
PENSAMENTO COMPUTACIONAL: A CONSTRUÇÃO DO JOGO PAC-MAN NO SCRATCH

LUAN PADILHA

Universidade Estadual de Maringá
padilha.luan16@gmail.com

SUZANA PEREIRA DO PRADO

Universidade Estadual do Paraná
suziprado@gmail.com

NOELI TERESINHA DE ALMEIDA

Universidade Estadual do Paraná
noeli.almeida@escola.pr.gov.br

SUELY MARIA DE SOUZA

Universidade Estadual do Paraná
suelymariadesouza86@gmail.com

SÉRGIO CARRAZEDO DANTAS

Universidade Estadual do Paraná
sergio.dantas@ies.unespar.edu.br

RESUMO:

Este trabalho tem por objetivo analisar uma construção do jogo Pac-Man no Scratch com base nos pilares do Pensamento Computacional, para tanto, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa tendo como aporte teórico e de análise a definição de Pensamento Computacional elaborada pelo grupo de pesquisa Autômato. O Scratch é uma plataforma que utiliza uma linguagem de programação simplificada baseada em blocos que se encaixam, formando algoritmos. Com ele, é possível criar histórias, jogos e animações com scripts que se conectam. O Scratch pode propiciar diversas maneiras de raciocínio lógico, tomada de decisões, descoberta e correções dos erros, aprendendo a elaborar hipóteses para buscar resoluções e chegar ao resultado. A motivação deste estudo surgiu a partir de um curso oferecido para professores pelo Núcleo Regional de Educação de Apucarana - PR, e a construção do jogo analisado foi proposta em um dos cinco módulos do curso. Entre os processos do Pensamento Computacional, destaca-se a depuração. Esse processo se fez presente entre uma ação e outra durante toda a construção

do jogo, nos momentos em que foram realizados testes para verificação de seu funcionamento. Nesse processo, foram identificados equívocos e repensada a programação do jogo.

PALAVRAS-CHAVE:

Educação Matemática; Linguagem de programação; Autômato.

COMPUTATIONAL THINKING: THE CONSTRUCTION OF THE PAC-MAN GAME IN SCRATCH

ABSTRACT:

This work aims at analyzing a construction of the Pac-Man game in Scratch based on the pillars of Computational Thinking, therefore, qualitative research was carried out using the definition of Computational Thinking as a theoretical and analytical contribution prepared by the research group Autômato. Scratch is a platform that uses a simplified programming language based on blocks that fit together, forming algorithms. With it, you may create stories, games and animations with scripts that connect. Scratch may provide different ways of logical reasoning, decision making, discovering, and correcting errors, learning to develop hypotheses to seek resolutions and reach results. As a theoretical contribution, this work is based on the definition of Computational Thinking developed by the Autômato research group. The motivation for this study arose from a course offered to teachers by the Regional Education Center of Apucarana - PR, and the construction of the analyzed game was proposed in one of the course's five modules. Among the processes of Computational Thinking, debugging stands out. This process was present between one action and another throughout the construction of the game, at times when tests were carried out to verify its operation. In this process, mistakes were identified and the game's programming was rethought.

KEYWORDS:

Mathematics Education; Programming language; Autômato.

1. INTRODUÇÃO

O uso da computação passou a fazer parte de diversas áreas do conhecimento. Podemos encontrar exemplos de aplicação da computação em áreas como Medicina, no gerenciamento de registros médicos, análises de tomografias e ressonâncias magnéticas, além de algoritmos que auxiliam no diagnóstico de doenças (BASÍLIO; DA SILVA; MACHADO; ALDEMANN, 2020); Engenharia, usada para modelagem e simulação de estruturas complexas, otimização de projetos, controle de processos industriais e design de sistemas eletrônicos (LOPES; TAKAHASHI, 2011); e Educação, na instrução auxiliada pelo computador, tutoriais, jogos, simuladores, e o computador como uma ferramenta, planilhas, processadores de texto, linguagens de programação, entre outros (VALENTE, 2005).

No que diz respeito ao uso educacional do computador, os construcionistas, seguidores de Seymour Papert, têm como principal foco a aprendizagem. Eles veem o computador como uma ferramenta para explorar o mundo e aprender com ele. A linguagem Logo, por exemplo, permite uma abordagem envolvendo conceitos da matemática, como recursão, decomposição, algoritmos e geometria (RAABE; ZORZO; BLIKSTEIN, 2020).

Nos últimos anos, o conceito de Pensamento Computacional (PC) tem recebido atenção crescente no campo da Educação e de outras áreas de conhecimento. Jeannette Wing, renomada cientista da computação e professora da Universidade de Columbia, desempenhou papel fundamental na popularização e definição dessa expressão. Em seu artigo *Computational Thinking*, Wing (2021) apresentou uma abordagem para resolver problemas e enfrentar desafios utilizando os princípios da ciência da computação. Esse artigo é reconhecido na área de Computação como o texto que inicia a discussão sobre a expressão Pensamento Computacional.

O Pensamento Computacional refere-se a um conjunto de habilidades e processos cognitivos que os computadores e os cientistas da computação utilizam para resolver problemas. No entanto, Wing (2021) argumenta que essas habilidades não são exclusivas da área de computação e podem ser aplicadas em diversos campos do conhecimento (RAABE; COUTO; BLIKSTEIN, 2020). Ela defende que o Pensamento Computacional é uma habilidade fundamental

para todos, independentemente da profissão ou idade, em uma sociedade cada vez mais permeada pela tecnologia.

