



# NARRAR CAMÕES COM SCRATCH: linguagens que ensinam e conectam

Elisabete Carvalho e Fátima Pinto | 28 de novembro | 25

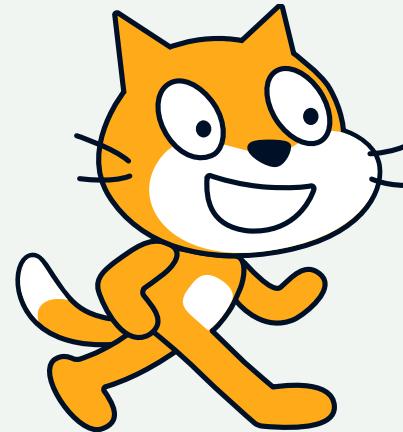
CONGRESSO  
INTERNACIONAL

FACULDADE  
DE LETRAS  
UNIVERSIDADE  
DE COIMBRA

27 a 29  
NOVEMBRO  
2025

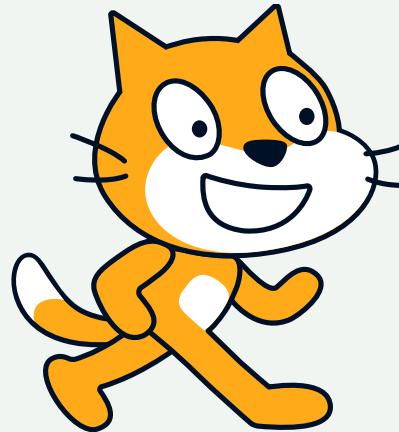
ENSINAR  
CAMÕES  
NO SÉCULO XXI





# Sondagem





# Resultado da Sondagem





## O QUE É O SCRATCH ?



## PARCERIA SCRATCH - RBS



## POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS do SCRATCH



## PRÁTICAS COM SCRATCH - exemplos



## CONCLUSÕES



## O QUE É O SCRATCH ?

**É uma linguagem de programação gratuita e uma comunidade online onde podemos criar histórias interativas, jogos e animações.**

Conceção Teórica  
Programar  
É  
Ler  
e  
Escrever

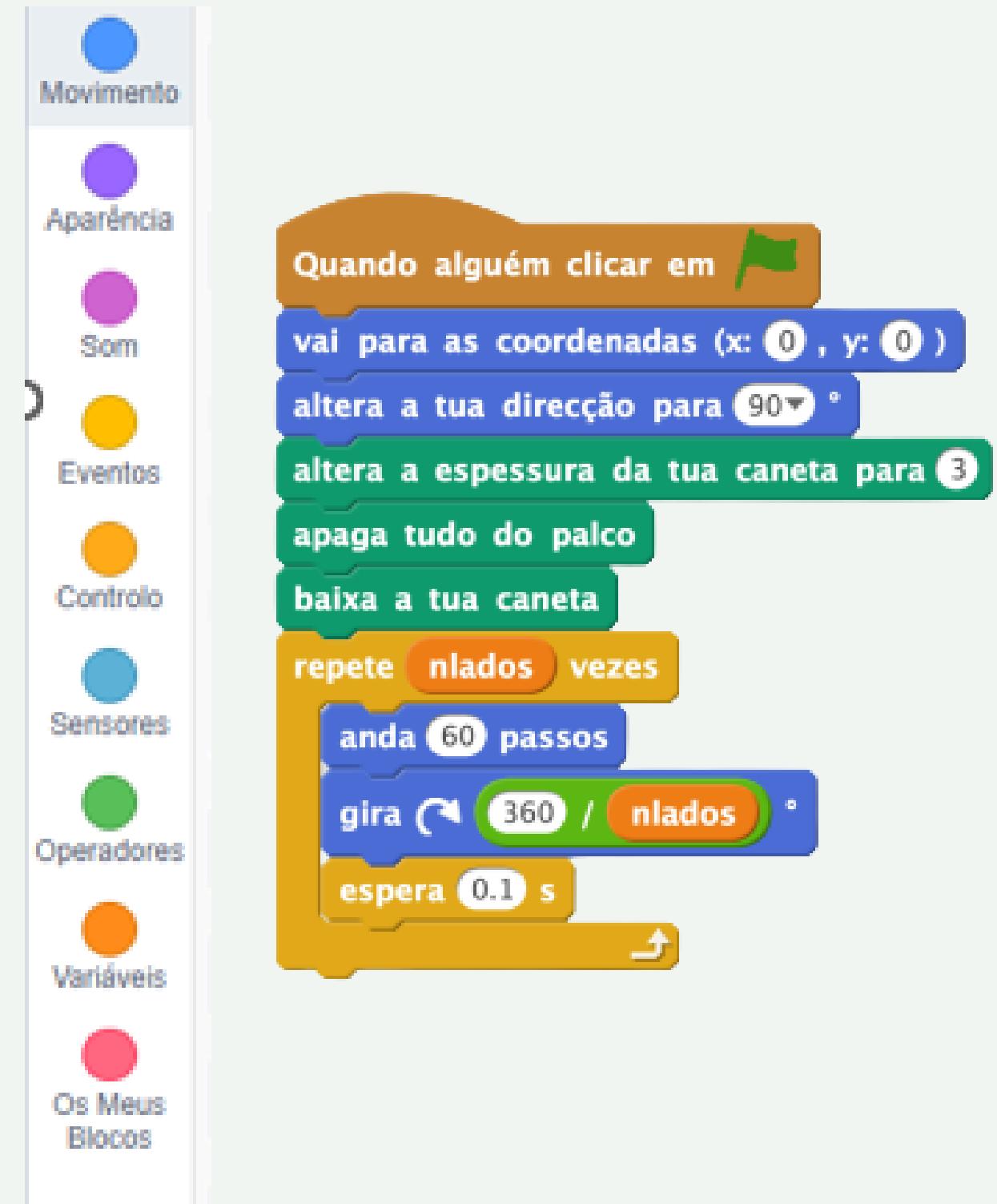
- Papert – Construcionismo: aprender criando artefactos
- Resnick – Literacia criativa: escrever histórias em código
- Kafai & Burke – Coding as a Literacy: o código como narrativa
- Jenkins – Cultura participatória: alunos como autores
- Vygotsky – Linguagem como mediadora da interpretação

