

VI Congresso Internacional de Ensino da Matemática



ULBRA - Canoas - Rio Grande do Sul - Brasil

16, 17 e 18 de outubro de 2013

Pôster



SCRATCH COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO PARA PROFESSORES DE MATEMÁTICA DO ENSINO MÉDIO.

Samira de Abreu Mafra¹;

Mara Luane Sousa²;

Raquel de Jesus Andrade³;

Enoque Alvez⁴;

Aldenize Ruela Xavier⁵.

O Scratch é um programa educacional desenvolvido pela conceituada Universidade norte-americana Massachusetts Institute of é uma excelente ferramenta para aplicar os conceitos matemáticos trabalhados em sala de aula no desenvolvimento de jogos, histórias interativas, demonstrações, animações e outras produções.

Resolvemos utilizar o Scratch por conter uma interface gráfica de fácil entendimento, facilitando assim a aprendizagem dos alunos, pois, como sabemos a matemática é considerada uma das disciplinas mais difíceis pelos alunos e com isso, acabam não gostando da mesma.

Através dele podemos apresentar para professores de matemática sua linguagem de programação estruturada, oportunizando a contextualização dos conteúdos matemáticos e o desenvolvimento do pensamento matemático e lógico-dedutivo de seus alunos.

Ao final da oficina observamos que os participantes eram capazes de desenvolver animações simples e joguinhos evoluindo conteúdos matemáticos tendo assim um bom entendimento das ferramentas que fazem parte da interface do software, podendo assim ensinar tudo que aprenderam aos seus alunos.

Palavras-chave: Scratch, Matemática, Jogos.

¹Samira de Abreu Mafra, Instituto de Ciências de Educação, samira_mafra22@hotmail.com

²Mara Luane dos Santos Souza, Instituto de Ciências de Educação, maraluane@gmail.com

³Raquel de Jesus Andrade, Instituto de Ciências de Educação, Raquel_stm@hotmail.com

⁴Enoque Calvino Alves, Prof. Msc./ Instituto de Engenharia e Geociências, enoque@gmail.com

⁵Aldenize Ruela Xavier, professora assistente da Universidade Federal do Oeste do Pará - mestre em Geofísica, aldenizexavier@gmail.com