

Scratch - Imaginar, Criar, Programar e desenvolver Competências de Aprendizagem

O Scratch é um ambiente de programação desenvolvido pelo Lifelong Kindergarten research group no MIT Media Lab (<http://scratch.mit.edu>). Pode ser utilizado em domínios e atividades muito diversificados, passando pela criação e programação de histórias interativas, jogos e animações computacionais, potenciadoras de uma aprendizagem baseada em problemas com melhoria da capacidade de atenção e raciocínio lógico. O espectro etário dos seus utilizadores pode também ser muito alargado. Desde crianças do pré-escolar ao ensino secundário enquanto produtores dos seus conteúdos para apoio a diversas áreas disciplinares (de que se destacam a matemática) ou para fins puramente lúdicos, até alunos de ensino superior e profissionais da educação para produção de materiais de apoio à sua atividade profissional. A aplicabilidade no ensino especial, em particular com a interligação de novas formas de interação favoráveis a interações alternativas proporcionadoras de aprendizagens inclusivas, é outra das suas potencialidades. Alternativamente e não menos importante é a possibilidade de promover o desenvolvimento das tão faladas competências de aprendizagem para o séc. XXI (21st Century Learning Skills) descritas pelo Partnership for the 21st Century (<http://www.21stcenturyskills.org>).

Anabela Gomes



Anabela de Jesus Gomes concluiu o seu Doutoramento, Mestrado e Licenciatura em Engenharia Informática na Universidade de Coimbra, em 2010, 2000 e 1995, respectivamente. É professora no Departamento de Engenharia Informática do Instituto Politécnico de Coimbra (IPC-DEIS) desde 1997, onde tem lecionado diversas Unidades Curriculares de que se destacam Sistemas Digitais, Sistemas Operativos, Tecnologia da Informática, Arquitetura de Computadores, Multimédia, Programação e Human Computer Interaction. É membro do grupo de investigação Cognitive and Media Systems do Centro de Informática e

Sistemas da Universidade de Coimbra (CISUC) e do Laboratório de Biomecânica Aplicada do Instituto de Investigação Aplicada do IPC. O seu trabalho de investigação concentra-se principalmente na área de Ensino e Aprendizagem de Programação, Estilos de Aprendizagem, Taxonomias educacionais, Teorias da aprendizagem, Psicologia da Programação, E-learning e Human Computer Interaction. Tem contribuído para o desenvolvimento da sua área de investigação através da publicação de diversos artigos em atas de conferências, revistas e capítulos de livros, nacionais e internacionais. Tem participado na organização de diversos eventos científicos nacionais e internacionais, como membro de Comissões Científicas e Organizadoras, chair de sessões e revisora de artigos científicos. Tem também participado em diversos cursos de aperfeiçoamento profissional, especialmente orientados para as suas áreas de interesse e integrado variados grupos de trabalho no DEIS ISEC.