



2021 / 1º SEMESTRE  
20 a 26 de Março

# CON SCIÊNCIA:

a virtualização do ensino,  
ressignificando a aprendizagem



## DESMITIFICANDO A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA EM CONTEXTO PANDÊMICO

Luanna Alves (ISERJ) e Nathalia Nogueira (UERJ)

Realização



Apoio

Licença

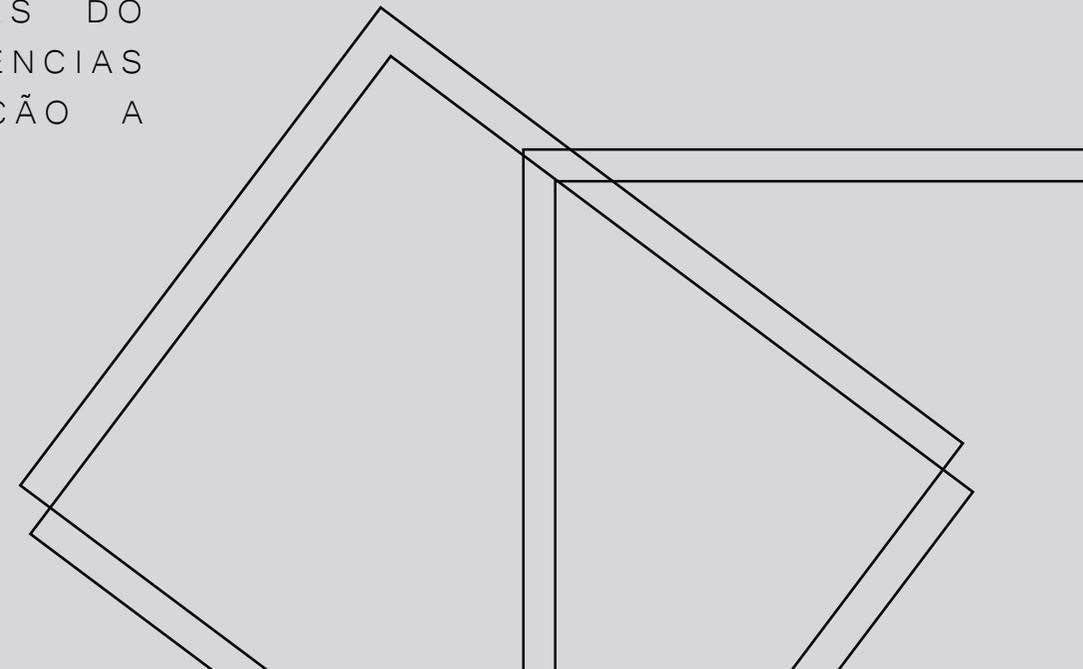


# UEADSL

CONGRESSO NACIONAL

UNIVERSIDADE EAD E SOFTWARE LIVRE

EVENTO CIENTÍFICO SEMESTRAL ONLINE, ASSÍNCRONO E GRATUITO QUE REÚNE ESTUDANTES E PROFESSORES DO BRASIL E DO EXTERIOR PARA TROCA DE EXPERIÊNCIAS SOBRE TEMAS RELATIVOS À UNIVERSIDADE, EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E SOFTWARE LIVRE.



# RESUMO

O presente artigo traz a experiência, resultado e repercussão da oficina Uso Pedagógico do Scratch, que compôs o projeto Formação docente em tempos de excepcionalidade promovido pelo Movimento Educacional – Mob.E integrado ao Grupo de Pesquisa Identidade(s) e Saberes Docentes – GPIDOC/ISERJ/Cnpq. O propósito da oficina foi auxiliar docentes e licenciandos a planejarem suas aulas, até então em ensino remoto emergencial devido a COVID-19, com a dinamicidade da gamificação.

# A oficina “Uso pedagógico do Scratch”



Imagem 1: Cartaz de divulgação da oficina Uso Pedagógico do Scratch (Reprodução: Mob.E/GPIDOC)

A oficina, realizada em 2020.2, foi desenvolvida em momento síncrono (Google Meet) para auxiliar docentes e discentes a contornar os desafios impostos pelo ensino remoto emergencial.

A ideia de oferecer uma oficina sobre o SCRATCH advém do desejo de compartilhar saberes e práticas a fim de desmistificar a “dificuldade” do ensino de programação.



- Existe uma necessidade imediata de avanços nos estudos das tecnologias junto à educação.
- É preciso mudar a visão superficial da educação que entende a tecnologia como ferramenta “atrativa” de aula.
- E entender a tecnologia como uma ferramenta de construção do conhecimento.



# Construcionismo

O construcionismo (Seymour Papert) defende que a linguagem de programação promove um ambiente interativo, com a possibilidade de investigar, levantar hipóteses, testá-las e refinar suas ideias.

Essas ações podem acontecer com menor intervenção do professor e, permite que o estudante construa o seu próprio conhecimento.



