

Ícaro Denilson Bezerra de Souza, 8 anos. “Estava ansioso para ver os materiais modernos da escola. Vai ser bom usar os óculos de realidade virtual. Já sei mexer neles e acho muito legal”, disse o menino.

A estudante Yara Caroline da Silva Santos, 11 anos, concorda com o amigo. “Nossa unidade é a primeira a receber os novos materiais. Somos muito gratos por isso. Essa tecnologia deixa a aula mais legal e interessante para todos”, comentou.

ACESSO, USO E APROPRIAÇÃO

No colégio Moppe, de São José, a aula de programação de games já era oferecida desde 2016 como aula extracurricular. No entanto, agora também começou a fazer parte da grade do Fundamental 1 e 2.

Utilizando plataformas on-line, adaptativas e gamificadas como “Blockly” e o “Scratch”, o estudante aprende, num primeiro momento, a desenvolver o raciocínio lógico e a programação de games e aplicativos. Por meio de blocos coloridos que se encaixam e são arrastados na tela, os alunos formam uma sequência de instruções que deverão ser executadas por personagens comuns ao universo da criança e do adolescente, tais como zumbis, Angry Birds, a princesa Elsa, e personagens criados por eles mesmos.

Cumprida essa etapa, o estudante passa então para a programação através de linguagens de texto com Python, Java, Ruby, Lua e outras linguagens de



Fotos: Freepik

programação.

Helena Tanaka, estudante do 4º ano, considera o curso muito interessante. “Aprendo nas atividades a programar jogos que alcancem os objetivos que a professora cria, normalmente programando comandos como os de direção. Também temos atividades de games matemáticos quando terminamos nossas atividades do dia”, disse.

Para a professora Lúcia Helena de Oliveira Ferreira, especialista em tecnologia e educação pela Unicamp (Universidade de Campinas), quando pensamos no ensino

de Ciência da Computação para crianças e adolescentes, além dos benefícios como desenvolver os dois lados do cérebro e poder integrar-se com outras disciplinas, precisamos lembrar que precisamos ter um aspecto lúdico e adequado para cada faixa etária. Afinal, não podemos roubar a brincadeira de uma criança, pois é fundamental para seu desenvolvimento psicossocial”, ressaltou.

Também de São José, o colégio Mater Dei utiliza a multiplataforma de ensino Geekie, que possibilita, entre outros recursos, a personalização da educação baseada em dados. “Esse novo mecanismo proporciona melhor experiência a cada estudante e, ao mesmo tempo, torna visível para escola e família como o aluno está aprendendo”, destacou Alessandra Prata, diretora pedagógica do colégio.

Para Maria Eduarda Amadio, aluna do 9º ano, que ganhou o concurso “Como inovar a Educação por meio das Tecnologias”, o mundo digital possibilitou cruzar fronteiras. “Como prêmio, fui para o Vale do Silício, na Califórnia, em uma viagem educacional. Visitei várias escolas com propostas inovadoras, e o mais incrível foi ver que a minha escola já faz várias coisas que eu vi lá, como a disposição das mesas em sala de aula, o jeito que os professores ensinam e o uso das tecnologias”, contou a menina.

As inovações do colégio Anglo

