

Desenvolvimento de proposta formativa em Pensamento Computacional na prática docente: o uso do *ScratchJr*

Sandra Regina Sanches Ribas¹

Prof^a. Dr^a. Andréia de Assis Ferreira²

Esta proposta formativa para professores da Educação Básica, oferece um curso de desenvolvimento do Pensamento Computacional (PC) que permite o uso criativo e crítico da tecnologia, a partir da resolução de problemas e da Aprendizagem Criativa (AC). Para tanto, buscamos desenvolver, aplicar e analisar um curso de formação em PC, a partir da mediação da ferramenta *ScratchJr*, identificando os níveis de compreensão do conceito de PC por docentes da Rede Municipal de Belo Horizonte (RME-BH) e de elementos do PC presentes em suas práticas pedagógicas, antes e depois da participação no curso, analisando caminhos e instrumentos possíveis para desenvolver o PC, por meio das práticas pedagógicas dos docentes. Nosso tripé teórico utilizou como construtos: competências digitais, PC e Aprendizagem Criativa. Esta pesquisa possui abordagem qualitativa, de caráter exploratório e como método de investigação qualitativa utilizamos o estudo de caso. Como instrumentos metodológicos, aplicamos questionários e entrevistas *on-line*, e observação participante. Esta pesquisa se justifica pela sua contribuição na formação de docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da escola pública, operando a ferramenta *ScratchJr*, fomentando o desenvolvimento do PC de forma lúdica e acessível, favorecendo o estudante, na amplitude de suas capacidades cognitivas e autorais, tornando-se protagonista do próprio aprendizado e, assim, fortalecendo-o em sua cidadania física e digital. Na caracterização do grupo focal, há uma diversidade na experiência docente dos cursistas, comprovado durante o percurso, tanto nas contribuições assertivas quanto na diversidade de repertórios. Chamou nossa atenção a diversidade de metodologias ativas utilizadas pelos cursistas, com destaque para a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) com 18,2%. O *ScratchJr* não era conhecido pela maioria dos cursistas, mas obteve boa aceitação e desenvolvimento produtivo. A implantação das narrativas neste contexto, utilizando o *storyboard*, possui a estratégia da versatilidade para qualquer projeto disciplinar e interdisciplinar, trabalhando elementos da AC, STEAM e desenvolvendo habilidades que contemplam o PC. Identificamos durante o processo formativo,

¹ Mestranda em Educação e Docência, (UFMG). Contato: sandraribas@ufmg.br

² Doutorado em Educação, (UFMG). Contato: andreia.assis.ferreira@gmail.com

que os professores cursistas possuíam interesse em aprofundar o repertório acerca do software *ScratchJr* e para tanto, buscavam recursos de suporte paralelo ao curso, como no caso da plataforma em teste, deste, para o ambiente Windows, que instalamos para efeito de didática produtiva e que para nossa surpresa, foi reproduzida pelos cursistas. No grupo de oito cursistas, houve sintonia e consonância, trazendo para o processo rica contribuição colaborativa, validando o trabalho em pares e legitimando a metodologia utilizada. Retomando os objetivos deste trabalho, consideramos que o curso pode servir de instrumento de aperfeiçoamento docente no que diz respeito a introdução da programação visual por blocos utilizando o *ScratchJr*. Conseguimos identificar que o conceito de PC pode ser construído pelos cursistas de forma a criar referências e significado dentro de sua própria prática. Os professores cursistas, puderam identificar momentos da docência que já dialogavam com o desenvolvimento do PC, desta forma acreditamos que, com o conceito consolidado e domínio de ferramentas, plugadas e desplugadas, que facilite a aquisição desta competência. Neste contexto podemos concluir que respondemos o problema de pesquisa que tratava da associação das práticas pedagógicas desplugadas associadas ao *ScratchJr*, no desenvolvimento do PC. Pretendíamos construir com os pares, colaborativamente, ao final deste percurso, um site com conteúdo autorais, porém, devido à falta de disponibilidade dos professores cursistas, esta etapa foi adiada para um próximo momento, no entanto estamos desenvolvendo um grupo de articuladores pensando práticas híbridas, plugadas e desplugadas, que envolvam o desenvolvimento do PC, associado a AC e o STEAM, voltados para os anos iniciais do ensino fundamental, mas que também contemplam o “chão baixo”, um dos pressupostos da AC, para quaisquer ciclos estudantis.