



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



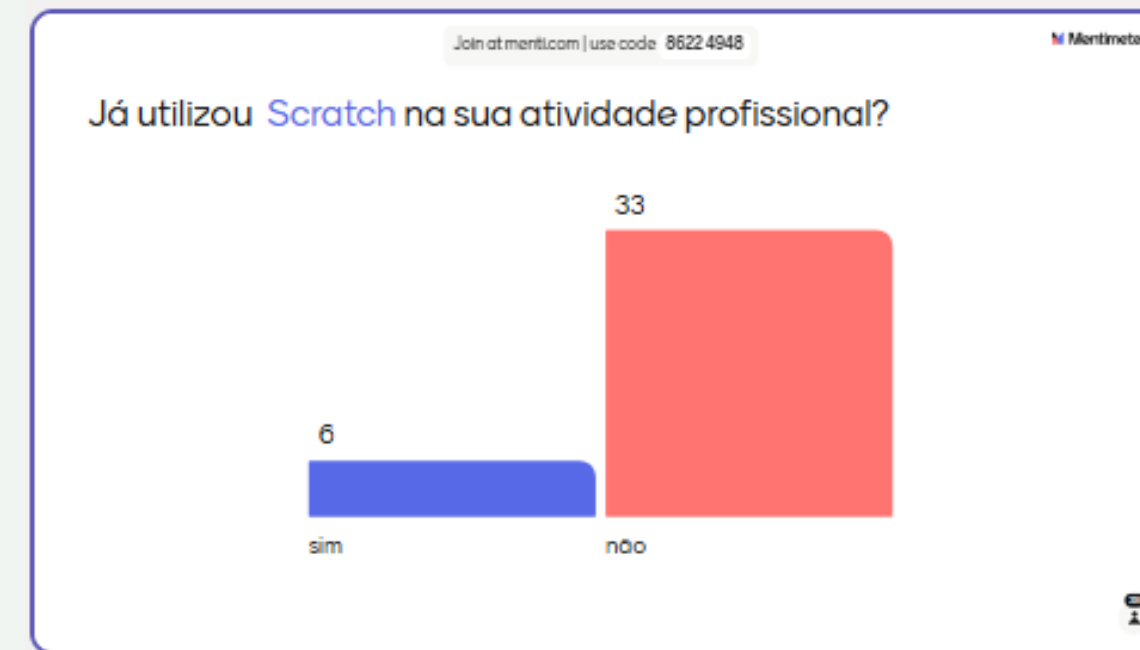


Sondagem





Resultado da Sondagem



Já utilizou Scratch na sua atividade profissional?

39 / 39

sim

6

não

33

20%

40%

60%

80%

100%



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

Fichas SCRATCH

<https://drive.google.com/file/d/1il5JWVCIOhTV33qesRANjVbFvRUYa65x/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/acriarcs24



Envio de trabalhos até:
4 de abril de 2025

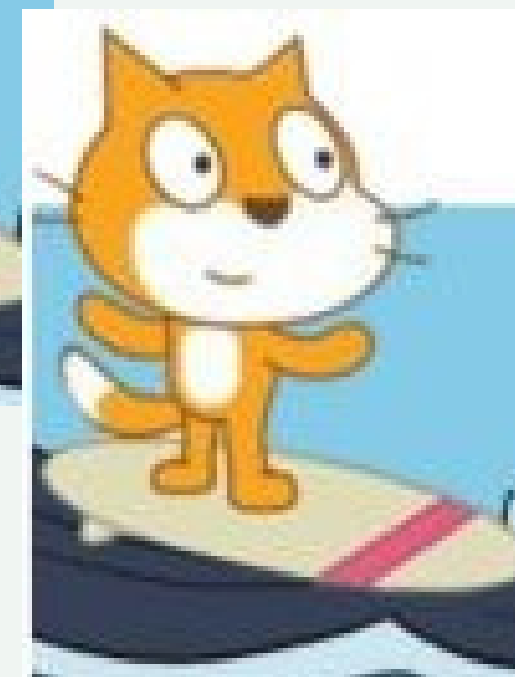


Apoios:



PRÁTICAS - com SCRATCH -

2024-25





PRÁTICAS - com SCRATCH - exemplos

A criar com SCRATCH!

