

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE **7** Pensamento
Computacional



VOLUME 17

JOGO

Desenvolvendo as habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras



ALBERT RODRIGUES DE SOUZA CATOJO
ANTÔNIO ALEXANDRE LIMA
PAULA REGINA DE ANDRADE LESSA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa de Brito

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO ENREDO

Albert Rodrigues de Souza Catojo

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA

D451

Desenvolvendo as habilidades do Pensamento computacional por meio da formação de palavras [recurso eletrônico] / Albert Rodrigues de Souza Catojo ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.

28 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 7, Pensamento computacional ; v. 17).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-533-2 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Pensamento computacional. 3. Gramática. 4. Jogo didático. I. Catojo, Alberto Rodrigues de Souza. II. Lima, Antonio Alexandre. III. Lessa, Paula Regina de Andrade. IV. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004::81'36 (059)

Ficha catalográfica elaborada por Annie Casali – CRB-10/2339

Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático: 1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanques 004 (059)
2. Gramática : 81'36



ALBERT RODRIGUES DE SOUZA CATOJO
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
PAULA REGINA DE ANDRADE LESSA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 7: Pensamento Computacional
Volume 17: Desenvolvendo as habilidades do
Pensamento Computacional por meio da
Formação de Palavras

Porto Alegre/RS
SBC - Sociedade Brasileira de Computação
2023

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenada pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Está também vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este jogo foi produzido pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

Essa cartilha, como parte da Série 7, Volume 17, versa sobre Pensamento Computacional (PC), apresentando uma continuação dos conceitos apresentados no gibi da [Série 7, Volume 16](#), que aborda Pensamento Computacional e Gramática segundo a visão de (Cereja, William, 2019) para alunos do ensino fundamental (9º ano).

O jogo apresentado neste Volume 17 tem a finalidade de sensibilizar alunos do Ensino Fundamental com conceitos de Gramática e Pensamento Computacional dentro de um contexto lúdico buscando estimular a colaboração, criatividade, participação e a capacidade de resolução de problemas dos alunos. O objetivo principal do jogo é estimular os alunos a formarem a maior quantidade de palavras possíveis no menor tempo possível, trabalhando com conceitos de radical, sufixo e prefixo. Todas as instruções necessárias se encontram no corpo da cartilha e as palavras devem ser impressas e recortadas do volume.

A proposta deste jogo é abordar as habilidades do Pensamento Computacional. A abstração, enquanto estratégia para a formação de palavras. A decomposição, na divisão de tarefas entre os alunos nas atividades em grupo. O Reconhecimento de Padrões por meio do reconhecimento dos cartões coloridos, com funções diferentes para cada cor e o Pensamento Algorítmico, para que os alunos possam descrever as estratégias usadas para a finalização do jogo.



Como jogar?

É recomendável que se jogue em grupos de três ou mais pessoas, não há limite de grupos que se enfrentam entre si.



Objetivo:

Formar o maior número de palavras com a maior pontuação no menor tempo possível, o tempo do jogo está limitado a 45 minutos por partida inicial e 15 minutos por partida de repetição (quando a equipe com maior número de pontos dentro dos 45 minutos iniciais não responde a pergunta final corretamente).



Componentes do jogo:

10 cartões amarelos (radicais),
10 cartões verdes (prefixos),
10 cartões azuis (sufixos) e
10 cartões brancos (cartão coringa, os alunos poderão preencher com o que quiserem e que serviram para completar os prefixos, sufixos e radicais).
1 folha em branco para anotar as palavras formadas.



Montagem do Jogo:

No início do jogo cada dupla ou trio receberá uma pasta que conterà 10 cartões amarelos (radicais), 10 cartões verdes (prefixos), 10 cartões azuis (sufixos) e 10 cartões brancos (cartão coringa, os alunos poderão preencher com o que quiserem). Os alunos não devem ser informados sobre o padrão de cores, o intuito é que eles descubram no decorrer da atividade.

