

POTENCIALIDADES DO EBOOK PARA OS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA

Renata Oliveira Berenstein,
Rodrigo Dalla Vecchia, Arno Bayer
Universidade Luterana do Brasil

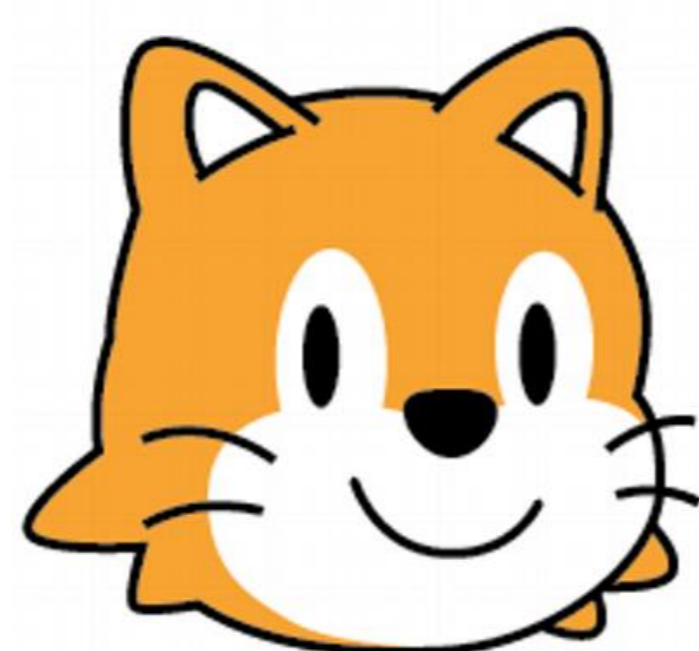
INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o recorte de uma pesquisa em andamento que tem por objetivo investigar o uso do Scratch Jr., um aplicativo de programação voltado para crianças na faixa dos cinco anos, que estejam em fase de alfabetização. Um aplicativo de codificação de fácil linguagem para as crianças aprenderem a organizar ideias, resolver problemas e codificar, o que é de grande importância, pois da mesma forma que a escrita ajuda a organizar o pensamento e a expressar as ideias, a codificação também traz essas habilidades. É possível considerar a codificação como um novo tipo de alfabetização para as crianças. E da mesma forma que a escrita, a codificação deve estar no alcance de todos e para todos aprenderem.

SCRATCH JR.

Este aplicativo é um local de criação e interação da criação com o mundo da tecnologia e aprendizagem. Onde aqui é possível criar histórias, atividades e jogos. Elas podem colocar seus meios como os cenários tirando fotos, como também se colocando como personagens das atividades.

Além disso é possível compartilhar todas as atividades construídas com outras crianças que tem o aplicativo a partir da rede de compartilhamento. Trocando ideias e conhecimento. Tendo mais um modo de aprendizagem.



OBJETIVOS

- Explorar o aplicativo Scratch Jr. Afim de conhecer suas ferramentas.
- Analisar o potencial de uso das ferramentas utilizadas nas séries iniciais do ensino fundamental.
- Organizar oficina visando a ser aplicada junto aos acadêmicos dos cursos de Matemática Licenciatura e Pedagogia, visando capacitá-los para utilizar o aplicativo em sala de aula.

METODOLOGIA

O projeto iniciou com a descoberta do aplicativo e seu site de apoio onde iniciou com:

- Exploração do App;
- Tradução e conhecimento do site de apoio e suas atividades;
- Aplicação das atividades do site no app;
- Construção de oficina



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o Scratch Jr. as crianças não aprendem só a codificar, mas também a se expressar através dos computadores e não só interagir com ele. No processo, elas não resolvem apenas problemas de design, mas também desenvolvem habilidades de sequenciamento, usam matemática e linguagem em um contexto significativo e motivador. E é com esse aplicativo que pensamos em um novo enfoque pedagógico para o processo de ensino e aprendizagem que a matemática deve assumir. Onde a tecnologia pode assumir a função de possibilitar a criação de ambientes onde o estudante seja chamado a resolver problemas a fim de, simultaneamente, desenvolver conteúdos, estratégias de ação e processos cognitivos proporcionados pelos ambientes virtuais. Procurando assim mostrar que utilizando as TIC nos processos de ensino e aprendizagem da Matemática que, segundo Lévy (1996), podem influenciar diretamente nas características fundamentais da entidade situação ou objeto analisado, alterando o modo como compreendemos a mesma.

Referências bibliográficas:

LÉVY, P. **O que é o virtual**. Traduzido por: Neves, P. Tradução de: Qu'est-ce que Le virtuel?. 1ª ed. São Paulo: Editora 34,1996.

renataberenstein@gmail.com; rodrigovecchia@gmail.com; arnob@ulbra.br