

Marcia Aparecida Alferes
(Organizadora)

Qualidade e Políticas Públicas na Educação

8

Atena Editora
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Natália Sandrini

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

Q1 Qualidade e políticas públicas na educação 8 / Organizadora Marcia Aparecida Alferes. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018. – (Qualidade e Políticas Públicas na Educação; v. 8)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-005-6

DOI 10.22533/at.ed.056181912

1. Avaliação educacional. 2. Educação e estado. 3. Prática pedagógica. 4. Professores – Formação. 5. Tecnologia. I. Alferes, Marcia Aparecida. II. Série.

CDD 379.81

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O Brasil passou nas últimas décadas por reformas educacionais importantes. Uma delas foi a iniciativa de agregar ao processo de ensino-aprendizagem a inserção de recursos tecnológicos.

Para isto a pesquisa foi relevante para que a iniciativa da reforma refletisse uma visão do que se espera do futuro. A reforma incluindo pesquisa e tecnologia trouxe para as escolas, para os professores muitos desafios. Um deles é a percepção dos professores quanto as transformações tecnológicas pelas quais o mundo do conhecimento e do trabalho passam. Outro desafio é a aprendizagem destes professores no que se refere ao uso da pesquisa e da tecnologia em sala de aula.

Esta questão, apresentada em alguns dos artigos deste volume, requer dos professores uma postura diferente em sala de aula se desejam que os alunos efetivamente aprendam, pois será necessário utilizar outras formas de ensinar e se comunicar com os educandos que se utilizam diariamente de ferramentas tecnológicas.

Além da postura do professor, as escolas precisam rever seus currículos, suas formas de avaliação, bem como de acompanhamento do processo de ensino e aprendizagem.

O engajamento dos alunos em atividades que envolvem o uso de tecnologias é uma oportunidade ímpar dos mesmos obterem sucesso em suas vidas profissionais, que propicia novas formas de aprendizado e desenvolvimento cognitivo.

Outra abordagem dos artigos presentes neste volume, diz respeito ao relato de pesquisas que abordam temas diversos, que ao chegar ao conhecimento de pesquisadores, eleva o nível de aprendizagem dos mesmos sobre assuntos atuais, que estão em discussão na formação de professores, na mídia e presentes nas instituições de ensino.

Marcia Aparecida Alferes

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A ESCOLA DE HACKERS: PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
<i>Fernanda Batistela</i>	
<i>Adriano Canabarro Teixeira</i>	
<i>Neuza Terezinha Oro</i>	
<i>João Alberto Ramos Martins</i>	
<i>Ariane Mileidi Pazinato</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819121	
CAPÍTULO 2	12
A INSERÇÃO DE DESCRITORES DE TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO NA CLASSIFICAÇÃO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITAIS DE UM REPOSITÓRIO	
<i>Clésia Jordânia Nunes da Costa</i>	
<i>Elvis Medeiros de Melo</i>	
<i>Dennys Leite Maia</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819122	
CAPÍTULO 3	26
A QUEBRA DE PARADIGMAS NA PESQUISA ESCOLAR E CIENTÍFICA: A WIKIPÉDIA COMO FONTE DE AUTORIDADE	
<i>Renata de Oliveira Sbrogio</i>	
<i>Vania Cristina Pires Nogueira Valente</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819123	
CAPÍTULO 4	42
ANÁLISE DO BENEFÍCIO DA UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO GOCONQR EM DISCIPLINA DE ENSINO SUPERIOR EAD	
<i>Camilo Gustavo Araújo Alves</i>	
<i>Emannuelle de Araújo Silva Duarte</i>	
<i>Jizabely de Araujo Atanasio</i>	
<i>Sanielle Katarine Rolim de Oliveira</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819124	
CAPÍTULO 5	51
APRENDIZAGEM COLABORATIVA: DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS DE APRENDIZAGEM EM AMBIENTES DIGITAIS	
<i>Patrícia Fernanda da Silva</i>	
<i>Crediné Silva de Menezes</i>	
<i>Léa da Cruz Fagundes</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819125	
CAPÍTULO 6	61
AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO POSSIBILIDADE DE MELHORIAS DA EDUCAÇÃO	
<i>Vera Adriana Huang Azevedo Hypólito</i>	
<i>Katia Maria Roberto de Oliveira Kodama</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819126	
CAPÍTULO 7	70
CIDADANIA ONLINE: AÇÕES INSTITUCIONAIS E POLÍTICAS PÚBLICAS PARA EDUCAÇÃO DIGITAL E INCLUSÃO SOCIAL	
<i>Nadja da Nóbrega Rodrigues,</i>	
<i>Mércia Rejane Rangel Batista</i>	
DOI 10.22533/at.ed.0561819127	