Os alunos devem separar as palavras formadas com os cartões e classificá-las como (radicais, prefixo ou sufixo) em uma folha de papel A4.



Regras:

Só serão aceitas palavras existentes na Língua Portuguesa e sem erros ortográficos.

As equipes terão 45 minutos para formar a maior quantidade possível de palavras.

Todos os participantes começarão e terminarão a partida ao mesmo tempo.



Formação de palavras a partir de radicais vale 1 ponto.



Formação de palavras a partir de sufixo vale 2 pontos.



Formação de palavras a partir de prefixo vale 3 pontos.

Ao término dos 45 minutos o professor (a) recolherá as folhas onde os alunos registraram as palavras formadas e fará o somatório dos pontos. A equipe que obtiver o maior número de pontos escolherá das mãos da professor (a) um cartão pergunta relacionado à Gramática ou ao Pensamento Computacional. Se a equipe responder corretamente será a vencedora, se a resposta for incorreta, as equipes terão mais 15 minutos para formarem novas palavras e o somatório será avaliado novamente. Esse padrão se repetirá até que alguma equipe consiga o maior número de pontos e responda corretamente à pergunta final do cartão, sendo assim, considerada a equipe vencedora.

A equipe será considerada vencedora se conseguir maior pontuação dentro dos 45 minutos iniciais ou dos 15 adicionais e responder a pergunta final corretamente.

Ao término do jogo os alunos usarão a página de anotações para descrever a estratégia utilizada para completar o jogo e seu passo a passo.

Todos os cartões terão a medida abaixo, com exceção do cartão resposta.



Cartão Azul: 10 Cartões Sufixos (Por equipe)



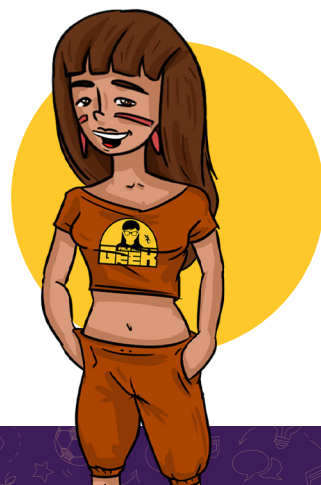
Cartão Verde: 10 Cartões Prefixos (Por equipe)



Cartão Amarelo: 10 Cartões Radicais (Por equipe)



Cartão Branco: 10 Cartões Coringas (Alunos preenchem com o que quiserem para formar as palavras) (Por equipe)



