

SCRATCH: EDUCAÇÃO LÚDICA EM CÓDIGO

Isadora Marion da Silva¹, José Bolivar Gomes Grego¹, Mariana Canova Moreira¹, Adriana da Silva Pinto¹, Fernanda Pinto Mota^{1*}

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Ibirubá, RS, Brasil.

*Orientadora

O projeto de extensão "Computação nas Escolas" teve como objetivo geral possibilitar o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da capacidade de resolução de problemas, tendo como público alvo crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. A estratégia adotada foi introduzir o pensamento computacional através da programação. Para alcançar esse propósito, o projeto utilizou ferramentas lúdicas. A iniciativa parte da premissa de que o desenvolvimento do pensamento computacional desde da infância favorece a compreensão e interação crítica com a tecnologia. A utilização da plataforma Scratch foi motivada por sua interface visual e interativa. Tais características favorecem a autonomia de crianças em processo de alfabetização. A execução do trabalho foi dividida em etapas. A atividade desencadeadora "quebra-cabeça" possibilitou apresentar o conceito de programação que envolve a construção de uma sequência lógica de comandos. Na etapa seguinte, conceitos fundamentais como algoritmos, sequenciamento e laços de repetição foram contextualizados em narrativas temáticas envolventes, como aventuras em jardins de borboletas, viagens marítimas e histórias com personagens animados. Essas narrativas serviram como pano de fundo para as atividades práticas, que integraram elementos visuais e sonoros para proporcionar uma experiência de aprendizagem multissensorial. Durante as aulas, os alunos demonstraram engajamento nas atividades propostas participando ativamente. Foram observados progressos na organização do pensamento, na abstração de conceitos, no trabalho em equipe e na busca por soluções criativas. Sendo assim, o projeto evidencia que a abordagem lúdica não apenas facilita a compreensão de conceitos complexos, como variáveis e estruturas de repetição, mas também transforma a computação em uma ferramenta pedagógica poderosa. Esta experiência reforça a viabilidade e os benefícios do pensamento computacional para a formação de indivíduos mais críticos, criativos e melhor preparados para os desafios de um mundo digital.

Palavras-chave: Ensino lúdico; Pensamento computacional; Metodologias criativas; Programação em bloco; Ferramenta Scratch.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX nº 39/2024, Projeto: Computação nas Escolas.