

**SCRATCH COMO FERRAMENTA DIDÁTICA: UMA EXPERIÊNCIA DE
FORMAÇÃO CONTINUADA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I**

REINA, R. R.^[1]; ALMEIDA, E.^[2]; HARAGUCHI, S. K.^[2]; SILVA, A. A.^[2].

A tecnologia e a internet estão moldando diversos aspectos da sociedade, mas as escolas ainda não passaram por uma transformação digital significativa. O uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação é limitado por diversos fatores. No entanto, algumas instituições têm promovido mudanças curriculares e estruturais para integrar a cultura digital aos processos de aprendizagem. A aprendizagem baseada em jogos (conhecida também como *Game Based Learning*, GBL) é uma metodologia ativa, e os jogos didáticos digitais como Duolingo, Kahoot, Scratch, além de jogos originalmente desenvolvidos para entretenimento, como Minecraft e Minetest, são considerados potenciais ferramentas didáticas. Esta metodologia é reconhecida por incentivar a criatividade, o trabalho colaborativo e favorecer o engajamento dos alunos nas atividades. Com o objetivo de apresentar e discutir as vantagens da utilização da gamificação e de jogos didáticos digitais, foi oferecido um curso de formação continuada para professores da rede pública do ensino fundamental I do município de Realeza – PR, ocorrido no primeiro semestre de 2024 na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS-RE), com a participação de 8 professores. O curso foi composto por cinco encontros de quatro horas cada, durante uma semana, nos quais os professores participantes foram introduzidos a conceitos teóricos sobre GBL e gamificação, além de participarem de atividades práticas com jogos digitais. Dentre os conteúdos abordados, destaca-se neste relato de experiência o “Scratch como Jogo Didático de Autoria”, encontro conduzido pelo bolsista do projeto. O Scratch é uma linguagem de programação de encaixe de blocos que articula o pensamento computacional com a autoria de jogos para a educação. O objetivo do encontro foi a produção do “Jogo da Coleta”. Este foi composto por dois entes, o coletado e o coletor, respectivamente, como exemplo, uma maçã que cai na tela e um cesto que a deve coletar. Cada maçã apanhada aumentava em 1 ponto a pontuação e para cada não coletada um ponto de vida era tirado, até chegar a 0. Todas estas ações foram programadas no momento da atividade com comandos do tipo “se o objeto 1 tocar o objeto 2, então soma-se 1 na variável pontuação”. O jogo foi criado do zero, portanto as escolhas referentes ao molde da interface de fundo, a seleção dos objetos, a velocidade que o objeto caía, as características de pontuação e vida, a música de fundo e a interface de “fim de jogo” foram determinadas por cada professor, caracterizando a sua autoria. Nesta atividade, observaram-se duas dificuldades principais: uma de encontrar as caixas de comando que eram solicitadas e a outra de compreender a função das mesmas. Considerando que nenhum professor tinha experiência prévia com o Scratch e que todos

[1] Reidiner Roberto Reina. Licenciatura em Física. UFFS. reidiner.work@hotmail.com.

[2] Eduardo de Almeida. Licenciatura em Física. UFFS. eduardo.almeida@uffs.edu.br.

[2] Shirani Kaori Haraguchi. Licenciatura em Química. UFFS. shirani.haraguchi@uffs.edu.br.

[2] Adriano Antonio Silva. Licenciatura em Química. UFFS. adriano.silva@uffs.edu.br.

conseguiram concluir o desenvolvimento do jogo ao final do encontro, a atividade foi considerada satisfatória. Com este curso os professores foram apresentados aos potenciais didáticos relacionados ao Scratch e com esta ferramenta os mesmos podem desenvolver atividades de pensamento computacional de forma lúdica para os alunos do ensino fundamental I, assim como o utilizar para trabalhar conteúdos de matemática, artes, língua portuguesa e outros.

Palavras-chave: Formação continuada; Metodologias ativas; Aprendizagem baseada em jogos (GBL); Cultura digital; Scratch.

Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra

Origem: Extensão.

[1] Reidiner Roberto Reina. Licenciatura em Física. UFFS. reidiner.work@hotmail.com.

[2] Eduardo de Almeida. Licenciatura em Física. UFFS. eduardo.almeida@uffs.edu.br.

[2] Shirani Kaori Haraguchi. Licenciatura em Química. UFFS. shirani.haraguchi@uffs.edu.br.

[2] Adriano Antonio Silva. Licenciatura em Química. UFFS. adriano.silva@uffs.edu.br.