

**PROGRAMAÇÃO BÁSICA ATRAVÉS DA COMPUTAÇÃO DESPLUGADA NA  
ESCOLA TEREZINHA BEZERRA SIQUEIRA NAS TURMAS DO 7º ANO 01 E 7º  
ANO 02.**

Maíra Bastos David de Assis<sup>1</sup>; Livio Vinicius Oliveira de Souza<sup>2</sup>  
Orientadora: Elianne Barreto Sabino<sup>3</sup>.

1. Maíra Bastos David de Assis, Bolsista PIBID, Graduando em Licenciatura em Computação, Campus Capitão Poço, e-mail: maira.assis@discente.ufra.edu.br; 2. Livio Vinicius Oliveira de Souza; Bolsista PIBID, Graduando em Licenciatura em Computação, Campus Capitão Poço, e-mail: livio.ufra.lc@gmail.com 3. Elianne Barreto Sabino, Campus Capitão Poço, Universidade Federal Rural da Amazônia, e-mail: elianne.sabino@ufra.edu.br.

**RESUMO:**

Este estudo relata a implementação de uma oficina de computação desplugada para o ensino de programação básica em turmas do 7º ano da Escola Terezinha Bezerra Siqueira, em Capitão Poço- PA, no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O objetivo foi desenvolver habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas e criatividade por meio de atividades práticas que dispensam dispositivos eletrônicos, permitindo um ensino acessível e lúdico dos conceitos computacionais. Desta maneira traçamos os seguintes objetivos específicos: a) Discutir o uso da computação desplugada como uma alternativa às limitações tecnológicas enfrentadas pela escola; b) utilizar a computação desplugada como instrumento pedagógico para o ensino da programação básica. Assim, a computação desplugada surge como uma solução viável e acessível para promover o aprendizado de conceitos computacionais. A oficina foi estruturada em quatro etapas: “Representação de Imagens”, que explora a lógica de armazenamento digital; “Algoritmos Sequenciais”, que aborda a execução ordenada de instruções; “Caça-palavras Desplugado”, para a fixação de conceitos; e “Atividade sobre Hardware”, em que os alunos identificam e associam componentes de hardware às suas funções. O estudo tem uma abordagem de aplicação de questionários para avaliar o progresso dos alunos, o primeiro questionário foi aplicado na aula inicial para identificar o conhecimento prévio dos alunos em programação e conceitos básicos. Já o segundo questionário foi realizado ao final da oficina, possibilitando uma comparação dos resultados e uma análise quantitativa da evolução dos estudantes. A coleta de dados revelou uma evolução significativa na compreensão dos conceitos, com melhorias consistentes nas taxas de acerto, e os alunos se tornaram mais engajados e curiosos ao longo das atividades. Os resultados indicaram que as atividades desplugadas proporcionaram um aprendizado mais profundo e significativo, permitindo aos alunos desenvolver uma base sólida para o entendimento de conceitos fundamentais de programação, como raciocínio lógico e resolução de problemas. A abordagem desplugada destacada pela eficácia em contextos educacionais com recursos tecnológicos limitados, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e inclusivo, que incentiva a colaboração e a participação ativa dos alunos. Conclui-se que a computação desplugada facilita a compreensão de conceitos complexos sem a dependência de tecnologia, contribuindo também para o desenvolvimento de habilidades como cooperação, criatividade e pensamento crítico. A oficina reafirma o potencial dessa metodologia para enriquecer o ensino de computação e despertar o interesse dos alunos pela área, promovendo uma educação inclusiva e alinhada com as demandas contemporâneas.

**PALAVRAS-CHAVE:** computação desplugada; ensino de programação; educação básica.