

CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS USANDO O SOFTWARE SCRATCH: PERSPECTIVAS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO EM INTERAÇÃO COM O CONSTRUTIVISMO DE PIAGET E O CONCEITO DE AUTONOMIA EM ADORNO

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Leandro Martins Mendes, Maria Amanda Sousa da Silva, Fátima Maria Nobre Lopes, Fatima Maria Nobre Lopes

O século XXI teve seu início trazendo novos formatos de interação e interpretação das formas educacionais, adequando funções e arranjos para conseguir alcançar os ambientes sociais, perpassando pelo local de trabalho, ambiente de casa e pela escola. A difusão da tecnologia está presente em todos os locais contendo propagação rápida e intensa em smartphones, tablets, notebooks e computadores pessoais, extrapolando tudo que teria sido imaginado antes sobre a utilização da computação, atingindo diretamente crianças, jovens, adultos e idosos. Tomando essas considerações este texto objetiva dissertar sobre a utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação enfatizando a implementação do software scratch para criação e manipulação de jogos digitais. Utilizando-se da interdisciplinaridade, o método remete a uma abordagem social, filosófica e cognitiva aplicável ao construtivismo de Jean Piaget em interação com o conceito de autonomia e de emancipação defendido pelo filósofo Theodor Adorno. Tal interação estimula o raciocínio lógico, crítico, autônomo e emancipador através da inserção da programação em blocos de comandos para a interação entre o homem e a máquina e os homens entre si, de forma colaborativa e exitosa. Como resultados parciais foram criados aplicativos que auxiliam na aprendizagem de outras disciplinas de forma lúdica e interativa expandindo o conhecimento, através do desempenho, compromisso e dedicação dos alunos tornando-se uma experiência gratificante. Conclui-se, portanto, que o construtivismo de Piaget relacionado ao conceito de autonomia e de emancipação em Adorno utilizando o software scratch evidencia a potencialidade cognitiva do aluno tendo como preferência um jogo a um brinquedo. Este trabalho está relacionado ao Projeto PIBIC/CNPq sob o título: FUNDAMENTOS ÉTICOS PARA UMA FORMAÇÃO HUMANA – PARTE III.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Aprendizagem. Autonomia. Emancipação.