

Título: Novo jeito de aprender

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

Editoria: Notícias - **Página:** on-line

CLUBE DE ASSINANTES ASSI

ESTADO DE MINAS

IMPRESSO

[No site](#) | [Arquivos EM](#) | [Internet](#)

Diário:
Ciência
Economia
Cultura
Gerais
Internacional
Nacional

Semanal:
Especiais
Agropecuária
Bem Viver
Depista
Guri
Informática
Lugar Certo
Pensar

Divirta-se
Feminino & Masculino
Negócios & Oportunidades
Sabores de Minas
Trabalho e

(A-) (A+) TAMANHO DA LETRA IMPRIMIR

Novo jeito de aprender

Escota inclui o Scratch para auxiliar as aulas de inglês, ciências e matemática

Lilian Monteiro
Publicação: 07/11/2015 04:00



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

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 Massachusetts (MIT), as aulas de inglês, ciências e matemática ficaram mais dinâmicas e interessantes.

Esther Costa Padrião 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. "Tiramos meta em cada aula e usávamos bloco de comando para criar os movimentos de Scratch em



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

ALÉM DA SALA DE AULA Antônio José Zinelato 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 líquens e voçorocas. "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

Este mês, o Scratch começa nas aulas de matemática. É 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."

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.



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

[Saiba mais](#)