Quando tratado a partir da Educação Matemática, encontramos em Navarro (2021) a defesa de que o Pensamento Computacional em ambientes escolarizáveis pode ser definido como um processo de resolução de situações problemas, plugadas e/ou desplugadas, que perpassam aspectos entre os nexos conceituais da resolução de problemas e dos pensamentos algébrico e algorítmico, desenvolvendo, dessa forma, a capacidade de interpretação, organização, generalização, abstração e produção de conhecimento matemático.

Entre as alternativas para trabalhar com programação em ambientes educacionais está a plataforma Scratch, pertencente ao *Media Lab* do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), de Boston - EUA, no qual os usuários utilizam blocos de programação para criar histórias, jogos e animações digitais (SOUZA; COSTA, 2018). É possível usar o Scratch online com acesso a uma comunidade de estudantes, educadores e interessados no assunto, ou baixá-lo em um computador ou tablet e utilizá-lo offline.

Neste trabalho, analisamos a construção de um jogo inspirado no Pac-Man utilizando o Scratch e alicerçado em pilares do Pensamento Computacional. O projeto surgiu a partir de um curso oferecido para professores pelo Núcleo Regional de Educação de Apucarana - PR, coordenado pelo professor Dr. Sérgio Carrazedo Dantas, e a construção desse jogo foi proposta em um dos cinco módulos do curso.

Para tanto, o texto foi organizado em três seções:

a) *Pensamento Computacional*, nessa seção são discutidas diferentes abordagens e compreensões desta expressão, bem como é apresentada a definição de Pensamento Computacional que fundamenta a análise realizada neste artigo;

b) *O jogo Pac-Man no Scratch*, apresentamos a análise da construção do jogo e a compreensão de cada um dos pilares do Pensamento Computacional aplicados durante este processo; e

c) *Considerações finais*, apresentamos os principais pontos discutidos ao longo do trabalho e indicamos possibilidades de discussões sobre o tema.

2. O PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Para iniciar nosso diálogo em torno do Pensamento Computacional, é importante deixarmos claro que essa expressão vem sendo usada desde as décadas de 60-70, quando Papert a utilizou, mas sem ênfase, preferindo *procedural thinking*, em que destacava o pensamento procedimental como uma ferramenta intelectual poderosa, comparando-a com o computador (ALBUQUERQUE, 2021). Ao passar dos anos, percebem-se diferentes abordagens e mudanças de discursos sobre o que é e como desenvolver o Pensamento Computacional. Na presente discussão, abordamos definições de diferentes autores para dialogar com nossa compreensão sobre o tema.

Navarro e Sousa (2019) destacam que o termo Pensamento Computacional teve origem na Educação Matemática através da linguagem Logo, por meio das pesquisas de Seymour Papert, cuja abordagem visava a forjar ideias mais acessíveis. No entanto, o Pensamento Computacional e a linguagem envolvida perderam força na área da Educação Matemática, e com o avanço da tecnologia, diversos aplicativos e outros termos, como Tecnologias Digitais (TD), Tecnologias de Informação (TI), e Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) permearam os ambientes escolares e relegaram a ideia de programação e algoritmo, com foco apenas no uso das tecnologias, como o objeto em si. Dessa forma, o Pensamento Computacional passou a ser objeto de estudos apenas para cientistas da computação.

A partir de 2006, com o artigo *Computational Thinking* de Jeannete Wing, noções sobre Pensamento Computacional voltaram a ser discutidas, repensadas e adaptadas, inclusive para outras áreas de conhecimento, pois Wing advém da Ciência da Computação e naquela época ocupava uma posição influente na *National Science Foundation* (NSF). Para ela, o “[...] Pensamento Computacional é uma capacidade fundamental para qualquer um, e não apenas para os cientistas informáticos. À leitura, à escrita e à aritmética, devemos acrescentar o Pensamento Computacional à competência analítica de cada criança” (WING, 2021, p. 2).

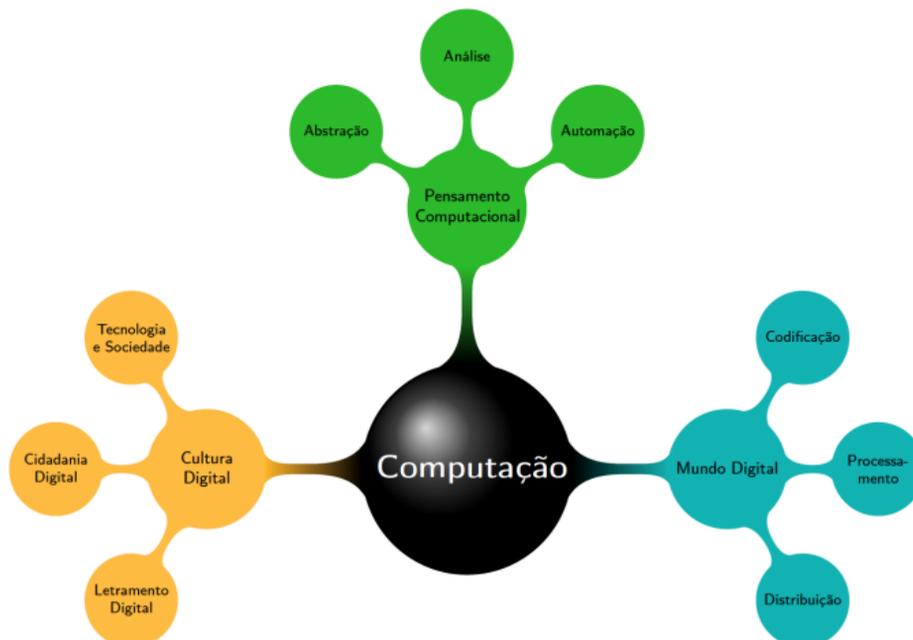
Com a visibilidade e popularização alcançada por Wing e tornando-se o computador imprescindível na sociedade e para a maioria das profissões, o Pensamento Computacional passou a ser tema de interesse de pesquisadores, governantes, instituições educacionais e empresas de tecnologia.