CAPÍTULO 8 85

CONCEPÇÕES DOS ACADÊMICOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS SOBRE INCLUSÃO ESCOLAR

Leonor Paniago Rocha
Fernanda Cristina de Brito
Vanderlei Balbino da Costa

DOI 10.22533/at.ed.0561819128

CAPÍTULO 9 94

DA INTERNET À SALA DE AULA: CONSIDERAÇÕES SOBRE A APROXIMAÇÃO ENTRE O ENSINO DE HISTÓRIA E O CONTEÚDO DAS REDES SOCIAIS

Fabiana Alves Dantas

DOI 10.22533/at.ed.0561819129

CAPÍTULO 10 104

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCACIONAL PARA KINECT FOR WINDOWS

Luis Fernando Soares
Stênio Nunes Alves
Rafael Cesar Russo Chagas
Eduardo Henrique de Matos Lima
Heitor Antônio Gonçalves

DOI 10.22533/at.ed.05618191210

CAPÍTULO 11 110

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NO BRASIL: REFLEXÕES ACERCA DA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DOCENTE DOS PROFESSORES DOS INSTITUTOS FEDERAIS

Denise Lima de Oliveira

DOI 10.22533/at.ed.05618191211

CAPÍTULO 12 131

ENSINO SUPERIOR: INOVAÇÃO E MUDANÇA NA FORMAÇÃO DOCENTE PARA ENSINO NA MODALIDADE VIRTUAL

Katia Cristian Puente Muniz
Luzia Cristina Nogueira de Araújo

DOI 10.22533/at.ed.05618191212

CAPÍTULO 13 137

ESTILOS DE APRENDIZAGEM EM CURSOS DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Margarete Bertolo Boccia
Antônio Aparecido Batista
Irismar Rodrigues Coelho Paschoal
Andreza Gessi Trova

DOI 10.22533/at.ed.05618191213

CAPÍTULO 14 148

FACEBOOK NA PRÁTICA DOCENTE: APRENDIZAGEM COLABORATIVA E CONECTIVISMO PEDAGÓGICO EM FOCO

Adriana Alves Novais Souza
Henrique Nou Schneider

DOI 10.22533/at.ed.05618191214

CAPÍTULO 15 160

IDENTIFICANDO A PERSONALIDADE DE TECNOLANDOS EM INFORMÁTICA VIA FERRAMENTA FIVE LABS

Janderson Jason Barbosa Aguiar
Xênia Sheila Barbosa Aguiar Queiroz
Marta Miriam Lopes Costa
Joseana Macêdo Fechine Régis de Araújo
Evandro de Barros Costa

DOI 10.22533/at.ed.05618191215

CAPÍTULO 16 174

INOVAÇÃO EM PROJETOS DE SOFTWARE APLICADA A SOLUÇÕES EDUCACIONAIS

Ricardo André Cavalcante de Souza

DOI 10.22533/at.ed.05618191216

CAPÍTULO 17 186

INTEGRANDO CONHECIMENTOS AMBIENTAIS E ESTATÍSTICOS NA FORMAÇÃO DE ENGENHEIROS POR MEIO DE PROJETOS DE MODELAGEM

Dilson Henrique Ramos Evangelista
Maria Lúcia Lorenzetti Wodewotzki
Cristiane Johann Evangelista

DOI 10.22533/at.ed.05618191217

CAPÍTULO 18 194

O ENSINO DA MATEMÁTICA COM O AUXÍLIO DAS TECNOLOGIAS EM ATIVIDADES DO PIBID

Mariele Josiane Fuchs
Karina Schiavo Seide
Maiara Mentges

DOI 10.22533/at.ed.05618191218

CAPÍTULO 19 204

O ENSINO DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA ATRAVÉS DA ROBÓTICA EDUCACIONAL: PRÁTICAS E A INTERDISCIPLINARIDADE

Thaise de Amorim Costa
Fábio Cristiano Souza Oliveira
Patrícia da Rocha Moreira
Danielle Juliana Silva Martins

DOI 10.22533/at.ed.05618191219

CAPÍTULO 20 213

O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Mariangela Kraemer Lenz Ziede
Ezequiel Theodoro da Silva
Ludimar Pegoraro

DOI 10.22533/at.ed.05618191220

CAPÍTULO 21 222

OLIMPIADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ariane Mileidi Pazinato
Neuza Terezinha Oro
Vanessa Dilda

