

ENSINO DA COMPUTAÇÃO POTENCIALIZADO PELA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Aidê Romão Pereira, Aline Ferreira Pereira da Silva
romaoaide@gmail.com, affpperei@gmail.com
IFBA- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia

RESUMO

As contações de histórias são utilizadas como estratégias pedagógicas de ensino e aprendizagem para a compreensão dos conteúdos abordados na educação infantil. Ismael [2], aborda que o ato de contar histórias transmite às crianças valores, costumes e conhecimentos, além de permitir que a mesma possa estimular a sua criatividade e imaginação.

Dessa maneira, é preciso analisar e compreender de que forma a inserção de histórias poderá contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, avaliando os desafios e potencialidades das práticas aplicadas pelos docentes e seus reflexos na aprendizagem das crianças. Nessa perspectiva, observa-se que a concepção de que as histórias utilizadas como instrumento de aprendizagem para a compreensão dos conteúdos devem ser abordados na educação infantil, considerando também que o conhecimento é concretizado em práticas significativas que envolvem o sujeito.

Sendo assim, a utilização da contação de histórias visa despertar a apreciação pela leitura, o senso crítico e a participação direta das crianças no processo da construção do conhecimento, tornando possível o desenvolvimento do Pensamento Computacional.

Tal estratégia aplicada à Computação tem como ponto central potencializar o ensino de seus objetos do conhecimento, e assim, alcançar os pressupostos de aprendizagem conforme proposto pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC [1]:

“Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas ¹para outros problemas” [1].

Sendo assim, ao atender às mudanças que agregaram o ensino da computação à BNCC na Educação Básica (EB) se faz necessário contextualizar ideias e metodologias para inserir de maneira dinâmica e efetiva as competências e habilidades propostas pelo complemento de Computação à BNCC, como em destaque: “(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas” ;

(EI03CO02) “Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.” e (EI03CO06) “Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso). [1].

A BNCC apresenta como sugestão de atividade para o desenvolvimento dessas habilidades, criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou temas de interesse da turma. A partir desse exemplo sugerido, o docente pode propor tarefas lógicas computacionais de verdadeiro ou falso, algoritmos de ordenação para recontar a história, fazer identificação de padrões de cores e tamanhos, estabelecer sequências de passos, decompor um problema em partes menores e propor soluções para esses problemas.

No clássico literário “Os três porquinhos” é possível trabalhar com a tarefa lógica de verdadeiro ou falso, em que cada criança recebe duas cartas de papel, uma verde, representando logicamente o verdadeiro e uma vermelha para representar logicamente o falso. O docente irá fazer perguntas sobre o material usado para construir cada casa dos “Três Porquinhos”, e para cada pergunta, a criança apresenta o resultado da sua avaliação e, em conjunto, discutem os erros e acertos com base na história contada e nos seus conhecimentos prévios.

Outra proposta a ser aplicada utilizando esse mesmo clássico literário seria a ordenação da história. Nessa atividade o docente inicialmente realizará a leitura da história na sua ordem tradicional, em seguida, a história é representada por meio de imagens, que podem ser impressas em papel cartão, em partes desordenadas e cabe às crianças ordená-las para que possam retomar a ordem da história original. Em ambos os casos, as tarefas ordenadas podem ser trabalhadas em grupo, e usar recursos computacionais plugados e/ou desplugados.

Diante das ideias apresentadas aponta-se enquanto proposta a criação de um e-book com essas e outras possibilidades de ideias de como utilizar a contação de histórias para desenvolver o pensamento computacional. Além disso, no material produzido deverá conter a relação de materiais usados, um passo a passo de como o professor poderá desenvolver as sugestões de atividades e sugerir possibilidades de adaptações para histórias pertencentes a realidade e regionalidade desses estudantes. Juntamente com as atividades sugeridas serão apresentadas e relacionadas às competências e habilidades a serem desenvolvidas pelas crianças durante a realização das mesmas. Por se tratar de um e-book facilitará a sua disponibilização e divulgação nos meios digitais de comunicação.

¹Fica permitido ao(s) autor(es) ou a terceiros a reprodução ou distribuição, em parte ou no todo, do material extraído dessa obra, de forma verbatim, adaptada ou remixada, bem como a criação ou produção a partir do conteúdo dessa obra, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos os devidos créditos à criação original, sob os termos da licença CC BY-NC 4.0.

EduComp'23, Abril 24-29, 2023, Recife, Pernambuco, Brasil (On-line)

© 2023 Copyright mantido pelo(s) autor(es). Direitos de publicação licenciados à Sociedade Brasileira de Computação (SBC)

Sendo assim, de acordo com Teresa Cristina Rego [3], a aprendizagem pode ocorrer por meio da interação com o meio social, e através das trocas entre os pares, que compartilham o conhecimento acumulado historicamente. A utilização de tais práticas pedagógicas podem ser empregadas para potencializar o ensino da Computação, e possibilitar a aderência de objetos do conhecimentos computacionais da EB desde a educação infantil.

REFERÊNCIAS

- [1] Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação e da Cultura/MEC. BRASIL, Brasília. 2022. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-pa-recer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>. Acesso em: 10/12/2022
- [2] Bruna de Lima Ismael. 2020. A contação de histórias como estratégia de ensino na educação infantil. VII Congresso Nacional de Educação. Centro Cultural de Exp. Ruth Cardoso. Maceió - AL. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV_140_MD1_SA9_ID964_31032020133624.pdf. Acesso em 10/12/2022.
- [3] Teresa Cristina Rego. 2002. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da Educação. Petrópolis- RJ. Editora Vozes.