

23 e 24 de outubro de 2017

Uso do *Scratch* em ambientes de ensino

AGOSTINHO, Patrick Lauermann¹
SANTINI, Paulo Henrique*

Este trabalho apresenta um relato de experiência do uso da Linguagem *Scratch* aplicado nas disciplinas de Algoritmos e Linguagem de Programação I, com um grupo de alunos do primeiro e segundo semestre do curso Técnico Concomitante em Informática do IFRS – *Campus* Erechim, a partir do primeiro e segundo semestre de 2015. O *Scratch* é uma linguagem de programação gráfica desenvolvida em 2007 pelo *Media Lab* do MIT (*Massachusetts Institute of Technology* - Instituto de Tecnologia de Massachusetts). Tal ferramenta foi criada para a utilização de pessoas que não possuem conhecimento prévio de outras linguagens de programação. Desta forma, é ideal para pessoas que estão iniciando seus estudos dentro da área da programação, possibilitando um grande avanço na lógica que envolve a área computacional. O *Scratch* foi desenvolvido especialmente para crianças e jovens de 4 a 16 anos de idade, e oferece aos programadores, um ambiente de desenvolvimento acolhedor, que permite criar animações, histórias interativas, jogos virtuais e outros programas interativos. Assim, o objetivo geral deste trabalho é apresentar os conceitos sobre lógica e programação utilizando a linguagem de programação *Scratch*, bem como, aprofundar conhecimento para a criação de histórias animadas e jogos educacionais utilizando tal linguagem. Após isso, será possível identificar os efeitos sobre este grupo de alunos em relação ao aprendizado dos conceitos elementares da programação. Inicialmente foi apresentado aos alunos *sites* para acessos aos conteúdos e realização de estudos teóricos. Depois foram aplicados os conceitos e a utilidade da linguagem de programação *Scratch* na área da Informática. Após encerrada a parte teórica, iniciou-se a elaboração de exercícios envolvendo lógica e programação utilizando o *Scratch*, com aplicação na criação de histórias animadas e jogos educacionais. Foi possível perceber que a maioria dos alunos, mesmo com pouco contato com a linguagem, em um curto espaço de tempo conseguiu criar seus próprios jogos. Os resultados sugerem que houve um bom aproveitamento dos alunos em relação à aplicação dos conceitos e prática da programação com o *Scratch*, o que foi mensurado por meio de análise de testes aplicados ao longo do experimento e dos exercícios por eles desenvolvidos, bem como o aumento do nível de interesse desse grupo pela linguagem *Scratch*, avaliado por meio da aplicação de um formulário após os experimentos.

Palavras-chave: Lógica de programação. Linguagem *Scratch*. Jogos.

Modalidade: Ensino

¹Técnico Concomitante em Informática, IFRS – *Campus* Erechim, p.lauermann09@hotmail.com

* Docente/ área de Informática, IFRS –*Campus* Erechim, paulo.santini@erechim.ifrs.edu.br