DOI 10.22533/at.ed.05618191221

CAPÍTULO 22	234
PENSAMENTO COMPUTACIONAL: UMA PROPOSTA DE ENSINO COM ESTRATÉGIAS DIVERSIFICADAS PARA CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
<i>Fernanda de Melo Reis</i>	
<i>Fábio Cristiano Souza Oliveira</i>	
<i>Danielle Juliana da Silva Martins</i>	
<i>Patrícia da Rocha Moreira</i>	
DOI 10.22533/at.ed.05618191222	
CAPÍTULO 23	245
REGIMES DE VERDADE E ESCALA COMUM DE VALORES DE ESTUDANTES NUM AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM	
<i>Patrícia Mussi Escobar Iriondo Otero</i>	
DOI 10.22533/at.ed.05618191223	
CAPÍTULO 24	256
RELAÇÃO DO DESEMPENHO ORTOGRÁFICO DE ESCOLARES COM DISLEXIA DO DESENVOLVIMENTO	
<i>Thaís Contiero Chiaramonte</i>	
<i>Marília Piazzini Seno</i>	
<i>Simone Aparecida Capellini</i>	
DOI 10.22533/at.ed.05618191224	
CAPÍTULO 25	263
SEXUALIDADE, GÊNERO E EDUCAÇÃO NA REVISTA PRESENÇA PEDAGÓGICA	
<i>Márcia Santos Anjo Reis</i>	
<i>Michelle Barbosa de Moraes</i>	
DOI 10.22533/at.ed.05618191225	
CAPÍTULO 26	278
O INTERCÂMBIO DE SABERES ENTRE INTELLECTUAIS E POVO, UMA LEITURA GRAMSCIANA NA REB	
<i>Egberto Pereira dos Reis</i>	
<i>José Carlos Rothen</i>	
DOI 10.22533/at.ed.05618191226	
CAPÍTULO 27	288
TICS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA UTILIZANDO A EDUCOPÉDIA NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA MUNICIPAL MARIO PENNA DA ROCHA SME/RJ.	
<i>Renata Bernardo Andrade</i>	
DOI 10.22533/at.ed.05618191227	
SOBRE A ORGANIZADORA	299

OLIMPÍADA DE PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ariane Mileidi Pazinato

Faculdade Meridional – IMED

Passo Fundo – Rio Grande do Sul

Neuza Terezinha Oro

Univerisidade de Passo Fundo - UPF

Passo Fundo – Rio Grande do Sul

Vanessa Dilda

Univerisidade de Passo Fundo - UPF

Passo Fundo – Rio Grande do Sul

RESUMO: O uso de recursos tecnológicos, em especial de computadores na educação, vem qualificando processos de ensino e aprendizagem. Esta percepção ganha força ao analisar uma parceria existente entre a Universidade de Passo Fundo e a Secretaria Municipal de Educação de Passo Fundo, Brasil, que tem se consolidado através da realização de projetos na área de informática educativa e inclusão digital. Um desses projetos é a Olimpíada de Programação de Computadores para Estudantes do Ensino Fundamental, usando o Scratch. Este artigo relata a metodologia da Olimpíada, bem como apresenta a análise de dois desafios constituintes da prova final. Foram realizadas duas edições, em 2013 e 2014, das quais participaram 29 equipes da cidade de Passo Fundo e região. Nelas foi possível constatar, entre outros elementos, que a programação

de computadores apresenta grande fascínio nos jovens e possui grande potencial didático-pedagógico, desenvolvendo habilidades como o raciocínio lógico, pensamento procedimental e interdisciplinar.

PALAVRAS-CHAVE: programação de computadores, olimpíadas, Scratch, inclusão digital, raciocínio lógico.

ABSTRACT: The use of technological resources, especially of computers in education, comes qualifying teaching and learning processes. This perception gains strength when analyzing an existing partnership between the University of Passo Fundo and the City Department of Education of Passo Fundo, Brazil, which has been consolidated by carrying out projects in the educational area of information technology and digital inclusion. One of this projects is the Computer Programming Olympiad for Elementary School Students, using Scratch. This article reports the methodology of the Olympics, and presents the analysis of two constituents challenges of the final test. Two editions were held in 2013 and 2014, attended by 29 teams from the city of Passo Fundo and region. In them it was possible to, among other things, establish that programming computers have great fascination on young people and has great didactic and pedagogical potential, developing skills such as logical reasoning,

procedural thinking and interdisciplinary.

KEYWORDS: computer programming, Olympics, Scratch, digital inclusion, logical reasoning.

1 | INTRODUÇÃO

É indiscutível a importância que a área de Tecnologia da Informação (TI) tem assumido no mundo contemporâneo, instituindo-se como elemento determinante no desenvolvimento de pessoas, empresas, municípios, estados e países. Motor do desenvolvimento econômico e vetor de agregação social, as tecnologias digitais transformam profundamente o mundo e abrem inúmeras perspectivas de ampliação da qualidade de vida dos indivíduos, de transparência para as instituições públicas e de transformação da sociedade como um todo. Entretanto é possível identificar claramente dois paradoxos: apesar da importância fundamental da área e de seu crescimento, existe um déficit de profissionais especializados neste setor, embora presente nas instituições de ensino há mais de 20 anos, não tem implicado melhorias nos resultados da educação ao redor do mundo.

De acordo com dados divulgados pela IDC América Latina, existe atualmente, no Brasil, uma carência de cerca de 39,9 mil profissionais de tecnologia sendo que até 2015, esse número deve crescer para 117 mil vagas abertas sem que os empregadores encontrem profissionais qualificados para atendê-las. Tal demanda já é reconhecida como urgente pela comunidade internacional e criando-se projetos como o code.org, liderado por grandes nomes da política, cultura, entretenimento e negócios do século XXI. No Brasil, diz o estudo, somente em áreas como rede essencial, segurança, telefonia IP e redes sem fio haverá uma lacuna de 23,6 mil profissionais. Percentualmente, segmentos como comunicações unificadas, vídeo, computação em nuvem, mobilidade, data center e virtualização serão as áreas com maior número de vagas abertas em comparação com o volume de profissionais qualificados disponíveis.

