

Capacitação para Professores em Construção de Jogos Educacionais com o Scratch

Viviani Andrade, Gabriel Lima, Graciela Bikosk, Marcos Zotti de Sá, Márcia Häfele
Islabão Franco (orientadora), Tanisi Pereira de Carvalho (coorientadora)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre

viviani.ndr@gmail.com, marcia.franco@poa.ifrs.edu.br

Não há dúvidas quanto aos benefícios que os jogos educacionais aliados à tecnologia podem trazer para a educação. Mesmo havendo um grande incentivo através de projetos de inclusão digital, ainda existe uma forte barreira a ser quebrada por muitos professores. Muitas vezes, por não terem conhecimento das tecnologias e terem receio, não exploram as vantagens em utilizar esses recursos. Neste contexto, com a intenção de quebrar esse paradigma, este trabalho apresenta os resultados do projeto de extensão intitulado: Capacitação para professores em jogos educacionais para o ensino fundamental. O projeto tem como objetivo capacitar os professores do ensino fundamental, de escolas da rede pública, na construção de jogos educacionais com o Scratch. O projeto contou com a participação de alunos bolsistas dos cursos de Tecnologia em Sistemas para Internet e Licenciatura em Ciências das Natureza e com professores das áreas de Tecnologia e Educação. As etapas de desenvolvimento aplicadas no projeto foram: i) levantamento do perfil dos professores interessados em realizar a capacitação – essa etapa foi fundamental para definir a modalidade de ensino da capacitação, pois primeiramente havia-se pensado na modalidade de ensino presencial, porém, percebeu-se que os professores não tinham disponibilidade de horário para participarem. Dessa forma, decidiu-se realizar na modalidade de ensino a distância; ii) estudo da ferramenta Scratch utilizada na capacitação; iii) elaboração dos conteúdos das atividades disponíveis no jogo utilizado como exemplo durante a capacitação; iv) elaboração da apostila composta por conceitos, exemplos e exercícios; v) elaboração das videoaulas com explicações dos conteúdos trabalhados na capacitação; vi) criação do curso no ambiente Moodle e disponibilização do material no canal do YouTube; vii) realização do curso de capacitação e acompanhamento dos professores durante o desenvolvimento das atividades no ambiente Moodle. Através deste trabalho, foi possível alcançar os seguintes resultados: i) proporcionar aos professores a participação em experiências tecnológicas de caráter inovador, possibilitando a criação de novas metodologias que contribuam na qualidade do processo de ensino; ii) possibilitar às escolas e aos professores uma melhor utilização dos recursos tecnológicos, empregados nos laboratórios de informática das escolas, de forma a extrair da tecnologia o máximo de benefícios e tornar o processo de ensino mais interessante e motivador; iii) possibilitar aos alunos e professores aprimorarem novas competências e habilidades através do uso dos jogos educacionais com o Scratch. Sendo assim, acredita-se que o trabalho proposto contribuiu na formação de professores, na utilização dos recursos tecnológicos em benefício da educação e com o crescimento da qualidade do ensino fundamental.

Palavras-chave. Capacitação para professores; Jogos educacionais; Scratch.

Financiamento/Apoio: ProExt MEC.