



IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

Título da produção digital: Produzindo desenhos e pequenas animações com Scratch

Nome completo da escola: E. M. E. B. Dr. Liberato Salzano Vieira da Cunha

Dados de identificação do professor: Simone Rosanelli Dullius

Nome completo, idade e turma de todos os alunos envolvidos:

Nome	Idade	Turma
Eduarda Melo Klaus	10	B11
Endrio Bisparo da Silva Gonzalez	11	B11
Igor Estral de Souza	09	B11
Igor Mendonça de Assis Feijó	11	B11
Jonathan Barbosa Lourenço	10	B11
Kauã Paiva	08	B11
Lucas de Oliveira Flores	09	B11
Lucas Vaz Pimentel	10	B11
Maria Luiza de Souza Jardim	09	B11
Matheus Vinícius Golart Flores	09	B11
Nicolas Muro Gielow	09	B11
Rafael Nascimento da Silva	14	B11
Samara Gomes Acosta	10	B11
Victória Aparecida Job Gacki	10	B11
Vinícius Cadorin Neves	10	B11

Endereço de postagem dos trabalhos: <https://scratch.mit.edu/users/liberatob112015>

Proposta pedagógica orientadora da produção:

● **Período de desenvolvimento da atividade:** Maio de 2015 a Outubro de 2015

● **Objetivos:**

- * Estimular o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica;
- * Desenvolver o raciocínio lógico;

● **Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:**

- * Desenvolvimento do raciocínio lógico;
- * Capacidade de resolver problemas;

- * Desenvolvimento de ideias;
- * Criatividade

- **Conteúdo:**

- * Resolução de problemas;

- **Desenvolvimento da atividade:**

O Scratch foi apresentado a turma em maio de 2015. No início não dava um tema específico para produção, os alunos deveriam explorar o que fora apresentado pela professora e descobrir novas formas de utilização, sendo bastante importante que as descobertas fossem divididas com os demais colegas da turma. No mês de outubro combinamos que eles representariam no Scratch:

- * A parte preferida do filme: Frankenweenie ou
- * A parte preferida do filme: As férias do pequeno Nicolau ou
- * Um verso do livro: “Versos para Namorar” do autor Mario Pirata (escritor que visitou nossa escola esse ano no projeto Adote)

- **Recursos de apoio:**

- * Computador e software Scratch

- **Estratégias de acompanhamento:**

- * Durante o trabalho dava dicas de como conseguir determinada ação proposta pelos alunos, mas também os instigava para a descoberta e compartilhamento dos conhecimentos construídos.

- **Considerações sobre a proposta:**

- * O trabalho com Scratch foi bastante positivo com as crianças, o trabalho visou instigar os alunos para o pensamento criativo, colaboração e capacidade de resolver problemas a fim de potencializar suas aprendizagens. A programação de computadores é como se fosse um idioma, uma forma de falarmos para máquina qual é o nosso intuito. Dessa forma, é importante estimularmos a criança também para essa forma de pensamento, já que atualmente ler e escrever o mundo traz também a ideia de letramento digital.