

Título: NOVO JEITO DE APRENDER

Veículo: Estado de Minas - **Localidade:** BELO HORIZONTE - MG - **Data de publicação:** 07/11/2015

Editoria: Guri - **Página:** Capa/5 a 8

- **Retorno mídia:** R\$ 0,00

GURIRE

ESTADO DE MINAS

SÁBADO, 7 DE NOVEMBRO DE 2015

ROLA NA ESCOLA

Alunos fazem trabalhos em defesa do meio ambiente. **Página 4**

PERSONAGEM

Youtuber mirim dá dicas sobre vários temas e conquista o Brasil. **Página 12**



AULAS DIVERTIDAS

Estudantes aprendem a desenvolver pensamentos lógicos por meio de jogos e programas de computador

PÁGINAS 5 A 8

RAMON LISBOA/EM/D.A./PRESS

Título: NOVO JEITO DE APRENDER

Veículo: Estado de Minas - **Localidade:** BELO HORIZONTE - MG - **Data de publicação:** 07/11/2015

Editoria: Guri - **Página:** Capa/5 a 8

- **Retorno mídia:** R\$ 0,00

ESTADO DE MINAS
Sábado, 7 de novembro de 2015

GURI • REPORTAGEM DE CAPA

5



Para Esther, de 12 anos, ficou mais fácil estudar outro idioma



Artur, de 11 anos, está ansioso pelas aulas de matemática

ESCOLA INCLUI O SCRATCH PARA AUXILIAR AS
AULAS DE INGLÊS, CIÊNCIAS E MATEMÁTICA

NOVO JEITO DE APRENDER

LILIAN MONTEIRO

Estudar é necessário, é fundamental e, para muitos, mais obrigação do que prazer. Mas estudar pode ser cativante, divertido e envolvente, combinação ideal para ganhar conhecimento. Essa descoberta é a fórmula mágica. Os alunos do 6º ano do Colégio Loyola vivem essa experiência inovadora. Por meio do Scratch, linguagem de programação para criança em idade escolar, que permite criar as próprias histórias (e interagir), animações, jogos, música e arte, desenvolvida pelo Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), as aulas de inglês, ciências e matemática ficaram mais dinâmicas e interessantes.

Esther Costa Padrão Salles, de 12 anos, conta como andam as aulas de inglês com o Scratch, aliás, a primeira matéria a adotar o programa. "Usamos comandos do computador, próprios do Scratch, em inglês, para estudar os verbos e os pronomes demonstrativos. Tiramos fotos do nosso quarto, jogamos no programa e, com os personagens, criamos um diálogo e escrevemos as suas falas." Esther explica que a atividade ajuda a exercer o raciocínio e a criatividade sobre a matéria, porque possibilita outra visão. "Tínhamos meta em cada aula e usávamos bloco de comando para criar os movimentos de Scratch

em inglês. Sempre gostei da língua e agora ficou ainda mais fácil aprender."

ALÉM DA SALA DE AULA Antônio José Zhinelato Filho, de 12, mergulhou num projeto das aulas de geociências (geografia e ciências) com o Scratch. Ele conta que a turma foi para o Rancho Loyola, onde tirou fotos da fauna, dos líquens¹ e voçoroca². "Usamos as imagens no Scratch. O desafio foi criar perguntas a partir do conteúdo, para fixar e revisar a matéria. Geociência é bem importante e, com a linguagem e o pensamento computacionais, ampliamos nossos horizontes, vamos além da sala de aula e interagimos com o computador, que é o futuro." Antônio destaca que não é fácil, "mas, como sou apaixonado por computador e estudar é necessário, acho mais divertido misturar as duas coisas. É o que vivemos. O melhor é fazer em grupo, porque aprendemos a entrar em acordo, ouvir e aceitar a opinião do outro."

Este mês, o Scratch começa nas aulas de matemática. E Artur Melo Rodrigues, de 11, também do 6º ano, está curioso e empolgado. "Gosto e tenho facilidade com a matemática. Entendo que, com o Scratch, o professor vai nos passar metas para resolvermos problemas matemáticos com a linguagem computacional. Como adoro computador, aliá-lo com a matemática vai ser legal."