Neste contexto Passo Fundo, Rio Grande do Sul, Brasil ocupa lugar de destaque e estratégico no cenário da TI fora das capitais nacionais uma vez que conta com uma grande base de empresas na área, associações de profissionais e empresas da área de Tecnologia da Informação (TI), incubadoras empresariais e parques científicos e tecnológicos, além de vários cursos de nível médio e superior de graduação e pós-graduação na área de TI.

Diante desta realidade, é fundamental que se oportunizem espaços para o desenvolvimento de competências na área de TI desde o ensino fundamental, pois além de auxiliar a sanar esta demanda do mercado profissional, as tecnologias da informação podem ser um excelente aporte para os processos de ensinar e de aprender nas diferentes áreas do conhecimento.

Nesta perspectiva, o Grupo de Estudo e Pesquisa de Inclusão Digital, da

Universidade de Passo Fundo (UPF), em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Passo Fundo, vem promovendo há dois anos a Olimpíada de Programação para Estudantes do Ensino Fundamental. A Olimpíada é destinada a estudantes do 6º ao 9º ano de escola públicas e tem por objetivos promover a introdução de programação de computadores no ensino fundamental, através do *software Scratch*; criar novas formas de utilização dos recursos de informática das escolas para o auxílio nas diversas áreas do conhecimento; despertar interesse para as áreas de matemática e informática; proporcionar novos desafios aos estudantes, visando à interdisciplinaridade; aproximar a Universidade das redes públicas de ensino.

O presente capítulo tem por objetivo relatar a experiência das duas edições da Olimpíada, que ocorreram, respectivamente, em 2013 e 2014 e analisar dois dos desafios da prova final que envolveram conceitos matemáticos.

2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As tecnologias contemporâneas contribuem ativamente para a transformação do mundo, auxiliando na melhoria da qualidade de vida dos indivíduos, no processo de transparência das ações de instituições públicas e na vida da sociedade como um todo. Por permitir a interatividade, o uso das tecnologias digitais pode ser um recurso potencializador para o processo de ensino e aprendizagem, já que a construção do conhecimento é um processo dinâmico e participativo. Havendo cooperação entre os estudantes e entre estudantes e professores, o aprendizado tende a acontecer de forma efetiva e significativa.

No contexto de constante e emergente atualização em que o mundo se encontra, muitas vezes a escola necessita da mudança de parâmetros. Para Lévy (1999) o papel da informática não é o da inteligência artificial, mas sim auxiliar na inteligência coletiva. Segundo o autor, inteligência coletiva é “[...] a valorização, a utilização otimizada e a criação de sinergia entre as competências, as imaginações e as energias intelectuais, qualquer que seja sua diversidade qualitativa e onde quer que esta se situe.”

Nesta perspectiva, o ensino de programação de computadores representa uma alternativa poderosa na qualificação da formação básica de crianças, contribuindo, potencialmente, para o processo de ensino e aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, uma vez que possibilita o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Para Papert (1986) programar implica capacidade para comunicar-se com o computador, utilizando uma linguagem que possa ser entendida tanto pela máquina, quanto pelo homem. Como crianças são ótimas na aprendizagem de línguas, elas facilmente aprenderiam a comunicar-se com um computador através de uma linguagem de programação.

Existem diferentes interfaces disponíveis com vistas a suportar a programação de computadores. Dentre estas linguagens que auxiliam na programação de

computadores, pode-se destacar o *software Scratch*. Criado no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), é um recurso interdisciplinar voltado ao usuário infantil e jovem. Os comandos, no *Scratch*, encontram-se na forma de componentes gráficos, através de uma interface visual intuitiva, conforme mostrado na figura 1, tem se consolidado como um poderoso recurso para o aprendizado de conceitos lógicos, matemáticos e computacionais por alunos de diferentes níveis.



Figura 1. Tela inicial do Scratch 1.4

A programação no *Scratch* é feita através de blocos de comandos que são encaixados uns nos outros, formando a sequência de comandos que se deseja. Os blocos são concebidos para se encaixar apenas de uma única forma, o que faz sentido sintaticamente, evitando erros de sintaxe, porém não lógicos.

Segundo Pinto (2010), o *Scratch* tem muitas potencialidades, entre elas podem ser citadas as seguintes: liberdade de criação; criatividade associada a programas abertos e sem limitações do *software*; comunicação, colaboração e compartilhamento associados à aprendizagem e facilitados pelas ferramentas da Web que permitem a publicação direta; aprendizagem de conceitos escolares, partindo de projetos livres ou não escolarizados; manipulação de mídias, permitindo a construção de programas que controlam e misturam gráficos, animação, texto, música e som.

Além disso, possibilita aos usuários o desenvolvimento de competência para a resolução de problemas e para a concepção de projetos com raciocínio lógico, decomposição de problemas complexos em partes mais simples, identificação e eliminação de erros, desenvolvimento de ideias, desde a concepção até a concretização do projeto, concentração e perseverança (Marques, 2009).

