

# Cenários de Aprendizagem para Desenvolvimento do Pensamento Computacional, Utilizando o Jogo Educacional Lightbot

Leandro Morato de Carvalho<sup>1</sup>, Kamila T. Lyrar<sup>2</sup>, Rachel C. D. Reiser<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pós-Graduando em Computação Aplicada à Educação, USP, leandromorato@usp.br <sup>2</sup>Universidade de São Paulo, kalyra\_03@usp.br <sup>3</sup> Universidade Federal de Viçosa, rachel.reis@ufv.br

## INTRODUÇÃO

Considerando a falta de motivação dos estudantes, este trabalho descreveu três cenários de aprendizagem diferentes para descobrir qual deles é o mais motivador para o aluno. Nos três cenários, foi usado o jogo educativo Lightbot, como pilar para o desenvolvimento do Pensamento Computacional.

## OBJETIVOS

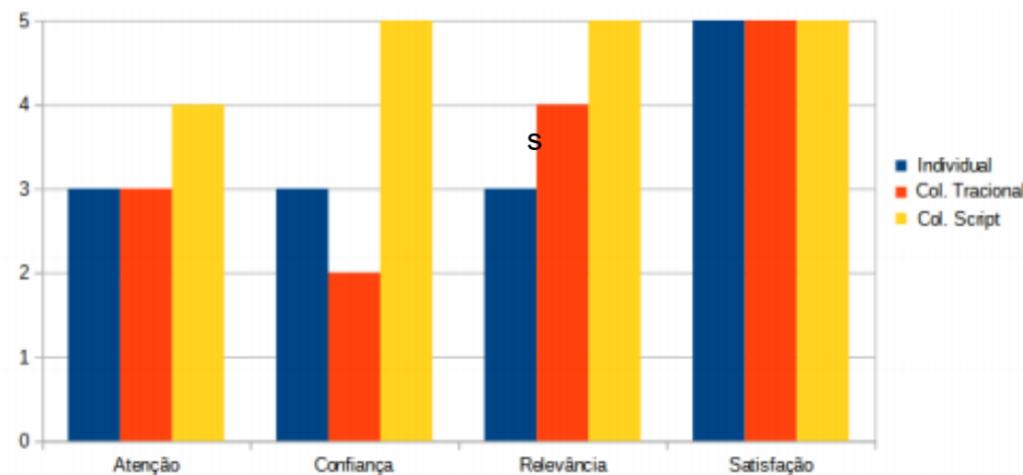
Descrever três cenários de aprendizagem: o cenário “individual”, “colaborativo tradicional” e “colaborativo com script”. Com o intuito de verificar qual dos três cenários é o mais motivador para o aluno.

## MATERIAS E MÉTODOS

Cada cenário foi avaliado por seis especialistas na área da Educação que responderam a um questionário, colocando-se no lugar do aluno.

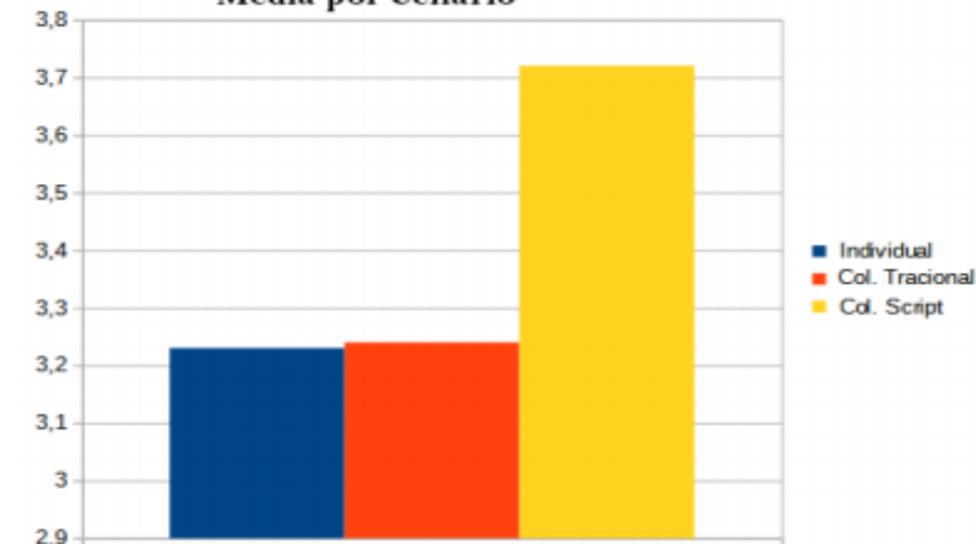


Fase 1-4 do jogo educacional Lightbot.



Média das respostas por categorias motivacionais.

## Média por Cenário



## RESULTADOS

Os especialistas em educação concluíram que o cenário colaborativo com script foi o mais motivador, tendo relevância, confiança e atenção maior do que os outros dois cenários. Os alunos trabalham melhor em grupo, havendo um modelo claro de como esse grupo agir e o papel de cada indivíduo dentro do grupo.