

Título: Estudantes desenvolvem pensamento lógico usando jogos e computadores

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

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

EM Digital | EM Impresso | Clube do Assinante |

em.com.br Guri

Gerais Política Economia Nacional Internacional

Início / Mais Seções / Guri / Estudantes desenvolvem pensamento lógico usando jogos e computadores

PUBLICIDADE

Eu quero visitar (Brasil)

Novo jeito de aprender

Estudantes desenvolvem pensamento lógico usando jogos e computadores

Escola incluiu o Scratch em aulas de inglês, ciências e matemática

T+ T-

postado em 07/11/2015 14:25 / atualizado em 07/11/2015 16:43

Libian/Notívolo/



www.uai.com.br

Para Esther, de 12 anos, ficou mais fácil estudar outro idioma (foto: Ramon Lisboa/EM/D A Press)

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 4º ano do Colégio Loyola vivem essa experiência inovadora. Por meio do Scratch, linguagem de programação para crianças 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.

Saiba mais

 Linguagem de programação para crianças torna aulas mais interessantes.

 Aulas de lógica com jogos de tabuleiro são diversão garantida

Esther Costa Pedro Sales, 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. Tivemos 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 além de usar o Scratch, usamos o bloco de comando para criar os movimentos de Scratch em inglês. "Sempre gostei da língua e agora ficou ainda mais fácil aprender."



Artur, de 11 anos, está ansioso pelas aulas de matemática (foto: Ramon Lisboa/EM/D A Press)

ALÉM DA SALA DE AULA Antônio José Zhiratato Filho, de 12, mergulhou num projeto das aulas de geociências (geografia e ciência) com o Scratch. Ele conta que a turma foi para o Rancho Loyola, onde tirou fotos da fauna, dos líquens e "vogoroca". "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 computacional, 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 4º 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- Vogoroca 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 cascalento e suscetível de carregamento por enxurradas.