Neste sentido, analisando a evolução do processo de aprendizagem será mais fácil observar e desenvolver formas de ensinar o que possam vir a atender as demandas atuais. Assim, nas palavras de Pozzo, “não se trata de adaptar nossas formas de aprender e ensinar a esta sociedade que mais nos exige do que nos pede, como também modificar essas exigências em função de nossas próprias crenças.” (2002).

É preciso envolver o aluno em atividades participativas, que estimulem seu raciocínio, em consonância com uma prática formativa e não meramente armazenadora de informações. Uma das possibilidades para esse envolvimento é oportunizar espaços para desenvolver a habilidade de escrever programas de computador. Quando

as pessoas aprendem a programar, elas aprendem estratégias importantes para a resolução de problemas, promover a introdução de programação de computadores no ensino fundamental, através do *software Scratch*; criar novas formas de utilização dos recursos de informática das escolas para o auxílio nas diversas áreas do conhecimento; despertar interesse para as áreas de matemática e informática; proporcionar novos desafios aos estudantes, visando à interdisciplinaridade; aproximar a Universidade das redes públicas de ensino de design e comunicação de ideias.

Nesta perspectiva, várias propostas de inovação tecnológica no processo de ensino e aprendizagem estão sendo implementadas, dentre estas podemos citar o artigo de Gewerc e Alonso Ferreiro (2014) e Bayón, Morales e Llorente (2014). Eles apresentam a perspectiva do aluno sobre a investigação avaliativa do projeto *Universidad em la Sociedad Del Conocimiento. Fortalecimiento institucional de áreas dedicadas a la enseñanza universitaria con Nuevas Tecnologías* (FEUNT) financiado pela Agência Espanhola de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento (AECID), executado pela Faculdade de Filosofia Humanidades (FFyH) da Universidade Nacional de Córdoba (UNC), Argentina, e coordenado pela Universidad E de Santiago de Compostela (USC), Espanha, com o objetivo geral de fortalecer a FFyH no desenvolvimento de programas destinados a melhorar as práticas de ensino através da inclusão efetiva das tecnologias. O projeto, segundo relato, é uma combinação de estratégias *top-down*, *bottom-up* e *middle-out* proposta por Cummings et al. (2005), articuladas em cinco programas: programa de formação de graduação e pós-graduação; programa de produção de materiais educativos; programa de investigação e desenvolvimento; programa de melhoria tecnológica; e programa de difusão, comunicação e promoção de políticas de conhecimento aberto. Para avaliar o impacto e a influência das práticas do projeto nos estudantes foram realizados questionários e um *photovoice*. Os resultados obtidos evidenciam trocas dos tempos e espaços dos ambientes para ensino e aprendizagem, segundo os autores a adoção de tecnologia invertida na biblioteca da instituição e nos materiais elaborados para plataforma de gestão de conteúdos são aspectos mais pontuados na avaliação. Ressaltam também o escasso trabalho colaborativo na inter-relação das plataformas virtuais com as classes presenciais. Além disso as inovações tecnológicas implementadas tem contribuído para a melhoria do ensino.

Neste sentido, em 2013, através de um trabalho interdisciplinar entre os cursos de Ciência da Computação e Matemática da Universidade de Passo Fundo foram idealizadas as Olimpíadas de Programação de Computadores de escolas públicas com o objetivo de promover a introdução de programação de computadores no ensino fundamental, através do *software Scratch*. Além dos desafios desenvolvidos a partir da interseção das áreas, foi criada metodologia específica para esta atividade, descrita a seguir.

3 | ESPECIFICAÇÕES GERAIS PARA A FORMATAÇÃO DO TEXTO

A Olimpíada de Programação de Computadores para Estudantes do Ensino Fundamental é uma competição destinada aos estudantes de escolas da educação básica, a partir do sexto ano, de Passo Fundo e região. Ela está dividida nas seguintes etapas: inscrição, treinamento e competição.

Inscrição. Cada escola pode inscrever no máximo duas equipes, compostas por um professor responsável, um professor suplente, três alunos titulares e dois alunos suplentes do ensino fundamental, a partir do sexto ano. Para as inscrições é destinado um período de aproximadamente um mês conforme informações no site oficial da olimpíada (<http://olimpiada.mutirao.upf.br/>).

Treinamento. Esta etapa consiste em: oficina preparatória, desafios semanais e visitas às escolas inscritas. As equipes inscritas participaram da oficina preparatória no Laboratório Central de Informática da Universidade de Passo Fundo, onde é apresentado o regulamento, o *software Scratch* versão Linux e criada uma conta de usuário para cada equipe no site oficial do *Scratch*. São realizadas as atividades propostas pela equipe organizadora, possibilitando aos estudantes e professores, o manuseio do *Scratch*.

