

FONSECA, D. K. A. ¹, GOMES, A. P.², QUEVEDO, G.³

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil

² Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil

³ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil

Este projeto pretende criar oficinas para caracterização e treinamento do uso da lógica de programação através do Scratch aplicando diversas atividades voltadas ao uso do raciocínio lógico e matemático. As oficinas serão realizadas nas escolas públicas de ensino fundamental na cidade de Santana do Livramento (Brasil). O projeto inclui um aluno bolsista para atuar nestas oficinas, que não têm apenas o foco em treinar as crianças, mas também aos professores, mostrando-lhes a diversidade de atividades que podem incluir em suas salas de aula.

Atualmente é possível observar que as crianças têm uma variada possibilidade de utilizar e/ou criarem ferramentas computacionais que podem auxiliar no seu desenvolvimento acadêmico. Uma das ferramentas é o Scratch, que é voltado principalmente para crianças, e oferece uma linguagem de programação extremamente simples para a criação de projetos que auxiliam os infantes a aprenderem e desenvolverem suas habilidades matemáticas e computacionais. O Scratch é uma linguagem gráfica de programação, inspirada no LOGO, que possibilita a criação de histórias interativas, animações, simulações, jogos e músicas, e a partilha dessas criações na Web. O Scratch foi desenvolvido em Massachusetts Institute of Technology (MIT/EUA) e tem como *slogan* imagina, programa, partilha. Concebido e desenvolvido como resposta ao problema do crescente distanciamento entre a evolução tecnológica no mundo e a fluência tecnológica dos cidadãos e pensado, igualmente, para promover um contexto construcionista propício ao desenvolvimento da fluência tecnológica nos jovens, desde muito cedo. Os seus autores pensam que poderá, ainda, permitir avançar na compreensão da eficácia e inovação do uso das tecnologias nas aprendizagens em diferentes domínios e contextos, de forma mais específica na educação matemática formal e informal, tornar os jovens criadores e inventores (mais do que meros consumidores de tecnologia) e estimular a aprendizagem cooperativa.