



## UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

(  ) Resumo      (  ) Relato de Experiência      (  ) Relato de Caso

### O USO DA TECNOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO LÓGICO E MOTOR

**AUTOR PRINCIPAL:** Andressa Lamaison Antunes.

**CO-AUTORES:** Cláudia Finoket, Diênifer Lopes.

**ORIENTADOR:** Evandro Luis Viapiana.

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo.

#### INTRODUÇÃO

O Berçário de Hackers é um projeto que oportuniza espaço para o desenvolvimento de conhecimentos em diversas áreas, tais como raciocínio lógico, coordenação motora, escrita, entre outras, por meio da programação de computadores. O público-alvo do projeto são alunos da escola municipal de Passo Fundo/RS, mais especificamente da EMEI Branca de Neve. O desenvolvimento do projeto utiliza o *software* Scratch Jr, que permite a introdução de crianças na faixa etária entre 6 e 7 anos na programação de computadores. O projeto é uma parceria da Universidade de Passo Fundo com a Prefeitura Municipal, sob a supervisão da equipe do Grupo de Estudos e Pesquisa em Cultura Digital e Educação. O objetivo principal é analisar as habilidades principais de raciocínio lógico e motora desenvolvidas durante o projeto através do conhecimento adquirido na utilização do *software* Scratch Jr.

#### DESENVOLVIMENTO

As atividades desenvolvidas estão relacionadas principalmente ao *software* Scratch Jr., mas também há diversas outras com o uso do recurso tecnológico

# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

## UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



que estimula o raciocínio lógico, chamada computação desplugada. Estas atividades envolvem conhecimentos básicos para estimular relação entre colegas e professores, visando sempre não só o aprendizado, mas também a diversão das crianças presentes para que, assim, as mesmas se sintam incentivadas e se torne mais produtivo o processo de aquisição do conhecimento.

O Scratch Jr. é uma ferramenta computacional que permite o desenvolvimento das crianças com relação a ampliação da escrita, leitura e do desenvolvimento cognitivo. No *software* as crianças encaixam blocos gráficos de programação para fazerem atores (sprites) do programa se movimentarem, saltarem, dançarem, tomarem decisões, entre outras ações. É possível modificar os atores no editor de pintura, adicionar sons e inserir vozes e fotografias dos próprios alunos no ator. Ao juntar tudo que é proporcionado pelo programa, as crianças criam histórias com base em vídeos que visualizaram em aula ou por histórias contadas pelas professoras, que visam em atividades como esta o estímulo da atenção, criatividade e lógica.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprendizado por meio de utilização de tecnologias digitais tem potencial de facilitar e despertar a vontade de aquisição de conhecimento, mesmo por crianças de pouca idade. Com isso, pretende-se demonstrar que a tecnologia pode facilitar o aprendizado, independente da idade e, também, despertar o desejo de utilização dos meios tecnológicos, principalmente na programação de computadores.

### ANEXOS