## Como aceder ao SCRATCH ?

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

## Fichas SCRATCH

<https://drive.google.com/file/d/1iI5JWVCIOhTV33qesRANjVbFvRUYa65x/view?usp=sharing>





## PARCERIA

CCTIC-ESE/ IPS\_Setúbal - RBS

**Colaboração na promoção da leitura e literacias, no desenvolvimento de competências nos diferentes públicos da comunidade**

**Participação em iniciativas culturais como eventos, conferências e outras iniciativas que incentivem o conhecimento e a cultura**

**Formação e partilha de boas práticas , disponibilizando recursos pedagógicos e científicos**

**Integração e disponibilização de catálogos bibliográficos, ampliando o acesso à informação.**

**Fomento da investigação e produção de conhecimento em prol das bibliotecas, leitura e demais literacias.**



## POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS do SCRATCH

O código não é apenas uma linguagem técnica, mas um instrumento de leitura e escrita contemporâneas, permitindo aos alunos explorar, recontar e reinterpretar os textos de forma criativa e interativa.

Ao programarem histórias, jogos e animações, desenvolvem simultaneamente competências linguísticas, literárias e digitais, traduzindo conteúdos clássicos em formas expressivas que dialogam com os seus mundos e interesses.





## Qual o papel da BIBLIOTECA ESCOLAR neste projeto ?

- ✓ Ponte entre literacias tradicionais e digitais.
- ✓ Espaço de experimentação, formação, criatividade e mediação.
- ✓ Criar caminhos de proximidade que conduzam os alunos à herança literária portuguesa.



# A criar com SCRATCH!

Concurso Nacional de programação em Scratch 2024/25

## Tema

**Os 500 anos do nascimento de  
Luís Vaz de Camões**



Regulamento e Inscrições em:  
[bit.ly/acriarcscs24](https://bit.ly/acriarcscs24)



Envio de trabalhos até:  
4 de abril de 2025



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

|

EDUCAÇÃO, CIÉNCIA  
E INOVAÇÃO

DIREÇÃO-GERAL  
DE EDUCAÇÃO

edu  
PORTUGAL

cctic  
ESEIPS - Setúbal

cpcj  
CENTRO DE PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E  
JUVENIS

mp  
MUSEU  
NACIONAL  
DE  
A  
HISTÓRIA  
DA  
PORTUGAL

Apoios:



