



UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA BASEADA EM UMA METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM COM O USO DO SCRATCH PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

LEVISTON DA SILVEIRA

INTRODUÇÃO: Em uma perspectiva contemporânea, será imprescindível em uma sociedade cada vez mais interconectada pelas tecnologias digitais, o desenvolvimento do pensamento computacional para ampliar a capacidade do indivíduo de compreender e criar inovações tecnológicas. A partir dessa visão, torna-se necessário que os sujeitos do futuro adquiram habilidades e competências que favoreçam tal visão. **OBJETIVO:** Aplicar uma intervenção pedagógica ativa que amplie o entendimento do educando do mundo digital. Possibilite desenvolver o pensamento lógico através de algoritmos e suas estruturas, promova a capacidade de resolver problemas e amplie a autonomia pedagógica para o aprendizado. **MATERIAIS E MÉTODOS:** Utilizou-se o espaço de laboratório da Escola Estadual Roberto Langer Júnior no município de Curitiba e o método adotado teve como base a proposta pedagógica da Secretaria Estadual de Educação do Paraná intitulado programa Edutech. Cada aluno utilizou um notebook com sistema operacional Linux e fones de ouvido para acesso às aulas. Optou-se por um plano de estudo utilizando cursos pré-definidos na plataforma Alura. Como ferramenta facilitadora de desenvolvimento e aprendizado utilizou-se o Scratch. Como instrumento avaliativo foi feito um acompanhamento individualizado para cada aluno durante todo o processo pedagógico e no final do processo, foi aplicado para os 5 alunos concluintes um formulário com 12 questões discursivas e de múltipla escolha. **RESULTADOS:** Em média os alunos concluíram 8 cursos em um período de 7 meses, o que foi suficiente para se alcançar os resultados esperados. Todos os alunos apresentaram familiaridade no fim do processo com a ferramenta Scratch, dando destaque para o sistema de montagem de algoritmos em blocos. Apresentaram também avanços e autonomia no desenvolvimento de suas próprias criações (novos jogos, animações e melhorias nos jogos e programas propostos nos cursos do plano de estudo) e mostraram avanço real no entendimento do mundo digital. **CONCLUSÃO:** A proposta apresentou sucesso no objetivo inicial de desenvolver a lógica de programação e ampliar a capacidade de aprendizado de forma autônoma no grupo de alunos que concluíram o processo de forma satisfatória.

Palavras-chave: Scratch, Pensamento computacional, Metodologia ativa, Edutech, Programação.