Segundo a Sociedade Brasileira de Computação (SBC, 2017, p. 3),

O Pensamento Computacional se refere à capacidade de sistematizar, representar, analisar e resolver problemas. Apesar de ser um termo recente, vem sendo considerado como um dos pilares fundamentais do intelecto humano, junto com leitura, escrita e aritmética, pois como estes, serve para descrever, explicar e modelar o universo e seus processos complexos.

Identificamos, na definição dada pela SBC, muita similaridade com as palavras escritas por Wing. Acreditamos ser pertinente lembrar os esforços da SBC em contribuir para a construção de um currículo de computação voltado para a Educação Básica, bem como em complementar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na definição de objetivos de aprendizagem, competências e habilidades, não só sobre o Pensamento Computacional, mas também em relação à Cultura Digital e ao Mundo Digital, que compõem os conhecimentos da área de Computação organizados em três eixos:

Figura 1 - Pilares da Computação



Fonte: SBC (2017, p. 4).

Para buscar a solução de um problema, de qualquer natureza, utilizamos estratégias no intuito de resolvê-lo de forma rápida, eficaz e eficiente, ou seja, fazemos uso de mecanismos que, a partir de agora, chamaremos *pilares* do Pensamento Computacional.

Na Figura 1, no eixo Pensamento Computacional, são destacados os três pilares úteis para a resolução de problemas:

Abstração: compreender e utilizar modelos e representações adequadas para descrever informações e processos, e técnicas para construir soluções algorítmicas;

Automação: ser capaz de descrever as soluções por meio de algoritmos de forma que máquinas possam executar partes ou todo o algoritmo proposto, bem como de construir modelos computacionais para sistemas complexos;

Análise: analisar criticamente os problemas e soluções para identificar não somente se existem soluções que podem ser automatizadas, mas também ser capaz de avaliar a eficiência e a correção destas soluções (SBC, 2017, p. 5, grifo nosso).

Ao tratar os processos de abstração, automação e análise, Ribeiro, Foss e Cavalheiro (2022), baseadas em Wing, argumentam que a abstração é um mecanismo importante do processo de solução de problemas, que possibilita efetivar aspectos reais e representar as situações mais relevantes de um problema e sua solução. Para tanto, muitas ações estarão envolvidas, perpassando a descrição dos dados (entradas e saídas) e processos que descrevem o modo de resolver o problema dado através de técnicas utilizadas na construção de algoritmos.

“A automação é a mecanização de todas ou de parte das tarefas da solução para resolver o problema usando computadores” (RIBEIRO; FOSS; CAVALHEIRO, 2022, p. 25). As autoras destacam que nem todos os problemas são passíveis de automação, pois nem todos são computáveis; também há relevância de mecanismos, tais como máquina, linguagem e modelagem computacional.

A análise é a fundamentação oriunda da Ciência da Computação, “permitindo descobrir se um problema tem ou não solução computacional e se pode existir um algoritmo eficiente que o resolva, antes mesmo de construir o algoritmo” (RIBEIRO; FOSS; CAVALHEIRO, 2022, p. 27). É por meio da análise que identificamos a viabilidade, podemos corrigir possíveis erros e aferir a eficiência da solução proposta ao problema inicial.

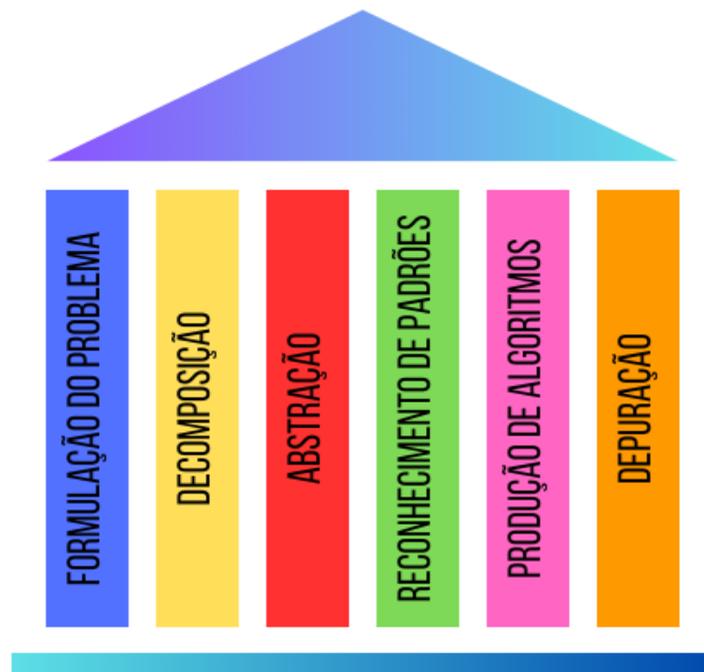
Cabe ressaltar, aqui, nossa compreensão a respeito do termo *problema*. Para nós, problemas são situações que geram a necessidade de modificação de uma condição inicial, o que

por vezes demanda esforço mental e organização do raciocínio e, conseqüentemente, de passos capazes de transformar a primeira condição dada de maneira eficiente e eficaz.

