



IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica

II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

USO DO SOFTWARE DE PROGRAMAÇÃO SCRATCH NO AUXÍLIO DO ENSINO DE MATEMÁTICA

RESUMO

Este artigo tem por objetivo descrever o uso do *software* de programação *Scratch* como um recurso para auxiliar o ensino da matemática. A justificativa decorre, pois ao longo dos anos, a tecnologia foi se aprimorando e seu uso se tornando cada vez mais presente no dia a dia de todos, desta forma, é imprescindível aliar o seu uso às tarefas realizadas, e o ambiente escolar não deve ficar de fora das inovações tecnológicas. Nota-se que os alunos da sala de aula do século XXI estão cada vez mais conectados e possuem uma aptidão ao lidarem com ferramentas tecnológicas. Sendo assim, a conciliação entre aprendizado e tecnologia é um debate que vem sendo realizado de maneira recorrente, nos espaços acadêmicos e nas práticas de sala de aula. Presente inclusive na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde é mencionado que a escola deve formar cidadãos com capacidade para atuarem nas dimensões da ciência, tecnologia e cultura. Ao passo que as tecnologias atuais mudam, as dificuldades no processo de ensino continuam, portanto é fundamental conectá-las às práticas pedagógicas, amenizando as adversidades. Metodologicamente, os procedimentos para alcance do objetivo descrito serão realizados por meio de uma pesquisa documental, com artigos selecionados na plataforma *Google Acadêmico* e que foquem na utilização do *software Scratch* como ferramenta pedagógica no ensino da matemática. O *Scratch* é um ambiente de programação que permite a criação de histórias, simulações, jogos digitais, programas interativos, entre outros. Tem como foco introduzir noções da linguagem de programação, de uma forma mais simplificada, já que não exige do usuário um conhecimento prévio nesta área. Enquanto resultados, o *software* também pode contribuir no ensino da matemática, visto que os projetos desenvolvidos neste ambiente podem envolver conceitos do componente curricular de matemática.

Palavras-chave: *Scratch*, Ensino, Matemática.