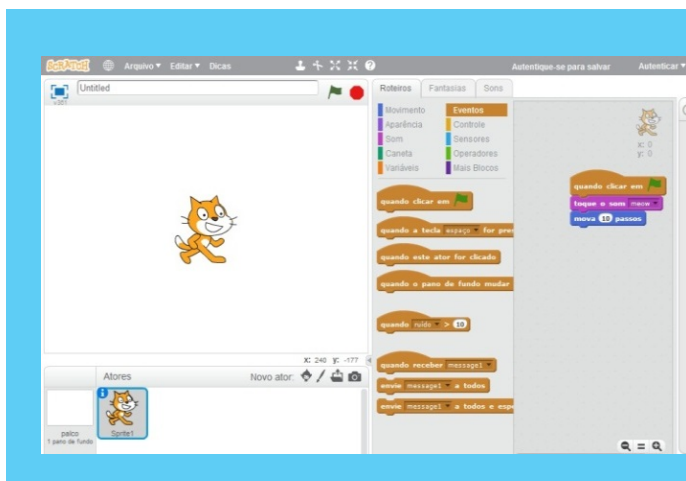


Informativo

Projeto Computação na Escola



Ensino de computação aborda:

- Pensamento computacional
- Colaboração
- Prática de computação/Programação

Computação tem um impacto cada vez maior sobre a vida moderna. Programação é uma das línguas do futuro, com o poder de criar e modificar o funcionamento dos computadores e dispositivos móveis onipresentes em nosso dia a dia. TI é uma área intelectualmente vibrante e multidisciplinar, com amplas e variadas perspectivas de carreira profissional.

Por isso, já a partir do Ensino Fundamental, crianças devem ter a oportunidade de: aprender algumas das ideias-chave da computação, compreender a lógica e o pensamento computacional e aprender a programar.

O Projeto Computação na Escola

Este projeto visa a adaptação do ensino de computação para crianças do Ensino Fundamental usando SCRATCH. SCRATCH é uma linguagem de programação visual e uma comunidade online, onde crianças podem programar e compartilhar mídias interativas, tais como histórias, jogos e animações com pessoas do mundo inteiro.

Criando com o SCRATCH, elas aprendem a pensar criativamente, trabalhar de forma colaborativa, e pensar de forma sistemática e lógica. SCRATCH é um *software livre* disponível gratuitamente, desenvolvido pelo *Lifelong Kindergarten Group* no *MIT Media Lab*. SCRATCH é uma comunidade de aprendizagem criativa presente em mais de 150 países com mais do que 11 milhões de usuários.

No projeto, dentro das aulas regulares, realizaremos aulas usando SCRATCH para a criação de histórias interativas e/ou jogos inseridos no contexto das aulas de história. Durante as aulas, os alunos aprenderão o uso do SCRATCH, incluindo conceitos e comandos básicos de programação.

O SCRATCH também estimula a aprendizagem do raciocínio sistemático e computacional, que pode ser utilizado em todas as disciplinas e áreas da vida para resolver problemas, projetar sistemas, criar novo conhecimento e melhorar a compreensão do funcionamento das novas tecnologias.

O ensino de computação deste projeto aborda:

- O pensamento computacional: uma forma de raciocínio utilizada para resolver problemas;
- A colaboração: capacidade de trabalhar em equipe;
- A programação: competência de criar programas de softwares.

O projeto é acompanhado por pesquisadores da iniciativa Computação na Escola do INE – Departamento de Informática e Estatística da UFSC.

Acesse nosso site:
www.computacaonaescola.ufsc.br

Referências

BRASSCOM. O Mercado de Profissionais de TI no Brasil, 2011.

CSTA. *K-12 Computer Science Standards*. 2011.

MIT. SCRATCH. 2013 <http://scratch.mit.edu>

Softex. Software e Serviços de TI - A Indústria Brasileira em Perspectiva, 2012.