

286 - A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE SCRATCH COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Walteno M. Parreira Júnior - IFTM / UFTM PPGE – walteno.martins@iftm.edu.br; Luciana Lacerda de S. Camargos - IFTM - luciana.camargos@estudante.iftm.edu.br; Jhonathan A. de Carvalho – UFU - jhonathanalves_br@hotmail.com; Cristiano B. dos Santos - IFTM - cristianoborges@iftm.edu.br - Martha Maria Prata-Linhares – UFTM PPGE - martha.prata@uftm.edu.br

Agência financiadora: **CNPq**

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

Introdução e objetivos

Esse trabalho apresenta o resultado de um projeto de pesquisa com a finalidade de promover conhecimento para alunos da licenciatura e profissionais da educação com a utilização de software para o desenvolvimento de programação com o uso de blocos.

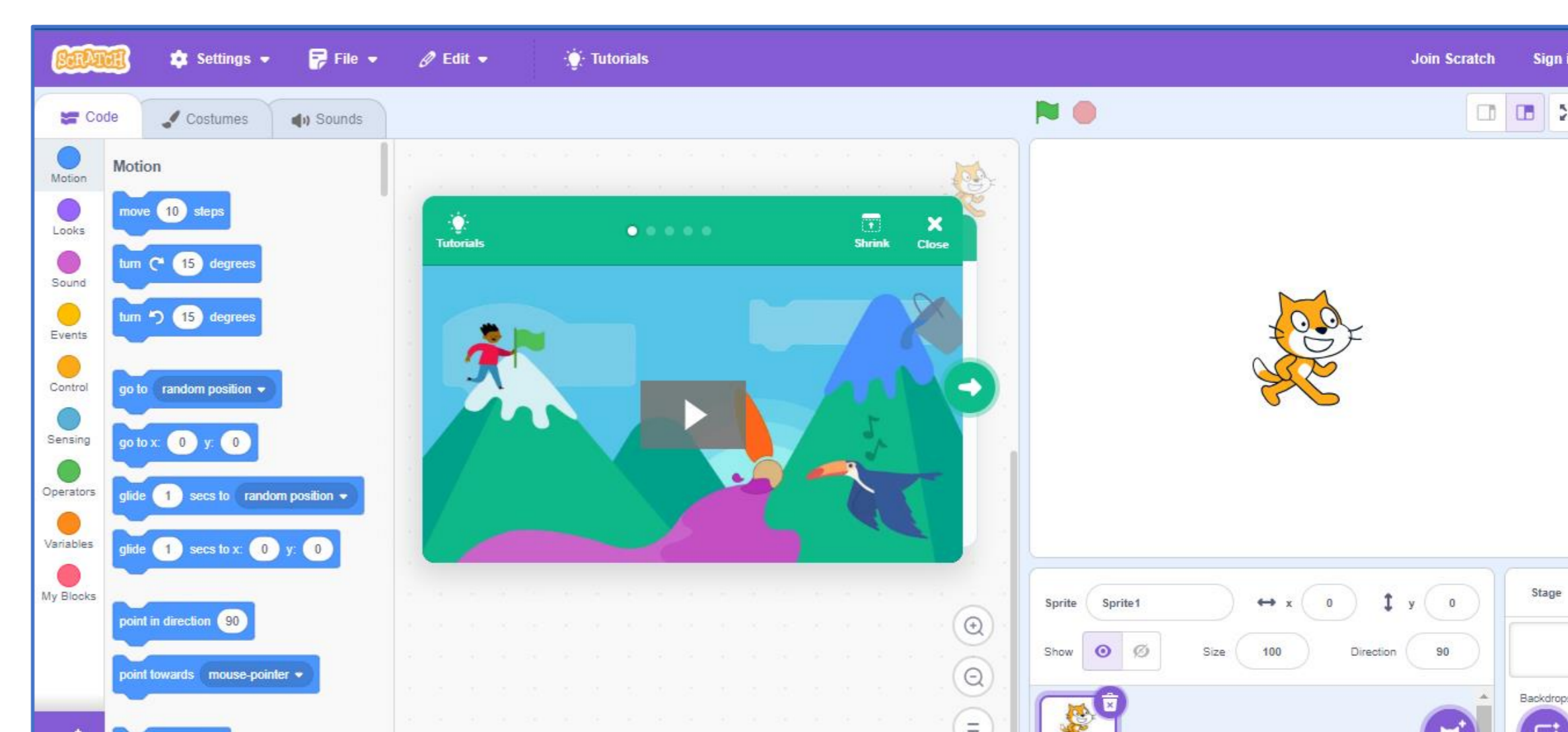
Pretende com a utilização das TICs, demonstrar que os aplicativos/software além de proporcionar atividades recreativas, também auxiliam no processo ensino aprendizagem.

Metodologia de estudo e forma de análise de resultados

O projeto apresenta para o cursista um tutorial, com criação de alguns jogos ou animações e auxilia para desenvolver outros. O professor estimula o trabalho em equipe, a criatividade e ludicidade.

Resultados e Discussão

Muito se fala sobre o uso das tecnologias nas ações pedagógicas, já foi comprovado o seu benefício no processo ensino/aprendizagem.



Conclusões

A utilização de softwares e aplicativos educativos na educação é importante para a aprendizagem, possibilitando aulas mais dinâmicas e atrativas para as crianças e jovens e também auxilia o profissional na ação educativa.

Conclui-se que os softwares abrem novos caminhos para a educação, despertando interesses e desenvolvimento escolar, preparando alunos e profissionais, unindo conhecimento e recreação.

- Scratch - Aparência (2).mp4
- Scratch - Controle (5).mp4
- Scratch - Eventos (4).mp4
- Scratch - Movimento (1).mp4
- Scratch - Operadores (7).mp4
- Scratch - Sensores (6).mp4
- Scratch - Som (3).mp4
- Scratch - Variáveis e Meus Blocos (8).mp4

Agradecimentos



Referências Bibliográficas

- MENDONÇA NETO, V. S. A utilização da ferramenta Scratch como auxílio na aprendizagem de Lógica de Programação.
- MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro.
- SCATTONE, C. O software educativo no processo ensino/aprendizagem: um estudo de opinião de alunos de uma quarta série do ensino fundamental.
- TEIXEIRA, A. C.; BRANDÃO, E. J. R. Software educacional: o difícil começo.
- VALENTE, J. A. O computador auxilia no processo de mudança na escola. Informática na educação.