

***SCRATCH*: UMA FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIATIVIDADE**

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

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

Uma das maiores dificuldades de pais e professores é desenvolver a criatividade das crianças durante a infância. Num mundo cada vez mais digital, está muito custoso exigir que as crianças trabalhem pensando por si próprias, visto que tudo o que elas precisam está pronto em suas mãos. Logo, é fundamental procurar meios que conciliam a criatividade com as tecnologias. Objetivando formas de trabalhar a criatividade e o raciocínio lógico em crianças do ensino fundamental, foi desenvolvido o projeto Computação nas Escolas que utiliza a plataforma de criação de jogos chamada *Scratch* como principal ferramenta de ensino para incentivar o pensamento lógico e criativo, devido à emergência em desenvolver o pensamento crítico durante a infância. Assim, a aplicação do projeto começou na Escola Municipal Ibirubá, no município de Ibirubá/RS, tendo como público-alvo estudantes do quarto ano, com idade entre 9 e 10 anos. A metodologia foi organizada em 10 encontros. A mesma está relacionada à Aprendizagem Baseada em Problemas, que busca possibilitar que as crianças analisem seus problemas e busquem sozinhas estratégias para solucionar o que lhes foi solicitado, utilizando a criatividade para pensar “fora da caixa”. Dessa forma, a utilização da plataforma *Scratch*, foi imprescindível para que o pensamento lógico e criativo fosse aprimorado, uma vez que com ela, as crianças além de trabalharem a lógica e a resolução de problemas, também interagem com uma parte visual repleta de estímulos essenciais para ativar a criatividade. As primeiras atividades foram voltadas para que os estudantes conhecessem a plataforma, com jogos rápidos e fáceis. Ao longo dos encontros, os alunos começaram a explorar alguns conceitos mais complexos, como o uso de variáveis, onde alguns alunos apresentaram dificuldades que logo foram sanadas, porém, sendo usadas explicações simplificadas e de acordo com os seus interesses. No último encontro foi desenvolvida uma atividade na qual as crianças criaram o seu próprio jogo com bases nos novos conhecimentos desenvolvidos, utilizando a criatividade para montar toda parte visual e solucionar os problemas que elas encontrassem pelo caminho. Os alunos eram avaliados durante todas as aulas e após a análise da última atividade, foi notada a evolução dos estudantes na utilização da criatividade e na resolução da atividade, onde cada um resolvia os problemas propostos de forma diferente e pensada por eles mesmos. Ao final da aplicação das atividades, a escola se mostrou satisfeita com os resultados obtidos e solicitou o uso da mesma proposta com outras turmas.

Palavras-chave: Criatividade; *Scratch*; Resolução de problemas; Pensamento lógico.

Trabalho executado com recursos do Edital PROEX N° 39/2024, Projeto: Computação nas Escolas