ISSN 2526-3234, Volume 1, Número 1, 2018.

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO POR MEIO DA FERRAMENTA SCRATCH

MARIA LUIZA SOARES DA SILVA BISNETA [1]

RESUMO

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO POR MEIO DA FERRAMENTA SCRATCH, UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. Maria Luiza Soares da Silva Bisneta, bisnetaxyz@gmail.com/UFERSA Daiane Santos de Oliveira, daiane.dani16@hotmail.com/UFERSA Elmir Denis Campos, elmirdenis@hotmail.com/UFERSA Alberto Wilson Braz de Lima, alberto.lima@ufersa.edu.br/UFERSA Maria do Socorro da Silva Batista, socorro.batista@ufersa.edu.br/UFERSA Eixo Temático: Políticas educacionais, avaliação e Currículo Resumo O trabalho tem como objetivo relatar o desenvolvimento do projeto de extensão denominado Scratch: Dê vida a sua imaginação, desenvolvido por licenciandos do curso de Licenciatura em Computação e Informática e Bacharelado em Sistemas de Informação da Universidade Federal Rural do Semi-Árido Campus Angicos, no Centro Educacional Doutor Pedro Amorim, no município de Açu/RN com alunos do ensino fundamental I. Analisando esta prática, levantamos algumas inquietações a respeito do papel da computação no currículo da educação básica, fazendo sempre uma ponte da ação de extensão realizada com as questões que envolvem o currículo e aspectos pontuais da computação empregada hoje no currículo básico escolar. Dentro desses aspectos, identificamos a existência de um novo tipo de leitor nas salas de aula, sob forte influência da tecnologia, o que torna necessário que as práticas pedagógicas e o próprio currículo sejam repensados. Essas novas ferramentas de ensino tratam-se em desenvolver a percepção pois seu propósito é estimular o entusiasmo na área da computação e lógica da programação. A elaboração de novas diretrizes curriculares nacionais parte de uma necessidade em virtude das novas exigências educacionais que uma sociedade decorrente da aceleração da produção de conhecimentos está reivindicando e necessitando. Sabemos através de estudos sobre a base nacional comum curricular que a computação está inserida no currículo da educação básica de forma apenas como ferramentas de auxílio, para estudos e pesquisas, e não como objeto a ser estudado, não se tendo como algo que venha proporcionar o desenvolvimento intelectual e por consequência o conhecimento. Segundo Pereira (2013 apoud GARLET, D.; BIGOLIN, N. M.; SILVEIRA, S. R. 2016), a lógica de programação deveria andar junto com outras disciplinas do ensino básico, tais como Biologia, Química e Física. Neste contexto, o ensino

de programação para crianças poderia desenvolver o pensamento computacional e passos lógicos para a resolução de problemas (KAFAI; BURKE, 2013). Partindo destas premissas este trabalho traz como narrativa e objeto de estudo o projeto de extensão já citado desde a concepção teórica da sua construção; o porquê da escolha do nome; o porquê da utilização da ferramenta de programação Scratch, o que a diferencia das outras, quais as metodologias que foram utilizadas para aplicação da ferramenta no ensino, qual a lógica da programação, usando a linguagem do Scratch. Explicitamos, também o porquê da escolha do local, visualizando um ambiente propício com ferramentas necessárias para que a aplicação ocorresse de maneira regular, descrevendo a sua forma estrutural; o porquê e como, da escolha dos alunos que mais tivessem a proximidade com as ferramentas tecnológicas, porém que nunca estudaram ou tiveram contato com alguma linguagem de programação, para assim contextualizar um ambiente ideal onde a inserção do ensino de lógica da programação faria sentido dentro do currículo. Além dos relatos da vivência, descrevemos nossos sentidos acerca dos acontecimentos antes, durante e depois do projeto, fazendo o acompanhamento dos alunos e seu nível de assimilação dos conteúdos e da sua aprendizagem durante e no final do projeto, descrevendo o modo de avaliação contínua e avaliação final, buscando compreender onde seus conhecimentos prévios se chocam com os novos conhecimentos, trazendo à tona as dificuldades durante o projeto, relacionando essas dificuldades com o cenário atual. Também nos chama a atenção os fatores que fizeram com que alguns alunos tenham desistido do projeto, fazendo uma análise do perfil deles como leitores, em contraponto com os alunos que foram até o final do projeto. Ao concluir o trabalho, temos maior convicção de que a tecnologia, vem mudando a maneira como existimos no mundo. Isto é identificado pelas novas formas de pensar e ler as coisas e com isso a existência desse novo leitor. Paulo Freire nos diz que: "A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não pode prescindir da continuidade da leitura daquele (A palavra que eu digo sai do mundo que estou lendo, mas a palavra que sai do mundo que eu estou lendo vai além dele). (...)Se for capaz de escrever minha palavra estarei, de certa forma transformando o mundo. O ato de ler o mundo implica uma leitura dentro e fora de mim. Implica na relação que eu tenho com esse mundo". Isto porque a leitura da palavra é sempre precedida da leitura do mundo. E aprender a ler, a escrever, alfabetizar- se é, antes de mais nada, aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto (Severino,1982). Desse modo, nos apoiando nessas ideais é que se precisa compreender as ferramentas tecnológicas que hoje fazem parte do nosso contexto e não ficar à mercê da ignorância ou dependência delas, saber utilizá-las também faz parte do estudo dentro da computação e isto é um papel social, que cabe a todos nós. Palavras-chave: Currículo, Scratch, Ensino de Programação, Linguagem de Programação Referências GARLET, D.; BIGOLIN, N. M.; SILVEIRA, S. R. Uma proposta para o ensino de programação de computadores na educação básica. Departamento de Tecnologia da Informação, Universidade Federal de Santa Maria, RS, 2016. FREIRE, Paulo. A importância

do ato de ler em três artigos que se completam. Cortez editora, 2017. SILVA ROCHA SOBREIRA, Elaine; KIKUE TAKINAMI, Olga; GOMES DOS SANTOS, Verônica. Programando, Criando e Inovando com o Scratch: em busca da formação do cidadão do século XXI. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2013, Campina, São Paulo. TEST... [S.l.: s.n.], 2013. p. 126-152.

Palavras-chave: .

---

[1] , ;