

Seminário MATEAS

Linha Temática

Matemática: Ensino e Avaliação no (Ensino) Superior

Uso do Scratch para o desenvolvimento de aplicações no ensino da Matemática

Patrícia Fernanda da Silva

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Brasil

Resumo

Atualmente percebe-se um movimento na busca de conciliar conceitos pertencentes a diversas áreas do conhecimento para promover a aprendizagem a partir do uso das tecnologias digitais. Em geral observa-se a ferramenta Scratch sendo utilizada para desenvolver a lógica de programação ou o pensamento computacional, percebendo-se assim a necessidade de práticas direcionadas a áreas distintas que possam contribuir para o processo de construção de conhecimento dos alunos. O Scratch é um software livre, projetado pelo Grupo Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab. Trata-se de uma linguagem de programação visual baseada em blocos disponível em mais de 70 idiomas. Apresenta uma interface visual simples que permite criar histórias, jogos e animações digitais de forma amigável e intuitiva, convidando os alunos a explorar suas possibilidades. Durante esta palestra o Scratch será apresentado, visando mostrar o seu potencial para criar aplicações que possam ir além da lógica de programação ou pensamento computacional, podendo auxiliar os alunos a dirimir as dificuldades encontradas ao construir conhecimentos relacionados a Matemática, tendo em vista que muitas vezes os conteúdos apresentados podem ser abstratos e de difícil compreensão.

Auditório Sousa Pinto

6 de março de 2024 às 15h30