O ser humano, em busca de compreender o mundo e adaptar-se a ele, resolve problemas que surgem cotidianamente em sua vida, os quais frequentemente demandam conhecimento matemático e emprego de raciocínio lógico. Assim, o problema é compreendido por nós como determinante, ele “[...] pode disparar um processo de construção de conhecimento. Sob esse enfoque, problemas são propostos ou formulados de modo a contribuir para a formação dos conceitos antes mesmo de sua apresentação e linguagem formal” (ONUCHIC, 1999, p. 207).

No primeiro parágrafo desta subseção, apresentamos nossa compreensão de Pensamento Computacional. Sendo assim, de acordo com a definição do grupo de pesquisa Autômato, o Pensamento Computacional ocupa-se do tratamento de entes abstratos em interface com o Pensamento Matemático na busca da resolução de problemas via uma série de processos que possam ser executados por um agente humano ou por um dispositivo digital. Em outras palavras, podemos resumir o Pensamento Computacional em seis processos não hierárquicos (Figura 2).

Figura 2 - Pilares do Pensamento Computacional segundo o grupo Autômato



Fonte: Adaptada de BRACKMANN (2017).

Descrevemos cada um dos seis processos na sequência:

- **Formulação do problema** - processo em que o problema é elaborado em termos de necessidade, objeto, pergunta e é, a partir de então que se vislumbra um possível modo de resolução. Nesse processo, questiona-se o que considerar, quais são as variáveis, que ações executar, e um ou mais planos de ação também, tendo como pano de fundo técnicas e repertórios.

- **Decomposição** - consiste em obter problemas menores a partir de um problema maior ou mais complexo. Com isso, é possível concentrar a atenção na resolução de partes específicas do problema, obtendo a solução ao fim. Para orientar a prática da decomposição, podemos nos questionar:

- Como podemos usar os detalhes para identificar partes do problema, desafio ou tarefa?
- Que partes são familiares? Que partes são desconhecidas?
- Quais são as diferentes formas de resolver o problema, desafio ou tarefa?
- É possível decompor as partes em partes menores?
- Como a decomposição do problema pode servir para resolvê-lo ou compreendê-lo? (ESPADEIRO, 2021, p. 6).

- **Reconhecimento de padrões** - processo que pode surgir a partir da decomposição, quando problemas menores podem ser solucionados com base em experiências anteriores ou via repertórios matemáticos/computacionais, ou ainda, acontece ao identificar o que é constante ou variável nos dados ou formas associadas ao problema. Para identificar o reconhecimento de padrões, podemos nos questionar:

- Que semelhanças ou padrões encontramos no problema? Por exemplo, quantos objetos existem? Que cores são identificadas? Que repetições são identificadas?
- Como podemos utilizar os detalhes para identificar partes do problema? Que relações existem entre as partes?
- Como podemos descrever os padrões?
- Como se pode utilizar o padrão para fazer previsões ou tirar conclusões? (ESPADEIRO, 2021, p. 6).

- **Abstração** - é o processo de concentrar a atenção no que é necessário e suficiente para a resolução de um problema ou subproblemas, desconsiderando dados ou informações irrelevantes. Podemos ter em mente questões a responder para estabelecer nosso processo de abstração como, por exemplo:

- Como podemos simplificar este problema/tarefa?

- Qual é a informação relevante para resolver este problema/tarefa?
- Como podemos representar claramente a informação importante?
- De que forma podemos relacionar a informação importante tendo em vista o ponto de partida e o resultado a alcançar (dar resposta a problema ou resolver a tarefa)? (ESPADEIRO, 2021, p. 6).

• **Produção de algoritmos** - é o processo de obtenção de passos ou regras de ação desenvolvidos e efetivados durante a resolução de subproblemas ou problemas. Esses algoritmos podem ser (d)escritos em códigos da língua materna, códigos matemáticos, códigos de computação/programação, entre outros. Questões orientadoras na produção de algoritmos:

- Quais são as etapas necessárias para a resolução do problema?
- Qual é a informação necessária para a concretização de cada uma das etapas?
- Como estruturar todos os passos necessários para a resolução do problema ou tarefa? (ESPADEIRO, 2021, p. 6).

• **Depuração** - é o processo de procura e correção de erros. Além disso, poderá assumir, de igual modo, ações de testagem, verificação, refinamento e otimização da resolução apresentada. Na depuração as ações mentais em busca da solução, elas podem ser afirmadas, revisadas, reformuladas ou abandonadas, o que leva a rever outras ações ou a conclusão do trabalho. Durante a depuração, são produtivas perguntas como:

- Como podemos garantir que o nosso plano, modelo, ou solução funcionou, ou não?
- O resultado corresponde ao que esperávamos?
- Como podemos modificar a abordagem para corrigir falhas ou imprecisões?
- Como sabemos se conseguimos corrigir o erro? (ESPADEIRO, 2021, p. 6).

O grupo Autômato também compreende que o Pensamento Computacional e o Pensamento Matemático possuem relações estreitas nos processos de resolução de problemas, ou seja, ambos recorrem à utilização do raciocínio lógico, à decomposição e à análise dos problemas em partes menores e à identificação de padrões.

