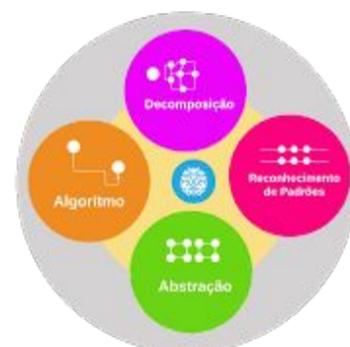
Humberto D. Kinjo¹, Kamila T. Lyra², Rachel C. D. Reis³

¹Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

² Universidade de São Paulo (USP), ³ Universidade Federal de Viçosa

OBJETIVOS

- Avaliar a motivação dos estudantes em três cenários de aprendizagem para desenvolvimento do Pensamento Computacional utilizando a plataforma *Scratch*.
 - Cenário 1: Colaborativo Tradicional;
 - Cenário 2: Individual;
 - Cenário 3: Colaborativo com *Script* utilizando a teoria de aprendizagem *Peer Tutoring* [Endlsey 1980].



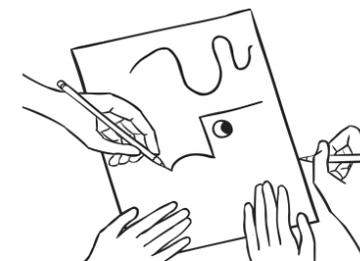
Fonte: <http://almanaquesdacomputacao.com.br/>



Fonte: <https://analyze.co.za/>



Fonte: <https://scratch.mit.edu/>



Fonte: <https://www.playmeo.com/>

MATERIAS E MÉTODOS

Foram elaborados três cenários de aprendizagem para construção de uma *storytelling* utilizando o *Scratch* [Rodrigues 2015].

Avaliação: foi utilizado um questionário baseado no modelo ARCS (Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação)[Keller 2016].

Tipo de pesquisa: Este estudo é caracterizado como uma pesquisa qualitativa exploratória.



<https://www.mediacatalyst.in/>

RESULTADOS

- O cenário de aprendizagem colaborativa com *script* (no geral) foi considerado o mais motivador.
- O cenário individual (em específico) foi considerado o mais motivador na dimensão Confiança.

REFERÊNCIAS

- Endlsey, W. R. (1980). "Peer Tutorial Instruction", Englewood Cliffs, Nj: Educational Technology.
- Keller, J. M. (2016). "Motivation, Learning, And Technology: Applying The Arcs-v Motivation Model", Participatory Educational Research.
- Rodriguez, C., Zem-lopes, A. M., Marques, L., & Isotani, S. (2015) "Pensamento Computacional: Transformando Ideias em Jogos Digitais Usando o Scratch", Anais Do Xxi Workshop de Informática na Escola.