

## A UTILIZAÇÃO DA COMPUTAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO DE INFORMÁTICA BÁSICA: UMA EXPERIÊNCIA COM O USO DE SCRATCH NO PIBID

Vinícius Souza de Oliveira <sup>1</sup>

Pedro Lucas Siqueira Freitas <sup>2</sup>

Alysson Matheus Alves Fernandes <sup>3</sup>

Ivanildo José dos Santos Oliveira <sup>4</sup>

### RESUMO

Este relato de experiência foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com a atuação de bolsistas do curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN) – Campus Ipanguaçu, na Escola Estadual Juscelino Kubitschek. A atividade teve como objetivo introduzir os conceitos do pensamento computacional e a lógica de programação utilizando o Scratch de forma desplugada funcionando como uma alternativa para o ensino de programação. A metodologia aplicada consiste na investigação de ferramentas que atendessem à demanda para o objetivo solicitado, nesse caso a programação em blocos. Para iniciar a atividade, explicamos os fundamentos do pensamento computacional, como decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos. Em seguida, apresentamos o Scratch e seus blocos de código, destacando sua função na construção de algoritmos interativos, além de imprimir materiais que representaram os blocos de código do Scratch e propusemos um desafio aos alunos: montar um código coerente a partir da explicação dada. Os resultados observados permitiram concluir que essa estratégia possibilitou que os alunos entendessem a lógica da programação sem a necessidade de um computador, promovendo um aprendizado mais prático e visual. Além disso, os alunos demonstraram grande interesse e engajamento na atividade, conseguindo reconhecer os blocos e compreender suas funções, ainda que alguns tenham encontrado dificuldades na organização lógica da sequência. O exercício estimulou o raciocínio lógico e colaborativo, uma vez que os alunos discutiram entre si as melhores formas de montar o código. A abordagem desplugada se mostrou eficaz para ensinar conceitos de programação de forma lúdica e dinâmica. A interação com os cards permitiu que os estudantes assimilaram a lógica de programação. Para aprimorar futuras atividades, recomenda-se a introdução de desafios mais complexos e a transição gradual para a implementação dos conceitos no ambiente digital do Scratch.

**Palavras-chave:** Computação desplugada, Scratch, ensino de informática, metodologias ativas, aprendizagem colaborativa.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto de Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN Campus Ipanguaçu, [viniciussouzabarbalho15@gmail.com](mailto:viniciussouzabarbalho15@gmail.com) ;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto de Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN Campus Ipanguaçu, [freitas.siqueira@escolar.ifrn.edu.br](mailto:freitas.siqueira@escolar.ifrn.edu.br) ;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto de Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN Campus Ipanguaçu, [alyssonfernandes2004@gmail.com](mailto:alyssonfernandes2004@gmail.com) ;

<sup>4</sup> Professor orientador: titulação, Faculdade Ciências - UF, [ivanildo.1348795@educar.rn.gov.br](mailto:ivanildo.1348795@educar.rn.gov.br) .

