



## **Remix: experiência de uso do ambiente de programação Scratch em uma prática educacional**

Remix: experience of using the Scratch programming environment in an  
educational practice

Luciano Kercher Greis\*  
Kamyla Thais Dias de Freitas\*\*  
Fernando Luiz Cardoso\*\*\*

**Palavras-chave:** Educomunicação. Scratch. História.

**Linha Temática:** Tecnologia Educacional

A educomunicação preocupa-se com o potencial educativo da comunicação midiática, trata-se de um campo de conhecimento que articula conceitos de comunicação e educação. Seus pressupostos guiaram uma atividade aplicada a alunos do sétimo ano do ensino fundamental e que buscou aproximar a disciplina de História ao contexto vivido pelos alunos. O uso de um ambiente que permite expressar-se tecnologicamente na produção de histórias animadas interativas, propiciou o diálogo entre os conhecimentos dos participantes e o conteúdo trabalhado, além da reflexão acerca do uso de diferentes linguagens no processo de ensino aprendizagem, sobre as possibilidades atuais de autoria e coautoria na produção de mídias digitais, e a interatividade propiciadas pelo compartilhamento dos produtos na biblioteca do Scratch e nas redes sociais. Neste sentido, julgamos a prática de produção das mídias por meio do ambiente Scratch como significativo na construção de propostas educacionais.

---

\* Mestre em Educação, Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, lucianokgs1@gmail.com.

\*\* Mestre em Ciências do Movimento Humano, Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, kamyla.freitas@outlook.com.



\*\*\* Doutor em Sexualidade Humana, Professor titular no Programa de Pós-Graduação em Ciência do Movimento Humano e no Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, fernando.cardoso@udesc.br.

## **Educomunicação**

De acordo com Soares (2002), trata-se do “conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos presenciais ou virtuais”. Além disso, Sartori (2012) aponta que “uma Prática Pedagógica Educomunicativa pretende desenvolver ações voltadas ao desenvolvimento de autorias, de coautorias, de exercício da expressão criativa, da produção coletiva de saberes”. É fundamental que todas as pessoas envolvidas na atividade sejam reconhecidas como produtoras de cultura, recaindo sobre este processo, a necessidade e a importância do planejamento colaborativo, democrático, que envolve professores, alunos e membros da comunidade.

## **Scratch**

Trata-se de um ambiente de programação online que “permite o desenvolvimento de habilidades relacionadas à resolução de problemas” (MARJI, 2014, p. 14), na qual é possível produzir de forma facilitada, diversos tipos de mídias, como jogos, vídeos ou animações. Destaca-se, o acesso aos produtos desenvolvidos por outros usuários, e que compartilhados na biblioteca do ambiente permitem acesso a área de edição para que se copie partes, como o cenário, comandos específicos do personagem, ou mesmo todo o conteúdo, através de uma funcionalidade chamada Remix. Assim, os alunos podem utilizar diversas publicações disponíveis para iniciar sua produção, ou compartilhar seus produtos, possibilitando diferentes leituras a partir do mesmo ponto inicial.

## **Relato de Experiência**



A proposta foi realizada em conjunto com a disciplina de História e Sala Informatizada, em uma escola municipal de Florianópolis. Após aulas expositivas acerca do conteúdo Idade Média, os alunos foram convidados a produzir desenhos a lápis com o intuito de construir uma história animada interativa. Assim, desenharam cenários, personagens e objetos relacionados ao tema, que foram digitalizados e inseridos por eles no ambiente de programação Scratch. O ambiente permite inserir os cenários como pano de fundo, e manipular os personagens e objetos desenhados para construir a mídia. Também é possível inserir sons, personagens da biblioteca ou da internet, e animar personagens com movimento. Cenários compartilhados através da funcionalidade Remix, deram origem a diversas leituras, na medida em que cada aluno desenhava e interpretava histórias diferentes a partir do mesmo arquivo inicial.

A liberdade de construção oferecida para a atividade, resultou em desenhos animados narrados pelos alunos, histórias em formato de gibi, e histórias que continham elementos de jogos como personagens interativos.

## Considerações Finais

Julgamos que a construção de mídias a partir do ambiente Scratch pode ser descrito como adequada para a prática educacional. Isto é observado a partir do momento em que o aluno compartilha mídias de sua autoria, o que possibilita ressignificar o uso das redes sociais no contexto pedagógico. No momento em que o aluno remixa produtos conferindo diferentes interpretações para a proposta inicial, e que a liberdade de criação permite trazer para a atividade escolar, formatos e conteúdos mais significativos para ele, gerando novas possibilidades pedagógicas que aproximam o mundo vivido do aluno, ao contexto escolar.

## Referências

MARJI, M. Aprenda a programar com Scratch. São Paulo: Novatec, 2014.



# COLBEDUCA

Colóquio Luso-Brasileiro de Educação



SARTORI, A. S. A prática pedagógica educomunicativa e a aprendizagem distraída: criando ecossistemas comunicativos pela mediação escolar. In: REGIS, F. et al. **Tecnologias de comunicação e cognição**. Porto Alegre: Sulina 2012.

SOARES, I. O. Gestão Comunicativa e educação: Caminhos da Edocomunicação. **Revista Comunicação e Educação**, n. 23, p. 16-25, 2002.