



# LABIRINTO SEQUENCIAL

Ludicidade, Pensamento  
Computacional e Matemática

Maria Luiza Ferrarini Goulart, Daniella Santaguida Magalhães de Souza, Ione Ferrarini Goulart, Graziela Ferreira Guarda

# Contextualização / Objetivos



- O Projeto Logicamente tem como objetivo desenvolver uma metodologia educacional e objetos de aprendizagem para promover o ensino de conteúdos de computação para a Educação Básica utilizando as premissas da aprendizagem criativa, pensamento computacional (PC), cultura *maker* e computação desplugada.
- O Labirinto Sequencial teve como propósito desenvolver o raciocínio lógico e trabalhar a lógica de programação de modo cooperativo, objetivando desenvolver habilidades do PC.

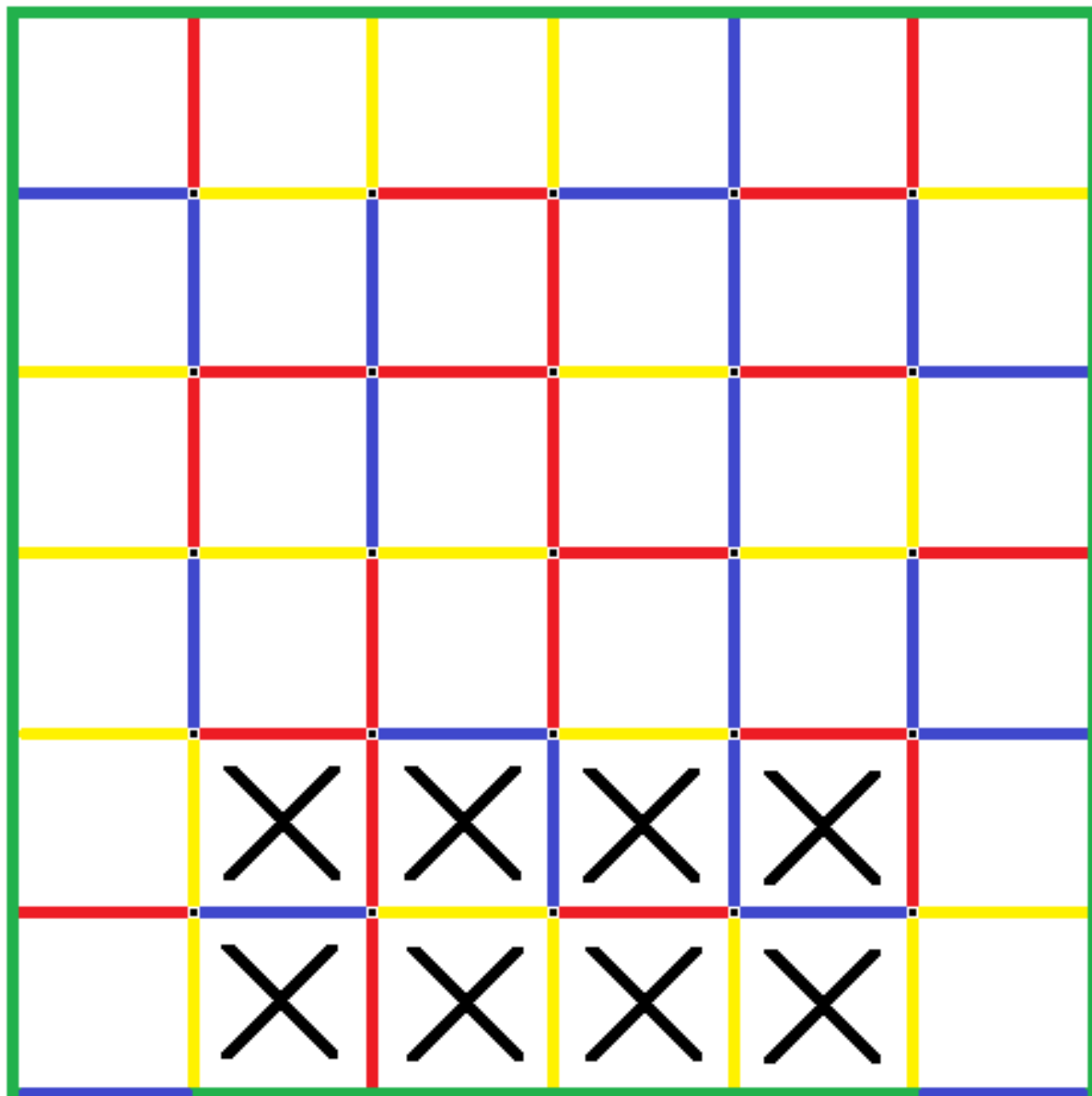
# Público Alvo



- Atividade foi realizada em dois momentos:
  - Momento I: estudantes do Ensino Fundamental – anos finais, participantes do projeto de pesquisa Logicamente.
    - *Duração: A atividade foi desenvolvida em uma das aulas, com duração de 1 hora e 40 minutos.*
  - Momento II: estudantes do primeiro ano do Ensino Médio integrado à informática do Instituto Federal de Brasília.
    - *Duração: A atividade foi desenvolvida durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia de 2018 em tempo livre.*

# Metodologia





Ordem de deslocamento:

Azul

Vermelho

Amarelo

**Pular barreira azul**

**Pular barreira vermelha**

**Pular barreira amarela**

**Responder pergunta**

**Virar à direita**

**Virar à esquerda**



# Materiais Utilizados



- Tapete que contém o labirinto (Lona e fita durex colorida);
- Banco de questões;
- Comandos de movimentos (Papel, EVA e fita dupla face).



# Resultados



# Resultados



# Pontuação



Ação	Pontuação
Conversa excessiva	-5
Não houve conversa excessiva	15
Grupo que terminou o labirinto primeiro	30
Grupo entregou o comando errado	-10
Grupo entregou o comando correto primeiro	40
Respondeu corretamente a pergunta	5
Não respondeu corretamente a pergunta	-2
Todos do grupo participaram	10
Algumas pessoas do grupo não participaram	-5

# Resultados



# Resultados



# Pontos positivos



- Trabalha o pensamento computacional, ajudando na resolução de problemas;
- É de baixo custo;
- Pode ser adaptado a todos os públicos;
- Pode ser utilizado como ferramenta de revisão;
- É multidisciplinar.



# OBRIGADA!

✉ Contatos

marialuizafg@gmail.com / dani.sms@hotmail.com /  
ionefg@gmail.com / grazielafg@ucb.br