

Programação de Computadores na Educação Infantil e suas potencialidades

Eliamar Ceresoli Rizzon¹, Marília Rampanelli¹, Caroline da Silva Furini², Eliardo Marini³, Matheus Bianchi Godinho³, Evandro Luís Viapiana³

¹Departamento de Matemática – Universidade de Passo Fundo (UPF) - Passo Fundo, RS – Brazil

²Departamento de Pedagogia - Universidade de Passo (UPF) - Passo Fundo, RS - Brazil

³Departamento de Ciências da Computação - Universidade de Passo (UPF) - Passo Fundo, RS - Brazil

{lia@upf.br, marilia.portella@hotmail.com, carolinesfurini@gmail.com
eliardo.marini@gmail.com, mat.godinho@live.com e viapiana@upf.br }

DESCRIÇÃO: O ScratchJr é um software de programação disponível para iPads e androids recentemente atualizados. Este software segundo o site <http://www.scratchjr.org/>, é uma linguagem introdutória de programação criada para atender à crianças entre 5 e 8 anos, possuindo características que desafiam, divertem e desenvolvem a descoberta e atenção. No ScratchJr. as crianças encaixam blocos contendo comandos de programação projetados com desenhos, a fim de permitir a compreensão à faixa etária destinada, em que ainda não possuem a habilidade de leitura. Os personagens podem se mover, saltar, desaparecer, diminuir e aumentar o tamanho, reproduzir sons gravados, dentre tantos outros recursos que vão sendo descobertos através do manuseio

O foco principal desta oficina é demonstrar algumas das atividades desenvolvidas na ação Berçário de Hackers, que é parte do Projeto Mutirão pela Inclusão Digital da Universidade de Passo Fundo. A oficina terá três momentos que serão conduzidos de forma dinâmica, interativa e participativa, em que o público participante possa manusear e explorar os jogos e software utilizados. O princípio universal do pensar e o modo de utilizá-lo adequadamente na apuração da veracidade dos fatos é a essência da lógica e portanto, consideramos o raciocínio lógico fundamental no momento de se criar um algoritmo. Sendo assim, a oficina aqui apresentada, busca desenvolver atividades que aprimorem o uso do raciocínio lógico, a compreensão de programação e a exploração do ScratchJr. na educação infantil. Inicialmente o público participante será dividido em grupos. No primeiro momento cada grupo receberá um jogo que contém alguns dos comandos existentes no Software anteriormente mencionado, o qual possibilita a compreensão de cada comando antes de iniciar com a programação.

No segundo momento, será apresentado aos participantes o software ScratchJr. que inicialmente será examinado, conjuntamente.. Após, iremos propor a criação de histórias, em duplas, onde elencaremos alguns quesitos que precisarão aparecer, como por exemplo: 2 palcos, 3 personagens, etc.

Para finalizar, cada dupla irá projetar e apresentar as suas histórias. Após faremos uma roda de conversa referente às potencialidades de uso do ScratchJr. no espaço escolar. Por fim, será mostrada a experiência vivenciada no Projeto Berçário de Hackers no ano de 2015, que foi realizada fora do ambiente escolar.

OBJETIVOS: A oficina tem como principal objetivo a exploração do software ScratchJr. e a demonstração de sua utilização na Educação Infantil.

PÚBLICO ALVO: Professores de escolas da educação infantil, coordenações e direções de escolas e demais pessoas interessadas.

VAGAS: 15 pessoas

INFRAESTRUTURA: Data show e 8 iPads para participantes.