ismo

ista

tério

edo

eria

ário

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

il

or

io

al

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

anti

semi

pos

in

i

ben

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

contra

ambi

hiper

pro

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

ferr

cert

pedr

vitru

vidru

mortu

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

clar

loco

terr

curv

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

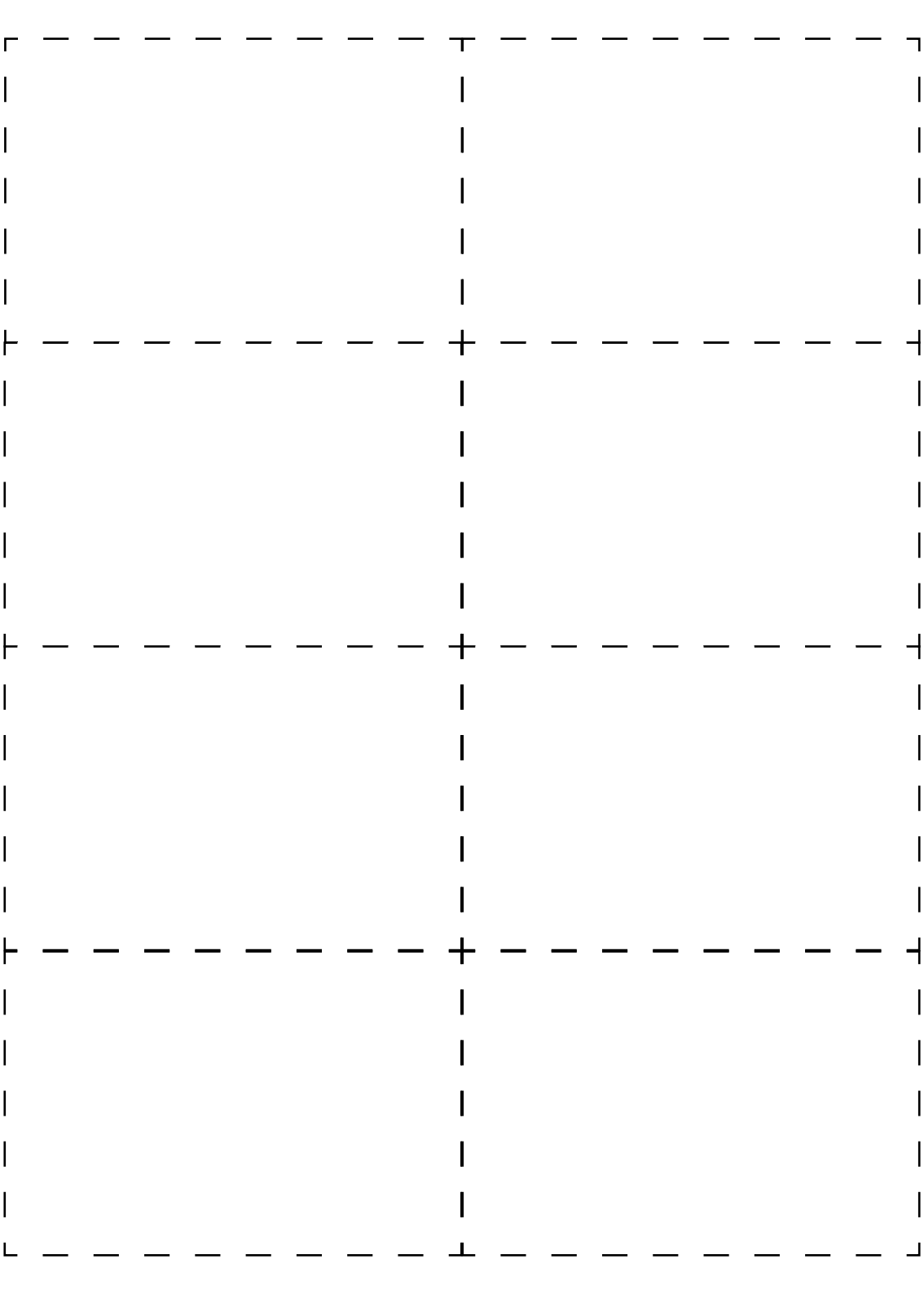
Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras



PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

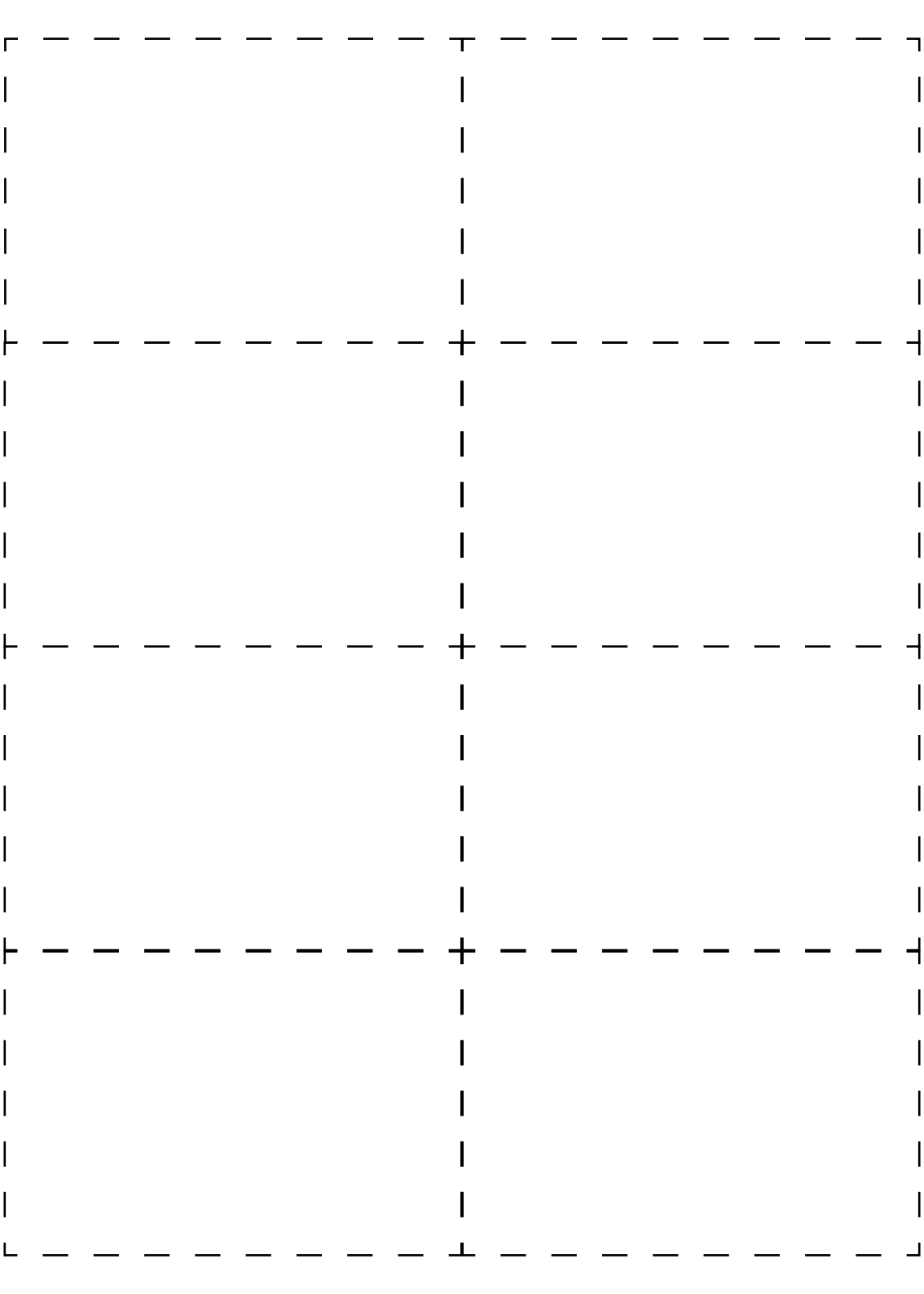
Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras



PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento
Computacional por meio da Formação de Palavras

Quais são os Pilares do Pensamento Computacional?

Abstração, Decomposição, Reconhecimento de Padrões e Algoritmo.

Quais são as 5 habilidades necessárias aos alunos do Século XXI?

Pensamento Crítico, Criatividade, Colaboração, Resolução de Problemas e Pensamento Computacional.

A palavra DESMATAR é formada pelo processo de Derivação:

- a) Sufixal b) Parassintética
c) Regressiva d) Prefixal

Certo: Letra d)

A palavra é formada pela união do prefixo DES ao verbo MATAR

A palavra ANOITECER é formado pelo seguinte processo de formação de palavras:

- a) Derivação prefixal
b) Derivação sufixal
c) Derivação parassintética
d) Derivação regressiva

Certo: Letra C

A palavra anoitecer resulta do acréscimo, ao mesmo tempo, do prefixo a- e do sufixo -ecer à palavra primitiva "noite".

A palavra PEDREIRO apresenta o sufixo EIRO e radical PEDR! Certo ou Errado?

Certo

A palavra DESLEAL apresenta prefixo DES e radical LEAL! Certo ou Errado?

Certo

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras

PC E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS

Desenvolvendo as Habilidades do Pensamento Computacional por meio da Formação de Palavras



Bibliografia

Cereja, Willian - Interpretação de Textos - Desenvolvendo a competência leitora, Editora: Saraiva; 3ª edição (3 dezembro de 2019).