Para que os processos de elaboração do Pensamento Computacional se efetivem, as propostas de trabalho devem estar bem elaboradas, possuindo intencionalidade pedagógica desde o momento em que se planeja até a execução, perpassando o processo de acompanhamento, possibilitando a práxis através do estímulo da autonomia em determinados momentos, cooperação em outros períodos, criatividade e participação ativa ao longo do desenvolvimento das tarefas.

3. O JOGO PAC-MAN NO SCRATCH

Nesta seção, apresentamos a análise de uma construção realizada no Scratch que foi inspirada no jogo de videogame Pac-Man (Figura 3). Esse jogo possui um personagem cujo objetivo é comer todas as pastilhas do labirinto sem ser atingido pelos fantasmas.

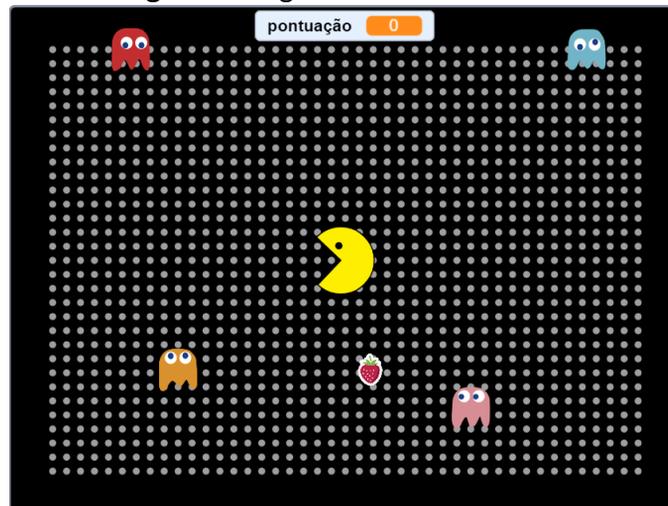
Figura 3 - Jogo Pac-Man



Fonte: GRÁTISPNG (2023).

No caso da nossa construção, substituímos as pastilhas por frutas. Ao colidir com uma fruta, o Pac-Man a engole e, ao mesmo tempo emite um som, então a fruta desaparece do labirinto e a pontuação é incrementada. O personagem movimenta-se no sentido horizontal e vertical, bem como os fantasmas que compõem o cenário do jogo. A seguir, na Figura 4, apresentamos o palco da nossa construção final no Scratch.

Figura 4 - Jogo Pacman no Scratch



Fonte: Elaborada pelos autores.

Para iniciar a construção do jogo no Scratch, mobilizamos o primeiro pilar do Pensamento Computacional: a formulação do problema. O problema dessa construção foi caracterizado como: *Construir um jogo em que um ator se desloca pela tela nas posições horizontal e vertical em busca de capturar frutas e fugir da perseguição de quatro fantasmas.*

No que diz respeito à decomposição, decompomos o problema geral em problemas específicos da seguinte forma:

- Construir a parte visual do jogo;
- Construção do ator principal e seus movimentos;
- Construir os movimentos do ator principal que se desloca ao toque das setas do teclado;
- Construir o movimento de quatro monstros pela tela;
- Fazer as frutas aparecerem aleatoriamente na tela;
- Marcar pontuação; e
- Testar os contatos que fazem o jogo finalizar.

Cada um desses problemas elencados precisou de um tratamento diferente. No caso dessa construção, foram esses os problemas enunciados, o que pode variar de construção para construção; também poderíamos ter elencado um número menor ou maior de problemas. Nesse

sentido, entendemos que a decomposição feita foi suficiente, pois contribuiu com a resolução do problema.

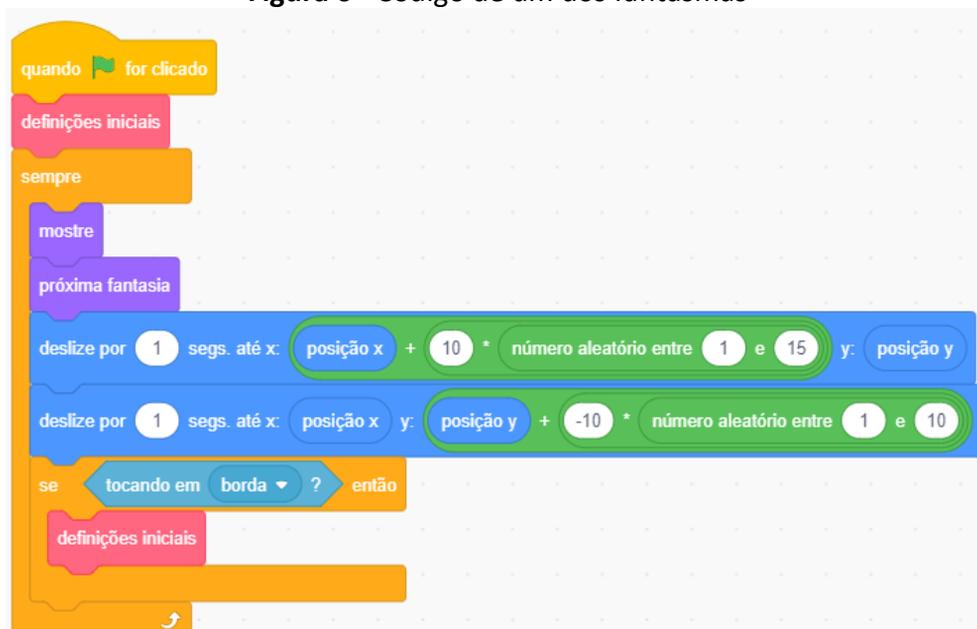
Para exemplificar o tratamento realizado para o problema *Construir o movimento de quatro monstros pela tela*, apresentamos a programação do código utilizado em um dos fantasmas que se movimentam na tela:

Figura 5 – Bloco definições iniciais em um dos fantasmas



Fonte: Elaborada pelos autores.