Após a oficina, durante dez semanas, são disponibilizados desafios semanais às equipes participantes através do site oficial da olimpíada. As soluções devem ser postadas na página oficial do *Scratch*, por meio da conta de usuário de cada equipe. Com intuito de exemplificar as tarefas desta etapa, escolhemos a tarefa 21 de 2013: *Insira um objeto que percorra um trajeto em diagonal delimitado, desde o ponto de partida até o ponto de chegada, utilizando as setas do teclado (seta direita ou esquerda). Insira, no meio deste trajeto, um obstáculo. Para superá-lo e seguir adiante o objeto deverá solicitar seu nome. Quando alcançar o ponto de chegada deve retornar ao início.*

Esta tarefa requer leitura, interpretação, raciocínio lógico e aplicação dos seguintes conceitos matemáticos: direção, diagonal, coordenada cartesiana e ângulos.

A Figura 2 ilustram a solução da tarefa realizada pela equipe Avast, da Escola Estadual de Ensino Médio Armindo Edwino Schwengber, do município de Colorado e da equipe Machado, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. João Carlos Machado, de Sarandi.

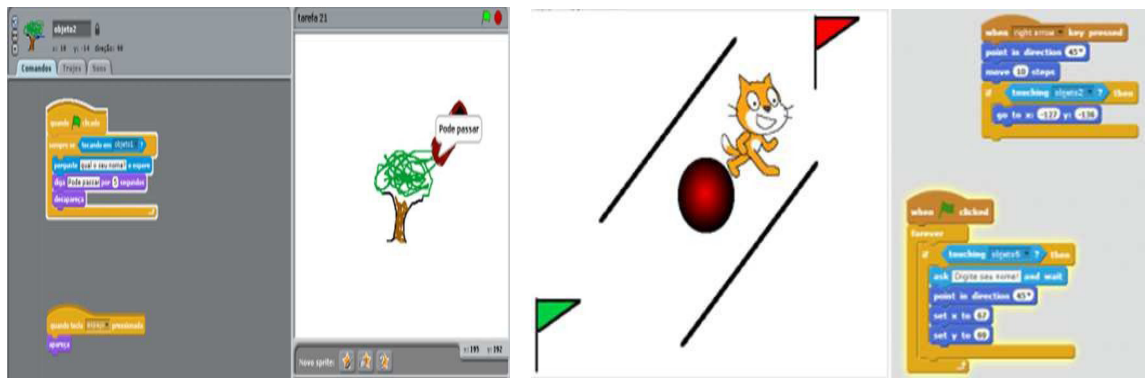


Figura 2. Liberação do caminho: Equipe Avast e Equipe Machado.

As duas equipes realizaram o proposto na tarefa. Percebemos que a Equipe Avast executou somente o que estava sendo solicitado. Já a Equipe Machado, além de realizar a programação dos objetos, criou um cenário de acordo com o contexto descrito. Comparando as soluções executadas pelas equipes, podemos afirmar que o *Scratch* possibilita o desenvolvimento do raciocínio lógico necessário à programação. É um ambiente adequado para expressão da criatividade na criação de cenários e objetos, interação entre sprite (objeto a ser programado), interação entre objeto e usuário, entre outros.

Competição. As equipes são recepcionadas num espaço preparado para a competição nas dependências da Universidade de Passo Fundo. Na abertura, as equipes conhecem o regulamento e as regras gerais da competição. Durante um tempo previamente determinado, as equipes recebem o material impresso contendo os desafios a serem executados, conhecem a pontuação atribuída a cada desafio e realizam a programação. Quando julgarem concluído determinado desafio, as equipes encaminham para a avaliação da banca. Ao término do tempo estabelecido, é divulgada a classificação das equipes e os vencedores. A premiação prevê primeiro, segundo e terceiro lugares.

Na primeira olimpíada, o foco dos desafios foi o raciocínio lógico e a matemática. Dos oito desafios propostos, três deles foram adaptados da Olimpíada Brasileira de Matemática para Escolas Públicas (OBMEP). Na segunda, optou-se por uma abordagem interdisciplinar. Logo, os desafios envolveram animação de histórias, sequências musicais, games e operações matemáticas. Neste artigo, escolhemos o Desafio 1 das Olimpíadas de 2013 e 2014.

Desafio 1 (2013): O macaco Kako deve subir uma escada com 18 degraus e alcançar o cacho de bananas, que está no topo desta. Só que a escada está muito lisa e Kako têm dificuldade de subir. A cada passo, Kako sobe três degraus e desliza dois.

1. Construir o objeto escada, conforme descrição.
2. Mostrar Kako subindo a escada, conforme o critério descrito.
3. Mostrar o total de passos que Kako levou para chegar ao topo da escada.

Desafio 2 (2014): Música - A casa (Vinicius de Moraes): A letra e a cifra a

música encontram-se na prova disponível em <http://www.youblisher.com/p/921986-2a-Olimpiada-de-Programacao-de-Computadores-para-Estudantes-do-Ensino-Fundamental/>

1. Crie, pelo menos, uma lista e armazene sequência de notas.
2. Programar a música conforme as notas e batidas, seguindo o ritmo e utilizando a(s) lista(s) criada(s) no item a).
3. Inserir um cenário e um objeto.
4. Fazer com que o palco e o objeto interajam, acompanhando o ritmo.