EDUCAÇÃO  
ESCOLA SUPERIOR  
POLÍTÉCNICO DE SETÚBAL



REDE  
TIC e Sociedade



SEGURANET  
NAVIGAR EM SEGURANÇA



eTwinning



matatalab  
from MATATALAB



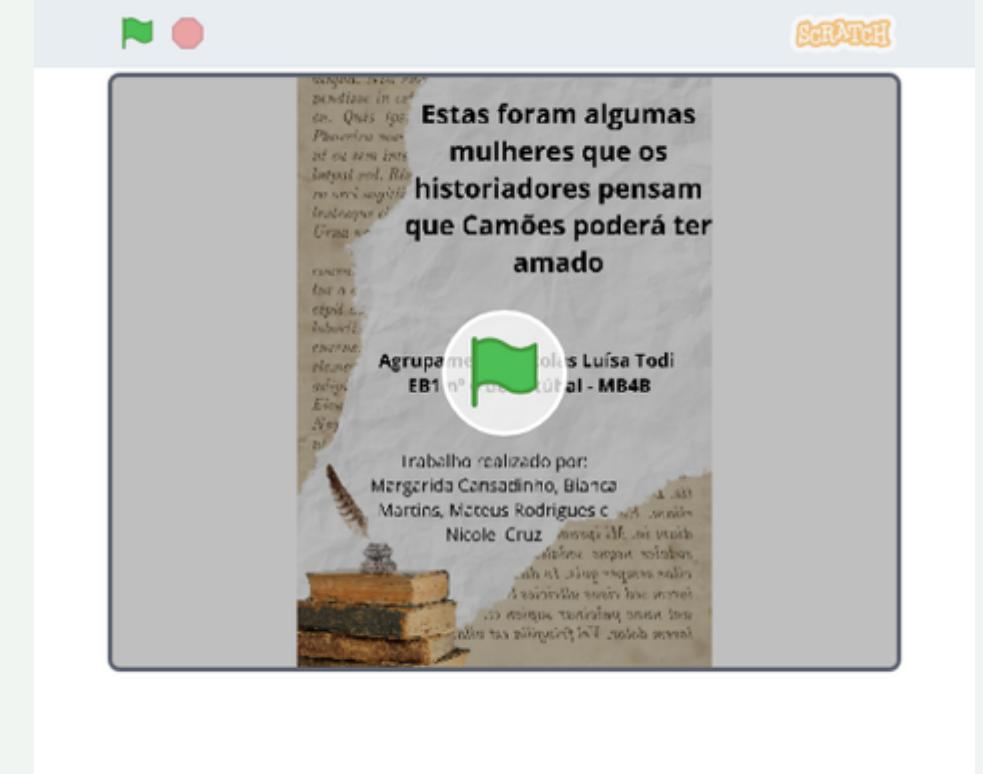
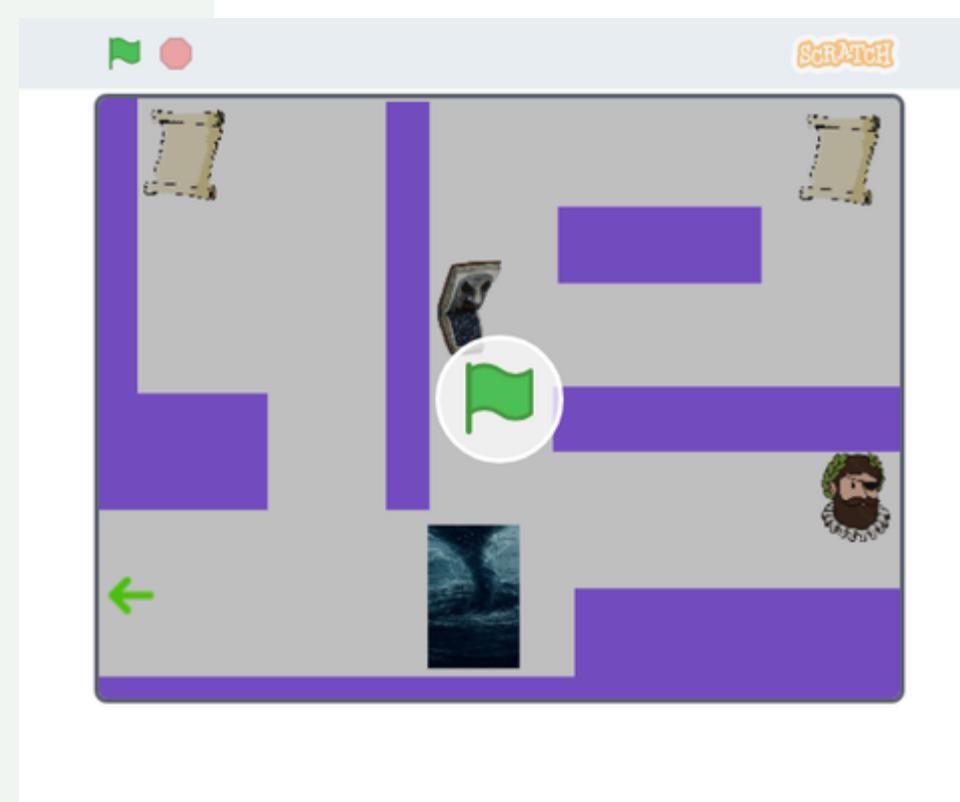
# PRÁTICAS - com SCRATCH -