Figura 6 - Código de um dos fantasmas



Fonte: Elaborada pelos autores.

Para o código desse fantasma, criamos um bloco novo, nomeado *definições iniciais* (Figura 5), o qual possui a programação para fazer o fantasma ir para uma posição específica do palco e para ele mudar sua fantasia toda vez que o jogo é iniciado. Já o bloco do evento para iniciar o jogo (Figura 6) recebeu uma programação para o fantasma deslizar pelo palco no sentido dos eixos X e Y, saindo da sua posição inicial (bloco *definições iniciais*). Quando esse fantasma tocar a borda do palco, ele aciona novamente o bloco *definições iniciais* e repete o processo.

No que se refere ao reconhecimento de padrões, podemos elencar dois padrões que estão presentes no jogo construído:

- Os quatro monstros possuem movimentos semelhantes, mas em sentidos diferentes; e
- O surgimento das frutas é tratado por um simulacro de um evento aleatório.

Com relação à abstração, podemos destacar dois itens:

- O Pac-Man movimenta-se na vertical e na horizontal ao toque das setas do teclado; e
- Testes de contatos entre os atores devem ser evitados, pois finalizam o jogo.

A respeito da produção de algoritmos, em nossa construção, esse pilar do PC está relacionado com a construção de blocos separados para tratar os comportamentos dos atores Pac-Man, monstros e frutas:

- Definições iniciais;
- Mudanças de fantasias;
- Pontuação; e
- Testes de contatos.

Para exemplificar um dos itens enunciados, escolhemos a programação do bloco para a pontuação do jogo:

Figura 7 - Código da pontuação



Fonte: Elaborada pelos autores.

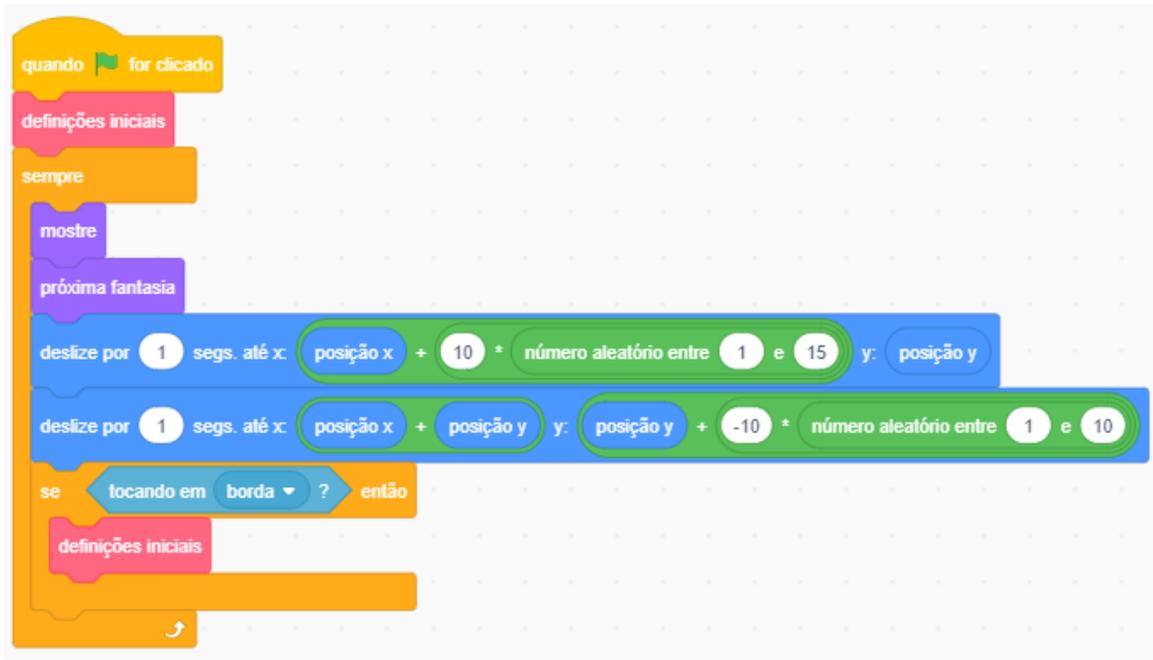
Inserimos essa programação no ator *fruta*, e toda vez que a fruta for tocada pelo ator *Pac-Man*, um ponto será adicionado. Além disso, toda vez que o jogo for iniciado, a pontuação é zerada.

Por fim, a depuração se fez presente entre uma ação e outra durante toda a construção do jogo, nos momentos em que foram realizados testes para verificação de seu funcionamento. Nesses casos, comparamos o projeto mental do jogo com sua realização efetiva no Scratch.

Foi nesse processo que identificamos equívocos e conseguimos ampliar e repensar aquilo que queríamos fazer. O processo de depuração permite revisitar nosso projeto e a construção constantemente, testando parte a parte cada passo construído, melhorando ou excluindo aquilo que não contribui com o que havíamos planejado.