4 | ANÁLISE DOS DESAFIOS

No desafio de 2013, é importante salientar que conceitos matemáticos, tais como simetria, deslocamento no plano cartesiano e variável, eram necessários para a construção de degraus da escada com o mesmo espaçamento, movimentação do macaco e controle de seus passos. Foram escolhidas para apresentar neste artigo as programações realizadas pelas equipes Avast e Giocondocanali, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Giocondo Canali, do município de Tapejara, respectivamente, segundo e primeiro lugares da competição.

A Equipe Avast, em sua estratégia, na construção da escada determinou o número de passos necessários para realizar o movimento de subir três degraus e deslizar dois, para então contabilizar, na variável “passos”, o total de passos que o macaco se deslocou (figura 3).

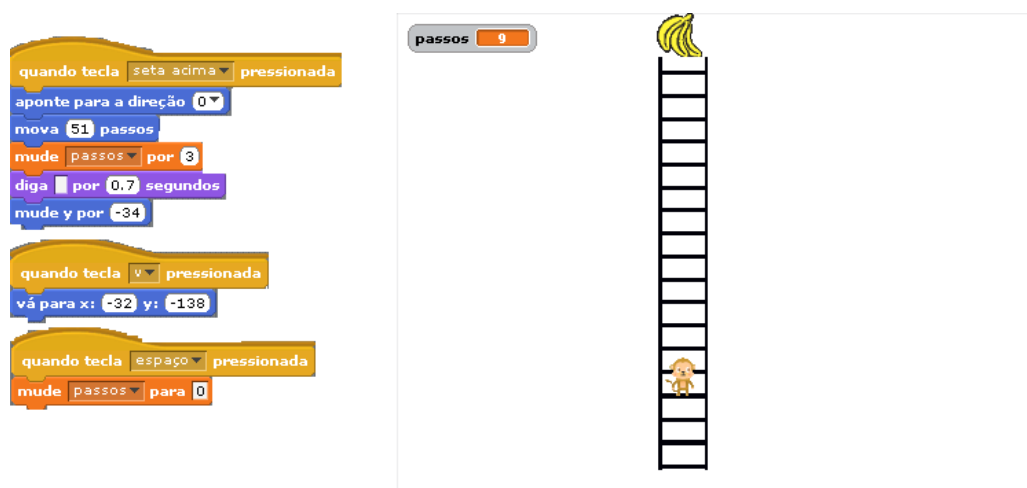


Figura 3. Inicialização da variável “passos”. Posição inicial do movimento do Sprite macaco.

A equipe inicializou corretamente a variável “passos”, conforme mostrado na figura 3, e também inseriu na programação do Sprite macaco as coordenadas iniciais do movimento, bem como o controle de que reiniciasse, nesta posição, sempre que quisesse recomeçar o movimento.

No desenvolvimento, a equipe não realizou a programação para controlar a chegada ao topo da escada, não cumprindo na totalidade o desafio.

A equipe Giocondocanali optou pela estratégia de descrever as coordenadas do movimento do macaco, ou seja, a posição dos degraus, computando na variável “passos” o total de passos realizados até chegar à posição definida pela equipe (ver figura 4). Nos blocos de comando, também são apresentados a inicialização da variável e do movimento do macaco.

