

O SCRATCH COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Michael Douglas Batista de Araújo ¹
Rafael Luz Duarte ²

RESUMO

A utilização de metodologias ativas dentro do contexto educacional é algo que vem sendo debatido e inserido no cotidiano escolar gradativamente. Quando tratamos sobre o ensino de Ciências e Matemática no âmbito do Ensino Fundamental, existem grandes deficiências nas formas de desenvolvimento de metodologias que possibilitem uma interação eficiente entre os alunos, os conteúdos abordados e o professor. Assim sendo, este trabalho visa apresentar um recurso didático sobre o conceito e a utilização do *Scratch*, um recurso didático metodológico inovador para o ensino de Ciências-Matemática. Em termos metodológicos, além do levantamento bibliográfico, levou-se em consideração o uso de computadores no âmbito escolar e a análise da utilização das TIC's na formação continuada do saber docente e discente. O principal objetivo da utilização desta metodologia é auxiliar os alunos na criação de jogos e que possuem dificuldades com os conteúdos de ciências-matemática, bem como entregar ao professor mais uma nova ferramenta para o desenvolvimento do seu trabalho. Este projeto propõe uma utilização destes jogos educacionais, este, por sua vez, está em fase de andamento através do desenvolvimento de oficinas nas turmas do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Teófilo Rego na cidade de Pau dos Ferros-RN em parceria com o IFRN. Os resultados e considerações finais terão por base o levantamento descritivo e analítico do estudo sobre como o professor de Ciências e Matemática pode utilizar-se de recursos inovadores para a construção de um aprendizado satisfatório multi-interdisciplinar, sob a ótica da ferramenta *Scratch* e outras TIC's complementares. Por fim, é notável perceber que, com a utilização dessas metodologias e práticas de ensino é possível o desenvolvimento de jogos educacionais digitais que podem proporcionar a construção de um conhecimento pautado na ludicidade e interatividade, atraindo, portanto, a curiosidade e, posteriormente, a atenção dos alunos. Tudo isso proporcionando uma interface entre a Ciências, Matemática e as Inovações Tecnológicas.

Palavras-chave: Scratch, Ensino de Ciências, TIC's, Ensino de Matemática.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) – RN, Graduado pelo Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA) – RN, prof.mikemat@gmail.com;

² Graduado pelo Curso de Licenciatura Plena em Matemática da Universidade Federal do Ceará (UFC) – CE, Mestre pelo Curso de Mestrado Profissional em Matemática (PROFMAT) da Universidade Federal do Ceará (UFC) – CE, rafael.duarte@ifrn.edu.br