2024-25





# PRÁTICAS - com SCRATCH - exemplos





## CONCLUSÕES

Estas práticas demonstram que é possível ensinar Camões de forma envolvente e atual, em faixas etárias muito jovens, promovendo simultaneamente o reconhecimento da herança literária portuguesa e a aquisição de competências para o século XXI.

O envolvimento com o Scratch impulsionou a motivação dos alunos, fortaleceu a articulação entre áreas curriculares e a biblioteca escolar, promovendo o desenvolvimento de literacias fundamentais para formar leitores críticos, cidadãos participativos, criadores digitais conscientes, onde a autonomia dos alunos e a valorização da cultura portuguesa em contexto escolar estão presentes.



# IA e SCRATCH - CUMPLICIDADE OU FORA DE TOM?

A relação entre a Inteligência Artificial e o Scratch pode ser encarada de dois modos

uma parceria criativa que potencia a imaginação dos alunos

uma dissonância pedagógica quando usada sem critério

A resposta depende menos da tecnologia e mais da forma como a integramos no processo educativo.



# 2025-26 - novo desafio

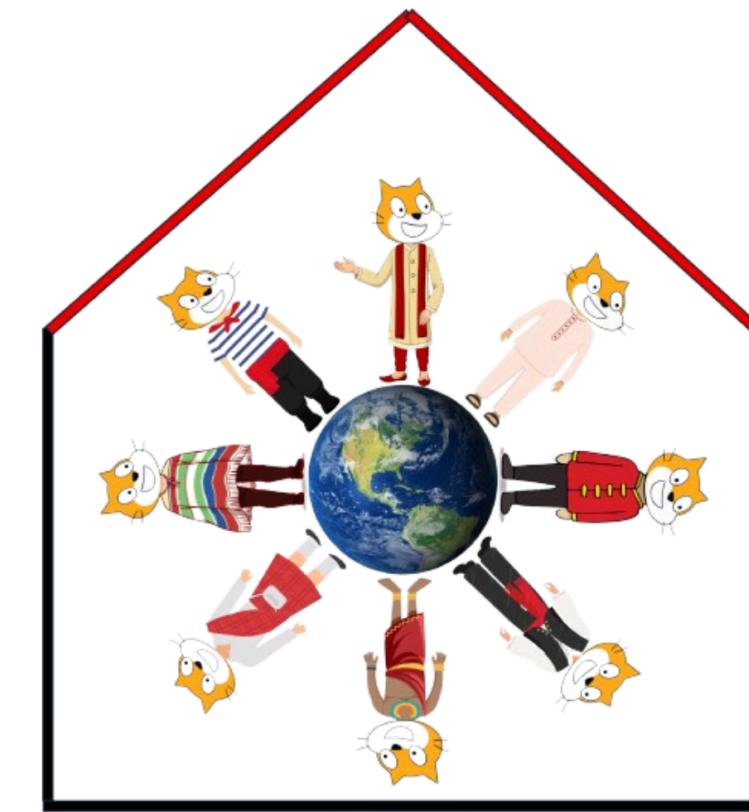


## A criar com SCRATCH!

Concurso Nacional de programação em Scratch 2025/26

### Tema

**Quando a minha escola se tornou o mundo inteiro!**



Regulamento e Inscrições em:  
[bit.ly/aciarc25](https://bit.ly/aciarc25)



Envio de trabalhos até:  
10 de abril de 2026



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO  
CÉNI  
E INOVAÇÃO

direc  
educa  
ESEIPS

cctic  
ESEIPS - Setúbal

RBS | Rede de Bibliotecas  
de Setúbal

Apoios:



EDUCAÇÃO  
ESCOLA SUPERIOR  
POLÍTÉCNICO SETÚBAL



SEGURANET  
NAVEGAR EM SEGURANÇA



eTwinning  
@ra Comun



matatalab  
from MATATALAB



# Obrigada!

**Esperamos que estas ideias possam ecoar  
no trilho dos vossos caminhos profissionais!**