



## PROGRAMANDO COM SCRATCH.

Ana Raab Bentes Nogueira  
Rarison de Oliveira Freitas  
Marilda Vinhote Bentes

Com tantas tecnologias a nosso dispor, precisamos desenvolver atividades que possibilitem entender o seu funcionamento e reconhecer o seu potencial nas mais diversas áreas. Em razão disso, é fundamental explorar suas vantagens, sobretudo em proporcionar ao aluno experiências de autodescoberta em prol do desenvolvimento do raciocínio lógico e da liberação da criatividade, muitas vezes reprimida. Dessa forma, estimular processos criativos na aprendizagem através das tecnologias disponíveis na escola é urgente e desafiador, especialmente a partir do reconhecimento de que a tecnologia e aprendizagem se fazem presentes, constantemente, na vida humana, e sua imbricação pode ser fator determinante para o desenvolvimento dos indivíduos. Na velocidade em que a informação trafega e a exigência de domínio tecnológico que se faz em nossa cultura conectada, não se pode ignorar ferramentas que estão disponíveis, muitas vezes de forma gratuita, e que possam criar um significativo potencial de desenvolvimento criativo para nossos jovens, tornando-os mais autônomos e capazes de criar. O objetivo principal do projeto Programando com Scratch foi introduzir o jovem aluno ao mundo da programação através de uma linguagem de programação lúdica, levando-o a formar uma visão analítica, possibilitando-o entender e resolver problemas reais utilizando como ferramenta a programação. O projeto veio estimular o aprendizado de linguagens de programação entre os jovens aprendizes; exercitar a construção a animação e a manipulação de imagens usando o Scratch e, além disso, capacitar alunos a usar as ferramentas do software para compor, manipular e animar imagens.

Palavras-chave: Autonomia. Criatividade. Programação. Scratch.