

## GEOGRAFIA E SCRATCH: LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA E PONTOS DE TURÍSTICOS EM CORUMBÁ/MS

Paulo Victor Silva Brandão, Katia Maurielly Rodrigues Santos, Laurianne Victória Tomichá Braga<sup>1</sup>

Leidemar Gomides de Andrade, Jennyclaudia Fernanda Souza Campos<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Escola Estadual 2 de Setembro – Ladário - MS

ee2desetembro2016@gmail.com, jennyclaudia27@gmail.com

### Resumo

O campo empírico deste trabalho compreende-se nas atividades do estudo dos pontos cardeais e colaterais da disciplina de Geografia em sala de aula, com o auxílio da plataforma scratch, um software de programação em blocos lógicos, que permite criar jogos e animações interativas. O objetivo principal destaca-se na inserção do recurso tecnológico e midiático para promover aprendizagens de conceitos de localização geográfica, utilizando como pano de fundo ponto turísticos da cidade de Corumbá/MS, de modo que os alunos possam assimilar e compreender de forma lúdica. É fundamental criar possibilidades de aprendizagens, partindo daquilo que já estão familiarizados, as tecnologias. O software scratch tem a característica de curiosidade e pensamento lógico, na utilização de operadores lógicos e blocos de comandos. Destaca-se como metodologias a serem utilizadas neste projeto: Oficinas da plataforma Scratch para professora regente de Geografia, oficinas da plataforma Scratch para os alunos, edição dos jogos no Scratch.

**Palavras-chave:** Ludicidade, programação, geografia.

### Introdução

Atualmente, a tecnologia se constituiu como uma ferramenta indispensável pelos inúmeros benefícios que vem trazendo para melhoria de vida da população. A ampliação, expansão e a popularização da internet vêm possibilitando mudanças nas grandes esferas da sociedade, na política, econômica, social e cultural. Conseqüentemente, com todo esse dinamismo cultural que afeta a sociedade também, repercute na escola. A educação também sente alguns efeitos e impactos desses mecanismos quem vêm se desenvolvendo cada vez mais rápido no mundo. Rádio, computadores, smartphones, tabletes, jornais e revistas, todas essas mídias estão cada vez mais acessíveis e podem ser importantes ferramentas didáticas.

O Scratch é um software livre desenvolvido no MIT (Massachusetts Institute of Technology) que se constitui como uma linguagem de programação visual e permite ao usuário construir interativamente suas próprias histórias, animações, jogos, simuladores, ambientes visuais de aprendizagem, músicas e arte. Para manuseio do Scratch, o usuário obrigatoriamente necessita expressar seu pensamento na forma de comandos.

### Metodologia

Foram propostas oficinas pedagógicas de utilização da plataforma Scratch nas aulas de Geografia com o intuito de incentivar os alunos na criação e edição de jogos e animações na plataforma. Desta forma, durante a apresentação do trabalho, os visitantes terão a oportunidade de interação através de animações, bem como, conhecer os pontos turísticos mais frequentados na cidade e suas respectivas curiosidades.



Figura 1. Programação na plataforma Scratch.

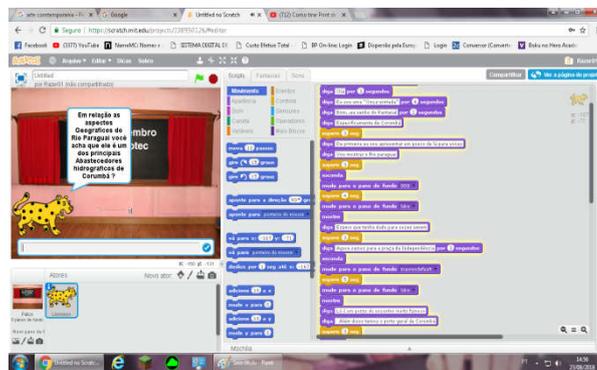


Figura 2. Interface do jogo

### Resultados e Discussão

Em meio a tantas mudanças, dificuldades e desafios, proporcionar experiências significativas e mais atrativas com as tecnologias no espaço escolar, tem sido um processo árduo para muitos professores. Acompanhar a velocidade do desenvolvimento tecnológico e a nova geração de crianças e adolescentes tem sido difícil e gerado muita polêmica no campo educacional. Para Coutinho (2009) são poucas as escolas que tem conseguido superar modelos tradicionais e

vivenciar experiências inovadoras que ampliem o espaço de aprendizagem e ultrapassem as barreiras da sala de aula, eliminando limitações de tempo espaço, capaz de criar e desenvolver verdadeiras comunidades de aprendizagem.

Assim, assumir as tecnologias no contexto escolar com o objetivo de potencializar o desenvolvimento do educando, além de incluí-lo numa realidade contemporânea marcadamente tecnológica, também a torna uma ferramenta acessível a todos, possibilitando o contato com uma quantidade vasta de conhecimentos.

## Considerações Finais

Observa-se que a experiência de inclusão do ensino de programação na escola pública possui significativa relevância. A experiência com a oficina mostrou que, mesmo com a utilização superficial de softwares de iniciação à programação nas escolas de educação básica, é possível a operacionalização de um trabalho didático pedagógico significativo. Nessa perspectiva, entende-se que os objetivos foram alcançados.

## Agradecimentos

Agradecemos a todos os envolvidos na construção e desenvolvimento deste projeto, em especial, a direção e coordenação da escola.

## Referências

BIAGIOTTI, Luiz Claudio Medeiros; REIS, Amanda Cavalcanti; DUART, Cheyenne Fernandes. A inclusão digital dos estudantes e professores do ensino fundamental, na rede privada, no município de São Gonçalo. Disponível em: <http://bit.ly/1LVrMd>.

COUTINHO, Clara Pereira. Tecnologias Web 2.0 na sala de aula: três propostas de futuros professores de Português. Educação, Formação & Tecnologias, Portugal, v. 2, n. 1, Mai./2009