FOTOS: RAMON LISBOA/EM/D.A.PRESS



Antônio José, de 12 anos, diz que a metodologia ajuda a ampliar seus horizontes

GLOSSÁRIO:

- 1- Os **líquens** são seres vivos muito simples, que constituem uma simbiose de um organismo formado por um fungo (o micobionte) e uma alga ou cianobactéria (o fotobionte).
- 2- **Voçoroca** ou **barranco** é um fenômeno geológico que consiste na formação de grandes buracos de erosão causados pela água da chuva e intempéries em locais onde a vegetação não protege mais o solo, que fica cascalhento e suscetível de carregamento por enxurradas.

Título: NOVO JEITO DE APRENDER

Veículo: Estado de Minas - **Localidade:** BELO HORIZONTE - MG - **Data de publicação:** 07/11/2015

Editoria: Guri - **Página:** Capa/5 a 8

- **Retorno mídia:** R\$ 0,00

6 e 7

GURI

Estudar é um jogo

Linguagem de programação para criança em idade escolar torna as aulas mais dinâmicas e interessantes

As atividades de ensino de linguagem computacional são desenvolvidas de forma interdisciplinar. Assim, o aluno estudará essa linguagem como uma extensão da leitura e da escrita. Como conteúdo programático estabelecido pelo Colégio Loyola, o domínio dos códigos de programação computacional, como qualquer linguagem, habilita o aluno a escrever novas produções e criações culturais e tecnológicas, como histórias interativas, jogos educativos, animações e simulações, ampliando enormemente suas possibilidades de efetivar o processo de ensino-aprendizagem.

PRIMEIRO CICLO: Linguagem e pensamento computacional e língua inglesa. O planejamento da professora de inglês contemplava que os grupos construísem um diálogo entre dois personagens, utilizando a língua inglesa. A atividade foi dividida em três etapas, e os alunos:

1- providenciaram fotos dos próprios quartos, contendo objetos já trabalhados no livro didático. Essas fotos foram utilizadas como cenário (plano de fundo) na plataforma de programação *Scratch*;

2 - desenvolveram animações e diálogos em inglês entre os personagens, dentro do cenário (quarto), considerando o posicionamento dos objetos e uso das preposições (*in, on, under*);

3 - apresentaram o trabalho final (história com os personagens dentro dos quartos) e foram avaliados.

SEGUNDO CICLO: Linguagem e pensamento computacional e ciências. Para a disciplina de ciências, a intenção foi dar prosseguimento à atividade realizada com o inglês, mas aprofundando o nível de proficiência na linguagem *Scratch*. As etapas foram as seguintes:

1 - os alunos foram ao Rancho Loyola (Itabirito - MG) e fizeram um trabalho de campo, registrando algumas fotos. As imagens foram utilizadas como cenário para a atividade;

2 - a partir dos registros feitos no rancho, os alunos desenvolveram diálogos entre os personagens, considerando problemas ambientais encontrados na região. No diálogo, os personagens discutiam acerca do problema identificado e apresentavam possíveis soluções;

3 - a partir de videoaulas desenvolvidas pelo professor de linguagem computacional, os alunos puderam trabalhar de forma autônoma e conseguiram aprofundar o uso de códigos mais complexos;

4 - <https://scratch.mit.edu/studios/1496560/> Os trabalhos foram postados em um estúdio, criado e gerenciado pelos professores. Assim, os alunos puderam avaliar e comentar os trabalhos desenvolvidos por outros grupos.

TERCEIRO CICLO: Linguagem e pensamento computacional e matemática. Os próximos trabalhos serão desenvolvidos na disciplina de matemática, a partir deste mês.

ENTENDA O SCRATCH



Apresentação: Quando abrir o *Scratch*, você vai encontrar uma janela, mostrando que o programa tem várias partes:



- 1 - Botões de programação;
- 2 - Área de programação (comandos, trajes e sons);
- 3 - Tela de animação;
- 4 - Objetos (hierarquia) e palco.



a - Na área de animação, você escolhe os *sprites* que deseja inserir e utilizar para programar a sua animação.

b - Clique no *sprite* que você deseja programar e comece a arrastar os blocos para a área de programação (meio). Quando quiser saber os efeitos de sua programação, clique na bandeira verde para visualizar. Os botões de programação estão divididos em categorias: movimento, aparência, som, caneta, controle, sensores, operadores e variáveis.



c - Em Arquivos de Programas/Scratch/Projetos (se o Scratch estiver instalado no seu computador), você encontra várias animações que o próprio programa oferece. Abra esses projetos e execute-os passo a passo. Assim, é possível adquirir uma boa noção de programação *Scratch* e evoluir no aprendizado.