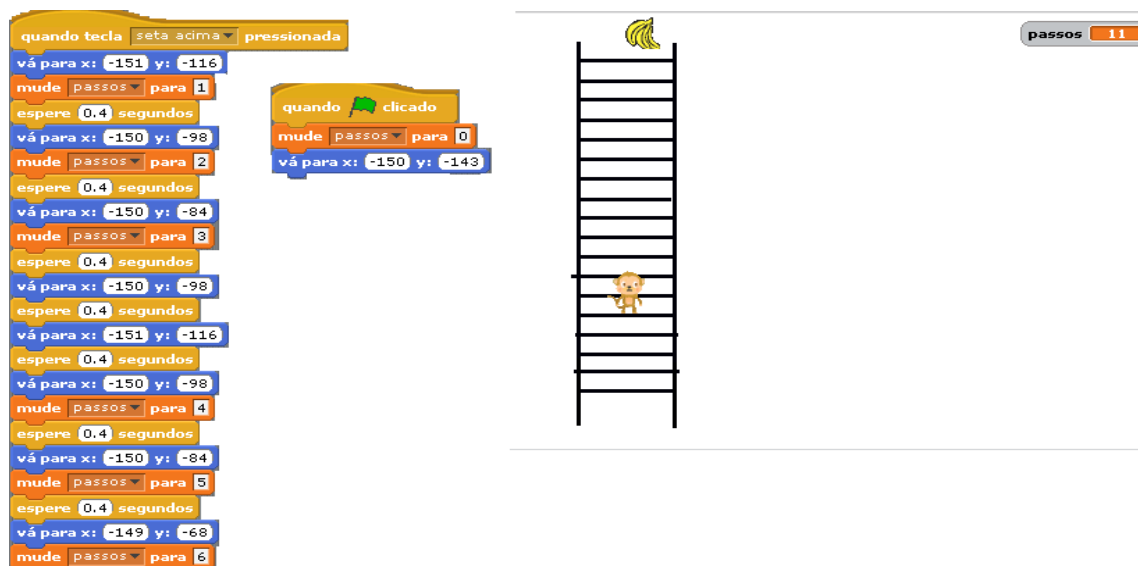


Figura 4. Programação do deslocamento e palco de execução da programação

Analisando a programação realizada pelas equipes, ressalta-se que ao expor as estratégias ou formas de resolver o desafio, as mesmas demonstraram a compressão da atividade proposta. Mesmo que as respostas ou as propostas apresentadas não estejam totalmente corretas, observa-se que as equipes elaboraram uma estratégia de resolução, elencaram hipóteses, entre outros, passos esses importantes para o desenvolvimento de raciocínio lógico.

Para o desafio de 2014, as equipes tinham à disposição fones de ouvidos para ouvir a música durante o desenvolvimento da programação. O desafio requer o emprego de conceitos matemáticos, tais como: variáveis e listas necessários para armazenar sequências de notas; intervalos musicais, isto é, distância entre duas notas; e codificação e decodificação das notas. Além disso, os competidores tinham que conhecer princípios básicos de música, como ritmo, compasso, batidas, entre outros. Estes conhecimentos foram construídos através dos desafios semanais preparatórios para a competição.

Para análise da programação do desafio, foram escolhidas as equipes Machado da da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr João Carlos Machado, do município de Sarandi e SSPR da Escola Municipal de Ensino Fundamental Giocondo Canali, do município de Tapejara, respectivamente, primeiro e terceiro lugares desta 2014.

A equipe Machado cumpriu com os requisitos solicitados para a resolução do desafio. A equipe conseguiu controlar a execução da sequência musical, utilizando-

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização das duas edições da olimpíada, é perceptível nas escolas participantes o desacomodar de alunos e professores frente ao uso de novas tecnologias nas práticas escolares. Isto é comprovado através do relato de uma das professoras participantes:

Estou agradecendo ao pessoal que se disponibilizou a vir na Escola Estadual de Ensino Médio Ernesto Tocchetto, para orientar e instalar o programa do Scratch para os membros da equipe e se inteirarem das tarefas para as olimpíadas de programação. Professora orientadora, a senhora está de parabéns por esse dia. Esta semente foi plantada. Estou muito feliz por encontrar pessoas como esse grupo que nos presenteou com o auxílio e a dedicação de acreditar que podemos juntos utilizar a informática e a tecnologia para a formação de nossos adolescentes.

É importante ressaltar que, a partir da participação da escola citada na olimpíada de 2014, vários alunos passaram a participar de oficinas de programação utilizando o *Scratch*, com a orientação da professora e da equipe competidora.

Assim, de acordo com Valente e Almeida(1999), as tecnologias da informação e comunicação podem proporcionar novas formas de aprendizagem, modificando as relações entre professores e alunos, ou entre alunos e alunos e entre alunos e conhecimento.

Usando o *Scratch*, os estudantes deixam de ser somente usuários de computador, passam a ser seus programadores, dessa forma tornam-se cidadãos mais livres para criar e expressar suas ideias e convicções.

REFERÊNCIAS

Gewerc, Adriana y Almudena Alonso-Ferreiro (2014) “**Enriquecimiento de la enseñanza con tecnologías. La visión del alumnado**”. RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa Web: <http://campusvirtual.unex.es/revistas> Vol 13(1), 75-87

Lévy, Pierre (1999) “**Cibercultura**”, Tradução de Carlos Irineu da Costa, São Paulo:Ed.34.

Marques, M. T. P. M. (2009) “**Recuperar o engenho a partir da necessidade, um recurso às tecnologias educativas: contributo do ambiente gráfico de programação o Scratch em contexto formal de aprendizagem**”. (Tese de Mestrado em Ciências da Educação, Universidade de Lisboa). Recuperado 10, junho 2012 em <http://repositorio.ul.pt/handle/10451/847>.

Papert, S. (1986) “**Logo: computadores e educação**”. Brasiliense, São Paulo, Brasil. Pinto, A. S. (2010). “Scratch na aprendizagem da Matemática no 1.º Ciclo do Ensino

Básico: “estudo de caso na resolução de problemas”. Dissertação (Mestrado em Estudos da Criança). Universidade do Minho, Minho, Portugal.

Pozzo, J. I. (2002). “**Aprendizes e Mestres: a nova cultura da aprendizagem**”. Porto Alegre: Artmed.

Smole, K. S.; Diniz, M. I. (2001) **“Ler, escrever e resolver problemas: habilidades básicas para aprender Matemática”**, Porto Alegre: Artmed.

Valente, J. A., Almeida, F. J. (1999) **“Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor”**, <http://www.professores.uff.br/hjbortol/car/library/valente.html>, junho 2014.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-005-6

