

Título: Estudar é um jogo

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

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

CLUBE DE ASSINANTES A

ESTADO DE MINAS

IMPRESSO

● No site ● Arquivos EM ● Internet

Diário: CIÊNCIA ECONOMIA CULTURA GERAIS INTERNACIONAL NACIONAL

Semanal: Especiais Agropecuária Bem Viver Degusta Guri Informática Lugar Certo Pen
Divirta-se Feminino & Masculino Negócios & Oportunidades Sabores de Minas Trabalho

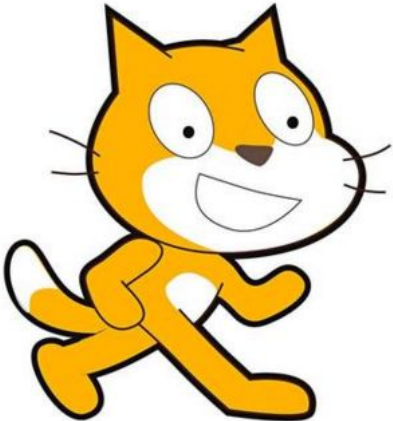
(A-) (A+) TAMANHO DA LETRA IMPRIMIR

Estudar é um jogo

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

Publicação: 07/11/2015 04:00

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 construíssem 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.

Saiba mais...

ENTENDA O SCRATCH

INSTRUÇÕES DE COMO ENSINAR LÓGICA PARA CRIANÇAS:

LINGUAGEM COLORIDA

DIAS DIVERTIDAS