



Universidade: presente!



XXXI SIC

21.25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE



UTILIZAÇÃO DE SCRATCH PARA DESENVOLVIMENTO DA LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO EM ALUNAS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Autora: Eduarda Cumerlatto Ferreira
Orientadora: Flávia Twardowski

INTRODUÇÃO

A realização da iniciação científica durante o período escolar é uma atividade de suma importância para a formação dos jovens, uma vez que fornece aos estudantes a oportunidade de ter o primeiro contato com a prática da pesquisa, além da possibilidade de vivenciar a aplicação de diversos conceitos vistos em sala de aula. Por isso, é considerada uma das mais ricas experiências que um estudante pode vivenciar, pois o mesmo poderá complementar sua formação, aprimorar seu conhecimento e se preparar para a vida profissional e acadêmica.

OBJETIVO

Esse projeto tem como objetivo proporcionar às estudantes vivenciar a aprendizagem ativa através da ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM) a fim de que as mesmas despertem o interesse pela área das ciências exatas. O programa atende meninas de escolas da rede pública de Osório do 9º ano do ensino fundamental através do Edital do CNPq "Meninas nas Ciências Exatas, computação e engenharia.

Figura 1 e 2: Meninas utilizando o Scratch



Fonte: A autora, 2019

METODOLOGIA

A metodologia utilizada é composta por encontros semanais, divididos em exposição teórica seguido da prática e compartilhamento dos resultados. Através do Scratch, uma linguagem de programação desenvolvida pelo Media Lab do MIT com o intuito de ensinar programação para pessoas a partir dos oito anos de idade iniciou-se o letramento computacional das mesmas.

RESULTADOS

Devido a interface intuitiva do Scratch rapidamente as meninas se adaptaram a linguagem e colocaram em prática suas habilidades de lógica e criatividade na elaboração de uma pequena história animada (Figuras 1 e 2). Trabalhar com Scratch não facilita apenas o entendimento de programação mas também faz com que as estudantes compreendam conceitos matemáticos como variáveis e coordenadas de uma forma muito mais lúdica que em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de atividades interativas é uma estratégia de ensino-aprendizagem muito interessante, pois permite criar situações as quais propiciam que os estudantes desenvolvam métodos para a resolução de problemas, estimulando a sua criatividade e pró-atividade. Como próxima etapa, elas iniciarão o desenvolvimento de suas habilidades de programação.