

CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS NO SCRATCH

Coordenador: Eduardo Britto Velho de Mattos

As Tecnologias Digitais (TDs) estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano, o que tem provocado impactos na sociedade e, conseqüentemente, na educação. De acordo com Maltempi (2008), as TDs induzem um movimento de reflexão sobre as práticas docentes na escola, de modo a criar condições que possibilitam importantes transformações na educação, em especial na mudança das práticas centradas no professor para as centradas nos alunos, seus interesses, curiosidades e anseios. Dessa forma, é importante pensar em propostas de integrá-las no processo ensino-aprendizagem de matemática, possibilitando que o aluno utilize os avanços tecnológicos e inclua suas necessidades no processo de construção de conhecimento. Dentre os softwares existentes, o Scratch, foco desta oficina, é uma linguagem de programação criada no Massachusetts Institute of Technology (MIT) voltado para crianças e adolescentes entre 08 (oito) a 16 (dezesesseis) anos. De acordo com o próprio site (<https://scratch.mit.edu/about>), o Scratch "promove o pensamento computacional e habilidades de resolução de problemas; ensino e aprendizagem criativos; autoexpressão e colaboração; e equidade em computação". Nesse sentido, o objetivo principal desta oficina será apresentar algumas ferramentas do Scratch, que permitam a programação de uma história, e uma proposta para ser aplicada em sala de aula. Além disso, iremos criar coletivamente uma história no programa. Para isso, a proposta da oficina, direcionada a professores e licenciandos em matemática, será dividida em dois momentos. A primeira parte, consistirá de uma apresentação para introduzir o que é o programa Scratch, como programar uma história utilizando esta linguagem e uma proposta de planejamento para ser realizada com estudantes da educação básica. Ao apresentar esta linguagem de programação, serão mostrados alguns elementos básicos e estruturas para a realização da tarefa proposta, além da interface do programa. No segundo momento, será proposto o desenvolvimento, em grupos, de uma história interativa utilizando as ferramentas apresentadas anteriormente. Assim, espera-se que os integrantes da oficina executem a atividade, explorando tanto conceitos computacionais como matemáticos. REFERÊNCIAS LIMA, I. P. de; FERRETE, A. A. S. S.; VASCONCELOS, A. D. Potencialidades do Scratch na Educação Básica. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 16, n. 2, p. 593-604, 2021. DOI: 10.21723/riaee.v16i2.13225. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/13225>. Acesso em: 25 jul. 2022. MALTEMPI, M. V. Educação matemática e

tecnologias digitais: reflexões sobre prática e formação docente. Acta Scientiae, Canoas, v. 10, n. 1, p. 59-67, jan./jun. 2008. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/38869605-Educacao-matematica-e-tecnologias-digitais-re>> Acesso em: 17 mai. 2022.