A fim de poder observar tal fato, colocamos abaixo duas capturas de tela relacionadas à movimentação dos monstros no jogo. A Figura 8 apresenta um equívoco na linha de comando de movimentação vertical: o resultado esperado era do fantasma se movimentando rapidamente.

Figura 8 - Código inicial do movimento do fantasma

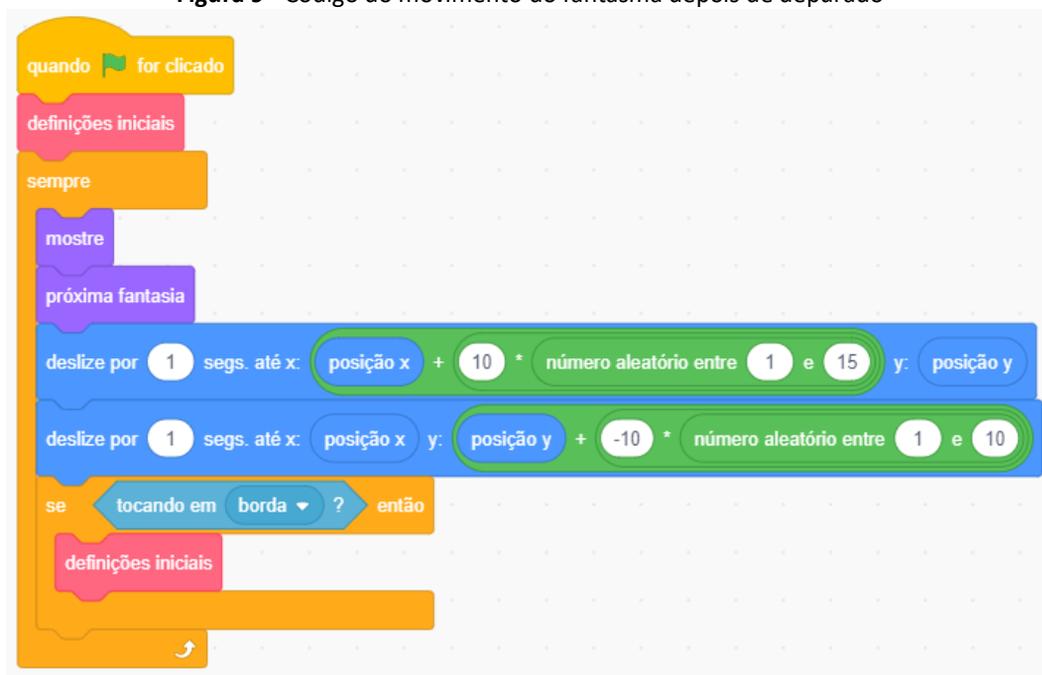


The image shows a Scratch script for a ghost's movement. It starts with a 'quando for clicado' (when clicked) event block. This is followed by 'definições iniciais' (initial definitions) and a 'sempre' (forever) loop. Inside the loop, there are two 'deslize por' (slide for) blocks. The first block moves the ghost 1 second at a speed of 10, with the x-coordinate calculated as 'posição x + 10 * número aleatório entre 1 e 15' and the y-coordinate as 'posição y'. The second block moves the ghost 1 second at a speed of 10, with the x-coordinate as 'posição x + posição y' and the y-coordinate as 'posição y + -10 * número aleatório entre 1 e 10'. After these two movement blocks, there is a 'se tocando em borda?' (if touching edge?) conditional block. If true, it triggers 'definições iniciais' (initial definitions) and then loops back to the beginning of the 'sempre' loop.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Já a figura a seguir mostra o código após depurado e testado, obtendo um movimento do fantasma de forma compassada, de acordo com o que pretendíamos.

Figura 9 - Código do movimento do fantasma depois de depurado



This image shows the same Scratch code as above, but with the two 'deslize por' blocks highlighted in blue. The first block's x-coordinate is 'posição x + 10 * número aleatório entre 1 e 15' and its y-coordinate is 'posição y'. The second block's x-coordinate is 'posição x + posição y' and its y-coordinate is 'posição y + -10 * número aleatório entre 1 e 10'. The rest of the code, including the 'quando for clicado' event, 'definições iniciais', 'sempre' loop, and 'se tocando em borda?' conditional, remains the same.

Fonte: Elaborada pelos autores.

O processo de construção do jogo Pac-Man no Scratch nos permitiu explorar os pilares do Pensamento Computacional. Nesta discussão, apresentamos uma análise de parte desses pilares presentes em nosso jogo, devido à limitação de páginas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da problemática exposta sobre os pilares que são mobilizados na construção do jogo Pac-Man no Scratch, tornou-se possível esboçar, ao longo desta discussão, considerações que demonstram quais são esses pilares, segundo a definição de Pensamento Computacional do grupo de pesquisa Autômato. Nesse sentido, são seis pilares aqui estudados e demonstrados: formulação do problema, decomposição, abstração, reconhecimento de padrões, produção de algoritmos e depuração.

Entre os pilares do Pensamento Computacional, destacamos a depuração. Esse processo se fez presente entre uma ação e outra durante toda a construção do jogo, especialmente nos momentos em que foram realizados testes para verificação de seu funcionamento. Foi nesse processo que identificamos equívocos e conseguimos ampliar e repensar aquilo que queríamos fazer. O processo de depuração permitiu revisitar nosso projeto e a construção constantemente, testando parte a parte cada passo construído, melhorando ou excluindo aquilo que não contribuiu com o que havíamos planejado.

