



Contribution ID: 286

Type: Pôster

## **A Utilização do Software Scratch como Ferramenta de Ensino e Aprendizagem**

Esse trabalho apresenta o resultado de um projeto de pesquisa com a finalidade de desenvolver conhecimento para alunos da licenciatura e profissionais da educação para a utilização de software para o desenvolvimento de programação com o uso de blocos. Pretende com a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), demonstrar que os aplicativos/software além de proporcionar atividades recreativas, também auxiliam no processo ensino aprendizagem. O aluno tem a possibilidade de adquirir conhecimento assim como o professor pode utilizar no enriquecimento de suas aulas. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de dois discentes iniciando as atividades como pesquisadores com a manipulação do aplicativo e o entendimento de como possibilita a aprendizagem, estimula o trabalho em equipe, o raciocínio lógico e uma interação aluno/professor. São muitas as possibilidades de utilização das TICs na educação, e com as mudanças no paradigma pedagógico e o surgimento das novas tecnologias, tais como o computador e a Internet, os professores abriram as portas ao uso de recursos que extrapolam a visão tradicional e os métodos meramente discursivos no processo de ensino-aprendizagem (TAROUCO et al., 2004). Deve-se observar que a prática pedagógica seja realizada de forma integrada com a utilização das TICs para potencializar o aprendizado dentro do contexto tecnológico vivenciado pelos alunos (MACEDO; PARREIRA JÚNIOR, 2020). Para esse projeto foram elaborados vários vídeos explicativos manuseando o software scratch, juntamente com um tutorial para melhor entendimento. A linguagem scratch é acessível, permitindo colocar a sequência de raciocínio lógica sem dificuldades ou sem um conjunto complexo de comandos (SOUZA et al., 2018). O desafio é mostrar que o uso dessas tecnologias tem importância para a educação, estimular os alunos e capacitar os profissionais na utilização destes recursos, propiciando enriquecimento das aulas e impulsionar a criatividade em prol da aprendizagem.

### **Subtítulo**

### **Palavras-chave**

Licenciatura em Computação; Jogos digitais; Software multimídia; TICs.

**Author:** MARTINS PARREIRA JÚNIOR, Walteno (Instituto Federal do Triângulo Mineiro)

**Co-authors:** Mr BORGES DOS SANTOS, Cristiano (Instituto Federal do Triângulo Mineiro); Mr ALVES DE CARVALHO, Jhonathan (Instituto Federal do Triângulo Mineiro); Ms LACERDA DE SOUZA CAMARGOS, Luciana (Instituto Federal do Triângulo Mineiro); Prof. PRATA-LINHARES, Martha Maria (Universidade Federal do Triângulo Mineiro)

**Presenter:** MARTINS PARREIRA JÚNIOR, Walteno (Instituto Federal do Triângulo Mineiro)

**Track Classification:** Conhecimentos e experiências curriculares