

## **Estudantes desenvolvem criatividade e raciocínio em evento de programação da SEED**

### **Divulgação e Notícias**

Enviado por: [\\_aquiasvalasco@seed.pr.gov.br](mailto:_aquiasvalasco@seed.pr.gov.br)

Postado em: 10/05/2019

Estudantes e professores que passaram pelos laboratórios do Seed Lab, projeto da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte (SEED) voltado à tecnologia, nesta sexta-feira (10), tiveram a oportunidade de aprender sobre programação e robótica.

Assessoria de Comunicação/Seed Estudantes e professores que passaram pelos laboratórios do Seed Lab, projeto da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte (SEED) voltado à tecnologia, nesta sexta-feira (10), tiveram a oportunidade de aprender sobre programação e robótica. É que o espaço, em Curitiba, sediou a edição de 2019 do Scratch Day, evento que tem como objetivo desmistificar a programação e estimular a aprendizagem criativa. O Scratch é um software gratuito de programação em blocos, com versões on-line e off-line, desenvolvido pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT, da sigla em inglês). A ideia é que qualquer pessoa consiga programar com o software, já que a programação por blocos é bastante intuitiva, pois segue uma lógica de encaixe, em que cada forma e cor possui uma ação diferente. As mais de 300 pessoas que compareceram ao evento do Seed Lab tiveram a oportunidade de criar jogos, animações e histórias interativas utilizando o Scratch, disponibilizado aos participantes em computadores do espaço. Houve também oficinas de robótica, onde os robôs foram desenvolvidos de forma lúdica por meio de softwares intuitivos inspirados no Scratch. As oficinas foram ministradas por técnicos pedagógicos da SEED. Estudante do 1º ano do Ensino Médio no Colégio Estadual Zumbi dos Palmares, em Colombo, Mariah Barbosa dos Santos, 15 anos, adorou a experiência. &ldquo;Achei muito divertido, nunca tinha participado de nada parecido com o que vi aqui hoje. Os técnicos foram legais, me ensinaram coisas que nunca pensei que fosse fazer um dia, como um robô. Programar foi muito legal&rdquo;, afirmou a adolescente. O Scratch Day ainda contou com uma sala &ldquo;desplugada&rdquo;, voltada a atividades como jogos de estratégia, desafios e problemas de geometria. O objetivo foi trabalhar o pensamento computacional dos participantes para além da máquina. Nos intervalos entre as atividades voltadas à programação, os estudantes podiam se divertir na oficina de bijuterias ou de desenho, onde o exercício proposto era fazer uma releitura, tendo como inspiração o movimento da Pop Art, da mascote do Scratch, um simpático gatinho. Para os mais desinibidos, havia um jogo de dança com tecnologia de detector de movimentos. METODOLOGIAS ATIVAS &ndash; Apesar de a maior parte do público ter sido formada por estudantes, o Scratch Day também era voltado a professores, que agora vão poder compartilhar o que vivenciaram no evento, a nível de metodologias ativas, com colegas e uma gama maior de alunos. Professor de Geografia do Colégio Estadual Zumbi dos Palmares, Deroni Sampaio contou que o Scratch Day não foi sua primeira experiência com programação. Mesmo assim, o evento abriu os olhos do docente para as infinitas possibilidades de aplicação de atividades do gênero em sala. &ldquo;Além de despertar a curiosidade dos alunos, é importante levar a criatividade para a sala de aula, com atividades lúdicas, que promovam a interação dos estudantes. O evento, inclusive, ampliou o horizonte dos alunos para profissões futuras&rdquo;, apontou. A estudante Mariah concorda que as aulas se tornariam mais interessantes se os professores passassem a usar da programação para ensinar. &ldquo;Acho que assim os alunos se interessam mais. Não é só quadro, caderno e fala. Estudar de forma mais

divertida gera mais interesse. Eu amei&rdquo;. MULHERES NA PROGRAMAÇÃO &ndash; No campo da igualdade de gênero, o Scratch Day é bastante válido porque, além de demonstrar que programação não é um &ldquo;bicho de sete cabeças&rdquo;, ajuda a desfazer o pré-conceito de que campos ligados à tecnologia são predominantemente masculinos. Técnica pedagógica do Departamento da Diversidade e Direitos Humanos (Dedidh) da SEED, Isabel Daldin ficou muito feliz ao ver muitas meninas com a mão na massa no Scratch Day. &ldquo;A ideia de que programação, ciências exatas e robótica não são áreas para meninas está se desconstruindo nessas novas gerações. A participação das meninas é muito grande, elas estão muito felizes. O Dedidh trabalha nessa perspectiva da igualdade de gênero, tomando esse cuidado para que a Educação promova essa participação das meninas em todos os setores&rdquo;, afirmou. E as meninas participaram em peso do Scratch Day. Aluna do 8º ano do Colégio Estadual Polivalente de Curitiba, Fernanda Ferreira Limongi, 13 anos, adorou o evento. &ldquo;Ficar sempre em sala enjoa. Quando a professora propôs de a gente vir aqui [no Seed Lab], todo mundo gostou da ideia. Eu já tinha mexido com programação, porque minha irmã tem conhecimento disso, mas agora foi mais divertido, porque a gente viu mesmo o resultado&rdquo;, contou a estudante, que construiu um pequeno semáforo na oficina de robótica. Esta notícia foi publicada no site [www.educacao.pr.gov.br](http://www.educacao.pr.gov.br) em 10/05/2019. Todas as informações nela contidas são de responsabilidade dos autores.