**Informação**



# Mas afinal, o que é o Scratch?

O Scratch é uma linguagem de programação inspirada no Logo, porém com uma interface gráfica mais fácil e moderna.

Foi desenvolvido pelo grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT, liderados por Mitchel Resnick, lançado em 2007.

Disponível em site e em software, ambos gratuitos.



# Considerações finais

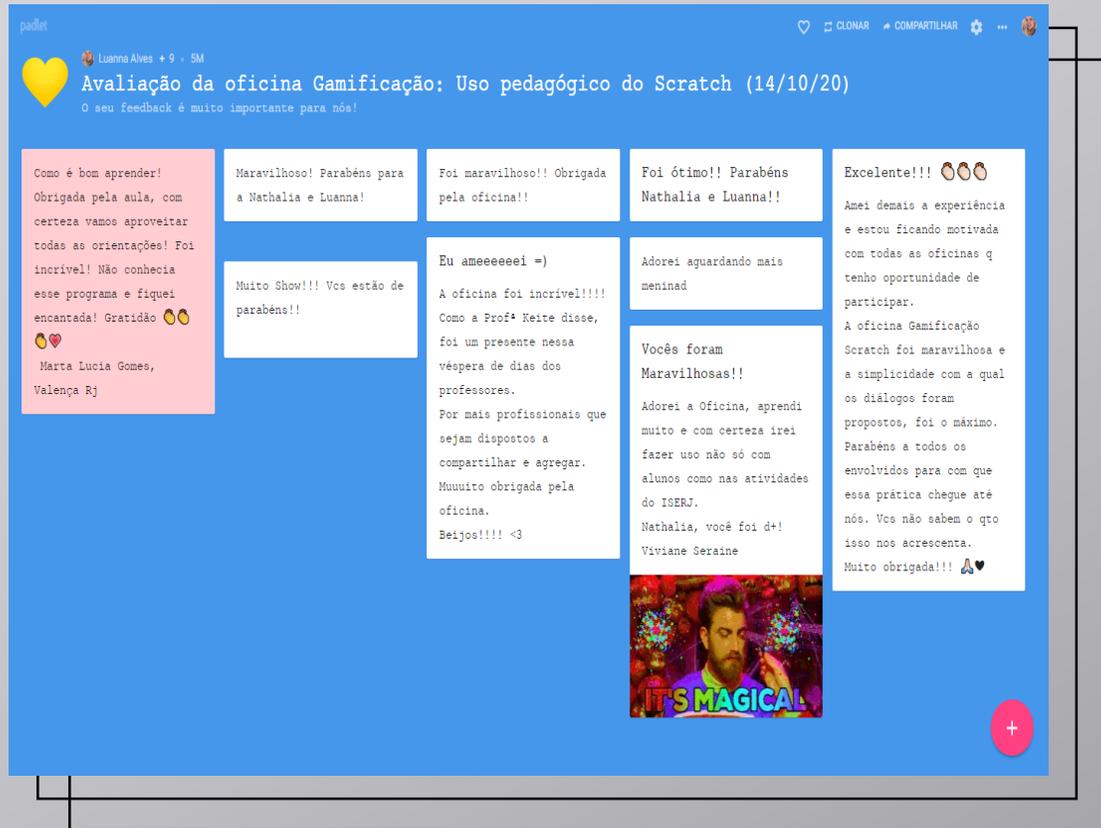


Imagem 1: Padlet realizado após a implementação da oficina.

A iniciativa de desvendar e pôr os ensinamentos em prática, trouxe para as implementadoras da oficina, considerável gratificação oriunda do reconhecimento, pois para além do compartilhamento dos saberes sobre o Scratch, estavam despertando nos educadores, a curiosidade e a vontade de inovar em seus planejamentos, o que poderia ajudá-los a superarem os desafios impostos pela realidade atual e informatizada.

# Referências

CORREIA, T. F. M. Scratch na aprendizagem da matemática. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico) – Instituto Politécnico de Setúbal, Setúbal, Portugal, 2013.

LOPES, Daniel; SCHELMANM, Eliane. A cultura digital nas escolas: para além da questão do acesso às tecnologias digitais. In SEGATA, Jean; MÁXIMO, Maria Elisa; BALDESSAR, Maeia José (orgs.) Olhares sobre a cibercultura. 1 ed. Florianópolis: CCE: UFSC, 2012. V1. P. 155-167.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. [S.l: s.n.], 2005.

PASSOS, Marize Passos. Scratch: uma ferramenta construcionista no apoio a aprendizagem no século XXI. Revista Eletrônica Debates, v. 04, n. 02, p. 68 - 85, 2014.

PAPERT, Seymour. Logo: computadores e educação. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

# OBRIGADA!

Luanna Alves

E-mail: [annalu.alvess@gmail.com](mailto:annalu.alvess@gmail.com)

Nathália Pires

E-mail: [nathalia.pn@hotmail.com](mailto:nathalia.pn@hotmail.com)