Fonte: <https://scratch.mit.edu>

Título: NOVO JEITO DE APRENDER

Veículo: Estado de Minas - **Localidade:** BELO HORIZONTE - MG - **Data de publicação:** 07/11/2015

Editoria: Guri - **Página:** Capa/5 a 8

- **Retorno mídia:** R\$ 0,00

8

GURI • REPORTAGEM DE CAPA

ESTADO DE MINAS
Sábado, 7 de novembro de 2015

Raciocínio rápido

No ICJ, aulas de lógica têm diversão garantida com jogos de tabuleiro, conquistando estudantes e fixando de vez a matéria em suas cabeças

LILIAN MONTEIRO

A principal forma de incentivo ao raciocínio lógico no Colégio ICJ é a Menteinovadora, metodologia que usa jogos de tabuleiro para desenvolver várias habilidades. O objetivo no ensino da lógica é criar uma experiência de aprendizagem tátil e envolvente para a mente infantil, de forma agradável e divertida. A escola adota essa ferramenta desde 2009 (as aulas do projeto Menteinovadora começam a partir do 1º período da educação infantil) e Pedro Augusto Zagnolli, de 11 anos, aluno do 6º ano, sente-se estimulado a aprender.

"Gosto de raciocínio lógico, não só pelos jogos, não é só diversão, mas porque me ajuda em várias matérias. Tem o método semáforo, por exemplo, que nos ensina sempre a parar para pensar antes de fazer nossas escolhas. O que é importante na hora da prova nos faz ter atenção e ficar focados. Ou a árvore do pensamento, que mostra como buscar os objetivos pelos galhos e não pensar só no tronco. Ou seja, enxergar que há outros caminhos para darmos passos, procurar outras maneiras de resolver os problemas e de raciocinar."

Pedro Augusto conta que, desde a primeira aula, evoluiu muito, e não só nos jogos, que são diferentes a cada ano: passou a ter ideias diferentes. "Acredito que seja um aprendizado para a vida toda e, no futuro, quero até passar para meus filhos. Não usamos computador, mas jogos de tabuleiro, como o de damas olímpicas e o OCTI (octógono fantástico), que é de oponentes e de estratégia. No computador, adoro videogame, que também me ajuda. Antes de começar minhas aulas de inglês, tinha que me virar para jogar e acabei aprendendo muitas palavras e termos."



Pedro Augusto, de 11 anos, conta que evoluiu e passou a ter ideias diferentes

PERSONAGEM DA NOTÍCIA

Renata Prado,
professora de matemática do Colégio ICJ

FALE AÍ, PROFESSORA!

"A principal forma de incentivo ao raciocínio lógico no ICJ é a Menteinovadora, metodologia que desenvolve habilidades cognitivas, éticas, sociais e emocionais, por meio de jogos de raciocínio. Os jogos de tabuleiro e em tablets servem como ferramenta educacional e contribuem para a criação de uma consciência do processo de pensamento, essencial para o crescimento pessoal em todas as áreas da vida. Jogar é uma experiência prazerosa, empolgante e gera motivação e entusiasmo, proporcionando uma aprendizagem mais abrangente. Enquanto recurso didático, o jogo cria maior envolvimento na geração ensino/aprendizado a partir do desenvolvimento de estratégias para a solução de problemas, tomada de decisão, processo de investigação e comunicação, entre outras coisas."

MENTE INOVADORA PARA VOCE JOGAR:



OBJETIVO: LEVAR O PIRATA À ARCA DO TESOURO UTILIZANDO 11 PASSOS

As regras:

- 1) As barreiras devem ser colocadas de forma a levar o pirata pelo caminho mais curto possível, utilizando o número exato de passos indicados. Sem a barreira, o pirata não pode desviar e tomar um caminho mais longo. A criança deve selecionar o local onde vai colocar os arbustos e a parede, de forma a conduzir o pirata até o tesouro em 11 passos.
- 2) Existem dois tipos de recursos:
 - **Cinco arbustos:** cada um deles bloqueia a passagem entre duas casas.
 - **Uma parede de tijolo:** bloqueia totalmente a casa.

RESPOSTA:



8