Concurso Nacional de programação em Scratch 2024/25

Tema

Os 500 anos do nascimento de
Luís Vaz de Camões



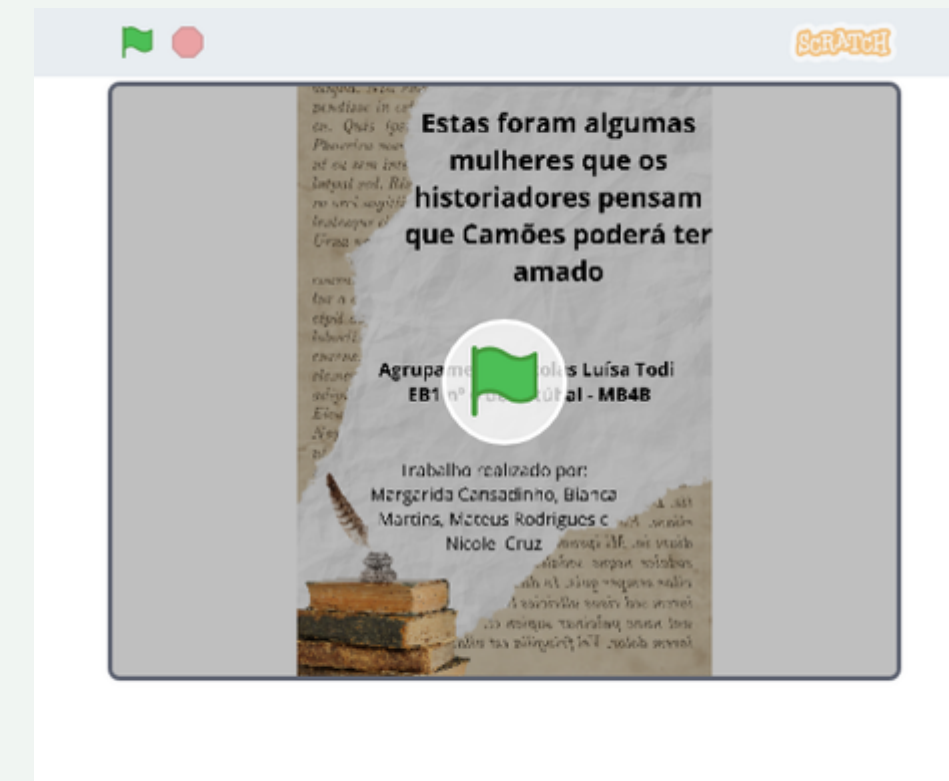
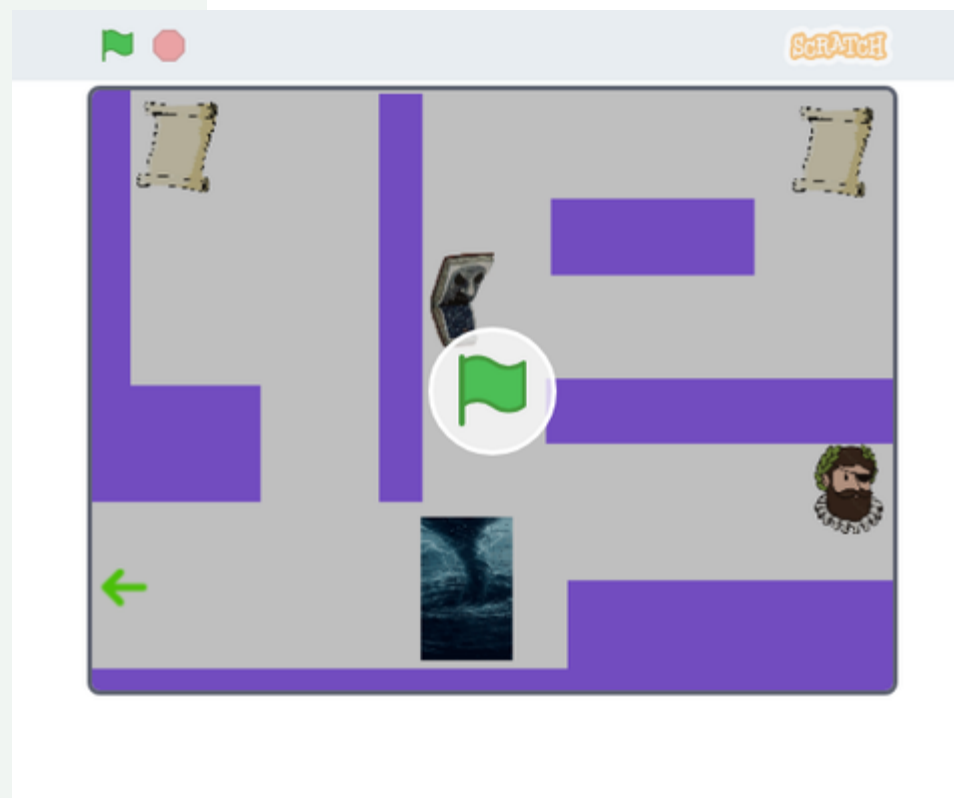
Regulamento e Inscrições em:
bit.ly/acriarcs2L



Envio de trabalhos até:
4 de abril de 2025



Apoios:





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



https://projetos.ese.ips.pt/acriarcomscratch/?page_id=495

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/acriarcs25



Envio de trabalhos até:
10 de abril de 2026





Obrigada!

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