O reconhecimento de padrões permitiu otimização de tempo, ao passo que, ao identificarmos o reaproveitamento de um mesmo bloco ou linha de códigos, utilizamo-nos não só da ferramenta copiar e colar, mas também o recurso *mochila*, que proporciona copiar partes inteiras de um projeto para reutilizá-las em outros atores ou em outros projetos, de acordo com a necessidade.

Destacamos, ainda, a produção de algoritmos para que um computador realize certas tarefas, pois é preciso que eles estejam escritos em uma linguagem de programação, que é uma maneira de mostrar como acontecem as sequências dos códigos para que seja executável. Uma entrada de passos finitos que executa determinada sequência, produzindo uma saída que chegue ao objetivo proposto, essas são as razões da nossa opção pelo Scratch, que fornece um conjunto

de ferramentas visuais e intuitivas pelo seu formato de encaixe, além do *feedback* imediato, viabilizando a verificação do projeto.

Dessa forma, o Scratch foi essencial por facilitar diferentes maneiras de abordar uma mesma proposta, valendo-se do raciocínio lógico, tomada de decisões, descoberta e correções dos erros, proporcionando elaborar hipóteses para buscar resoluções e chegar a um resultado. Identificamos que um mesmo problema pode ser observado, analisado e resolvido de formas diversas, mobilizando os processos do Pensamento Computacional e sua utilização na construção de jogos como o Pac-Man, por exemplo.

Por meio dessa discussão, esperamos fornecer uma possibilidade de trabalho com o uso do Pensamento Computacional, e pretendemos inspirar educadores e pesquisadores a explorarem novas abordagens para o ensino e aprendizagem com o emprego do Pensamento Computacional.

Portanto, entendemos que é fundamental haver maior incentivo para o desenvolvimento de mais debates sobre o tema, viabilizando a participação da comunidade escolar e pesquisadores para que realmente existam resultados satisfatórios para a educação. Ainda, que o Construcionismo de Papert deve ser retomado como um desafio para *aprender a aprender*.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Carlos. Pensamento Computacional e Matemática. **Educação e Matemática: Revista da associação de professores de matemática**, p. 31-38, 2021.

BASÍLIO, Arthur; DA SILVA, Pedro; MACHADO, Vinícius; ALDEMANN, Nayze. Estudo e Implementação de Algoritmos de Agrupamento e de Rotulação Aplicados no Diagnóstico por Imagens de Patologias Renais. *In: ESCOLA REGIONAL DE COMPUTAÇÃO DO CEARÁ, MARANHÃO E PIAUÍ (ERCEMAPI)*, 8., 2020, Evento Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 189-196.

BRACKMANN, C. **Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na Educação Básica**. 2017. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2017.

ESPADEIRO, Rui Gonçalo. O Pensamento Computacional no currículo de Matemática. **Educação e Matemática: Revista da associação de professores de matemática**, p. 5–10, 2021.

GRÁTISPNG. **Pac-Man**. 2023. Disponível em: <https://www.gratispng.com/png-66aevr/download.html>. Acesso em: 17 jul. 2023.

LOPES, Heitor Silveiro; TAKAHASHI, Ricardo Hiroshi Caldeira. **Computação Evolucionária em Problemas de Engenharia**. 1 ed. Curitiba: Omnipax, 2011.

NAVARRO, Eloisa Rosotti. **O desenvolvimento do conceito de pensamento computacional na educação matemática segundo contribuições da teoria histórico-cultural**. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/15112>. Acesso em: 05 jul. 2023.

NAVARRO, Eloisa Rosotti; SOUSA, Maria do Carmo de. O Pensamento Computacional na educação matemática: um olhar analítico para teses e dissertações produzidas no Brasil. *In: XIII Encontro Nacional de Educação Matemática*. **Anais [...]**. Cuiabá – Mato Grosso, 2019. Disponível em: <https://www.sbematogrosso.com.br/xiiienem/anais.php>. Acesso em: 02 maio 2023.

ONUCHIC, Lourdes de la Rosa. Ensino-aprendizagem de Matemática através da Resolução de Problemas. *In: BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. (Org.). Pesquisa em Educação Matemática*. São Paulo: EdUNESP, 1999, p.199-218.

RAABE, André; ZORZO, Avelino Francisco; BLIKSTEIN, Paulo. **Computação na Educação Básica: fundamentos e experiências**. Porto Alegre: Penso, 2020.

RIBEIRO, Leila; FOSS, Luciana. CAVALHEIRO, Simone André da Costa. Entendendo o pensamento computacional. *In: RAABE, André; ZORZO, Avelino Francisco; BLIKSTEIN, Paulo. Computação na educação básica: fundamentos e experiências*. Porto Alegre: Penso, 2020. p. 16-30.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO - SBC. **Referenciais de Formação em Computação: Educação Básica**. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3qSqzur>. Acesso em: 06 jul. 2023.

SCRATCH. **Scratch**. 2020. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/>. Acesso em: 19 jul. 2023.

SOUZA, Michel Figueiredo de; COSTA, Christine Sertã. **SCRATCH: Guia Prático para aplicação na Educação Básica**. 1. ed. Rio de Janeiro: Imperial, 2018.

VALENTE, José Armando. **A espiral da espiral de aprendizagem**: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação. 2005. Tese (Livre Docência) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2005.

WING, Jeanette Marie. Pensamento Computacional. **Educação e Matemática**: Revista da associação de professores de matemática, p. 2 – 4, 2021.