

Scratch como estímulo à imaginação e ao pensamento criativo

Mariana Canova Moreira¹, Adriana da Silva Pinto², Isadora Marion da Silva², José Bolivar Gomes Grego²,
Fernanda Pinto Mota³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

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

Um dos principais desafios enfrentados por pais e educadores consiste em estimular a criatividade das crianças durante a infância. Em um contexto marcado pela forte presença das tecnologias digitais, torna-se cada vez mais complexo exigir que os estudantes desenvolvam autonomia no pensamento, visto que os recursos disponíveis oferecem respostas imediatas. Diante desse cenário, torna-se imprescindível a adoção de estratégias que conciliam criatividade e tecnologia, de modo a favorecer a formação integral dos sujeitos. Com esse propósito, foi desenvolvido o projeto Computação nas Escolas, que tem como eixo central a utilização da plataforma de criação de jogos Scratch como recurso didático-pedagógico, objetivando o desenvolvimento do raciocínio lógico, do pensamento crítico e da criatividade em crianças do ensino fundamental. A aplicação do projeto ocorreu na Escola Municipal Ibirubá, no município de Ibirubá/RS, contemplando estudantes do quarto ano, com faixa etária entre 9 e 10 anos, em uma proposta metodológica organizada em dez encontros e fundamentada na Aprendizagem Baseada em Problemas. Essa abordagem possibilitou que os alunos analisassem situações-problema e buscassem, de forma autônoma, estratégias criativas para a resolução dos desafios apresentados. O uso da plataforma Scratch mostrou-se fundamental nesse processo, pois, além de favorecer o desenvolvimento da lógica e da capacidade de resolução de problemas, ofereceu aos estudantes um ambiente visual dinâmico e interativo, essencial para potencializar a criatividade. Inicialmente, as atividades foram voltadas à familiarização com a ferramenta, mediante a realização de jogos simples e acessíveis. Posteriormente, os estudantes avançaram para conceitos mais complexos, como a utilização de variáveis, cujas dificuldades foram superadas a partir de explicações adaptadas ao nível de compreensão dos alunos e aos seus interesses. No último encontro, foi proposto que as crianças desenvolvessem seus próprios jogos, aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo do processo, o que lhes permitiu exercitar a criatividade na elaboração dos elementos visuais e na resolução autônoma dos obstáculos enfrentados. A avaliação, realizada de forma contínua, evidenciou avanços significativos no desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico dos participantes, os quais apresentaram soluções originais e diversificadas para os problemas propostos. Após o término da experiência, a instituição escolar expressou satisfação com os resultados alcançados e manifestou interesse na ampliação da iniciativa para outras turmas, reconhecendo sua relevância para a promoção da aprendizagem significativa e para a formação integral dos estudantes.

Palavras-chave: Criatividade; Scratch; Raciocínio lógico.

Trabalho executado no: o Edital PROEX Nº 46/2024 – Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de recuperação do arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital PROEX 5/2024- Complementar ao Edital 46/2024- Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de Recuperação do Arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital Proex nº 17/2024: vinculado ao Edital Nº 13/2024- Bolsa de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-reitoria de Extensão (Proex) do IFRS, Edital PROEX Nº 39/2024 – Edital de Auxílio Institucional à Extensão 2025, Edital PROEX Nº 12/2025: Edital de Concessão de Auxílio Institucional para Ações de Extensão propostas por Estudantes do IFRS, Edital PROEX Nº 8/2025- Bolsas de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-Reitoria de Extensão do IFRS, Edital PROEX Nº