Fernandes, Márcia - Gramática e Língua Portuguesa, <https://www.todamateria.com.br> . Acesso em 15 de maio de 2022.

Masataka, Nobuo - The Origins Of Language Unraveling Evolutionary Forces-Springer (2008);

Rodrigues, Albert. Nunes, Maria (2023). Almanaque Para Popularização De Ciência Da Computação Série 7: Pensamento Computacional; Volume 16: Pensamento Computacional e Gramática na Interpretação de Textos - 1. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2023. v. 16. Disponível em: <http://almanaquesdacomputacao.com.br>

SILVA, I. D.; NUNES, Maria.; SANTOS, C. G. dos; SILVA, L. A. dos S.; BRITO, A. S. B. de. (2020). Almanaque Para Popularização De Ciência Da Computação Série 7: Pensamento Computacional; Volume 7: Os quatro pilares do Pensamento Computacional. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2020. v. 7. 40p . Disponível em: <http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie7/S7V7small.pdf>

Teysier, Paul - História da Língua Portuguesa (1982) Editora: □ Martins Fontes - selo Martins; 4ª edição (1 maio 2014) ISBN-10: 8580631343;

Vilarinho, Sabrina. "Funções da linguagem"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/gramatica/funcoes-linguagem-1.htm>. Acesso em 12 de abril de 2022;

SILVA, L. A. dos S.; SOUZA, F. F. de; NUNES, M. A. S. N.; DELABRIDA, Z. N. C. (2021). Almanaque Para Popularização De Ciência Da Computação Série 7: Pensamento Computacional; Volume 15: Desafios de programação para o desenvolvimento do pensamento computacional: módulo empatia, ed. Porto Alegre: SBC, 2021 . v. 15. Disponível em: <<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie7/S7V15small.pdf>>.

Mais gibis, cartilhas e guias em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>





Sobre os autores

ALBERT RODRIGUES DE SOUZA CATOJO - Possui graduação em Engenharia de Petróleo, Pós graduado em Gestão de Biocombustíveis e Mestrando em Informática pela Unirio. Atualmente é Analista de Regulação da Empresa Pública de Transportes. Tem experiência na área de Engenharia de Transportes, com ênfase em Engenharia de Transportes.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7524269533925431>

ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO - Formado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2019). Sócio proprietário da ZERO1 Escritório de Design em ARACAJU/SE, possui vasta experiência nas áreas relacionadas ao design gráfico, tais quais, identidade visual, branding, comunicação visual, social mídia, ilustração com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs).

ANTONIO ALEXANDRE LIMA - Professor do Deptº de Matemática da UERJ / FFP - Faculdade de Formação de Professores e doutorando em Informática na UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Mestre em Engenharia de Produção (Concentração em Estratégia e Organização / Finanças) pela UFF - Universidade Federal Fluminense, graduado em Estatística pela UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Técnico em Estatística (ensino médio) pela ENCE / IBGE - Escola Nacional de Ciências Estatísticas. Atua na docência desde 1998.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1950698561476469>

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES - *Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial*

Professor Associado III do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998). Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995). É bolsista produtividade DT-CNPq. Recebeu em 2022 o Prêmio Tércio Pacitti em Inovação para Educação em Ciência da Computação pelo projeto Almanagues para Popularização de Ciência da Computação. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente, no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional para o desenvolvimento das habilidades para o Século XXI! Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanagues para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, <http://almanaguesdacomputacao.com.br/>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

PAULA REGINA DE ANDRADE LESSA -

Mestre em Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) Professora concursada das redes Estadual e Municipal de Ensino do Rio de Janeiro.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6952757118259504>



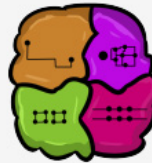
Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO.
A escola Nossa Senhora das Dores.

APOIO:



UNIRIO
Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro



ISBN 978-857669533-2



9 788576 695332