

A UTILIZAÇÃO DO *SCRATCH* NA INTRODUÇÃO À LINGUAGEM COMPUTACIONAL

Hugo Santos Duarte ¹

RESUMO

Este artigo tem como proposta trazer uma visão de um estudo de caso feito em uma turma formada por alunos do 1º e 2º ano do Ensino Médio de uma escola localizada na cidade de Jaboatão dos Guararapes - PE, sobre a utilização do software *Scratch*, para introduzir a lógica computacional na eletiva de Matemática Aplicada à Computação. A pesquisa delineou-se pela ideia de que os educandos tivessem um primeiro contato com um programa onde eles poderiam desenvolver jogos de forma a utilizar uma sequência lógica. A observação se deu em quatro momentos; no primeiro, foi apresentado o programa, mostrando suas funcionalidades e apresentando como é feita uma sequência lógica; no segundo, os educandos fizeram suas próprias criações de jogos utilizando o programa; no terceiro, foi feita uma apresentação do material produzido para as turmas do 6º e 7º anos, de forma a criar a curiosidade nos mais jovens, para realizar-se o último momento, que se deu por meio de uma aula ministrada pelos jovens do Ensino Médio para os jovens do Fundamental II mostrando algumas funcionalidades do programa. Os resultados revelam um grande interesse e dedicação dos participantes na produção dos próprios materiais, visto que estão pondo em prática seus conhecimentos e visualizando aquilo que ora fora idealizado, podendo entender assim como funciona a criação dos jogos e ferramentas tecnológicas que estão presentes no dia-a-dia. Além disso, a oportunidade de transmitir o conhecimento adquirido aos mais novos mostrou-se uma experiência satisfatória para ambos os lados, visto que os conhecimentos foram mais uma vez postos em prática e os educandos do Ensino Médio servindo como inspiração aos do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Scratch; Computação; Jogos.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura Matemática da Universidade Federal - UFRPE, hsduarte27@gmail.com;