

A produção de animações através do software Scratch com os estudantes de Escolas Públicas do Ensino Fundamental.

Paula Sperandio¹, Sara Provin¹, Rochele Fernanda Molin de Carvalho¹

¹ Professoras formadoras do Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal de Erechim
paulasperandio9@gmail.com, provinsara@gmail.com, roferlin@hotmail.com

Descrição e objetivos:

Este projeto tem como objetivo mostrar a interlocução entre a produção de animações interativas e o desenvolvimento da lógica de programação. As atividades são realizadas quinzenalmente pelas professoras formadoras nos Laboratórios de Informática Educativa – LIE em sete Escolas Municipais de Ensino Fundamental de Erechim-RS e também no Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal-NTM. Grupos de estudantes de turmas de 6º ao 9º ano foram selecionados e convidados pela coordenação de cada Escola para participarem das atividades propostas. Utilizando-se dos computadores disponíveis nos Laboratórios de Informática as professoras formadoras tinham como objetivo explorar o software Scratch, despertando nos estudantes a criatividade e a lógica através da produção de animações com os scripts que o programa disponibiliza. Os encontros foram divididos em três etapas. Tinham como objetivo estimular o raciocínio lógico e a criatividade através da produção de animações interativas, além de contribuir de forma positiva no desenvolvimento de estratégias que envolvem o conhecimento lógico matemático, cada encontro teve a duração de 2 horas aula. Na primeira etapa, com dois encontros realizou-se a apresentação dos elementos para construção de um jogo ou animação. Para familiarizar os estudantes, antes de utilizar o Scratch, as professoras formadoras realizaram atividades com o LibreOffice Calc e o Code.org, onde os mesmos tiveram as primeiras noções sobre programação. No Calc, foram feitas atividades práticas de localização, de forma concreta e virtual. Com o Code.org, foram desenvolvidas atividades que o próprio site disponibiliza para a introdução a programação. Na segunda etapa, as professoras formadoras sugeriram, durante três encontros, alguns exemplos de atividades que poderiam ser criadas através do software Scratch, explorando a criatividade e a elaboração das estratégias para a resolução dos problemas. Nos três últimos encontros, os participantes criaram suas próprias animações e jogos, sempre com o auxílio das professoras formadoras para esclarecer dúvidas quando necessário. De modo geral, os objetivos traçados foram alcançados. Os estudantes interagiram com os programas propostos e com os colegas produzindo suas próprias animações e jogos interativos a partir dos conhecimentos que foram adquiridos e compartilhados ao longo dos encontros. Ao desenvolverem cada atividade proposta, percebeu-se interesse, criatividade, pensamento lógico e abstrato por parte dos estudantes, sendo que estas habilidades poderão se refletir nas atividades escolares.