

COMPREENDER, ORGANIZAR E RESOLVER PROBLEMAS: UMA PROPOSTA DE ENSINO- APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS UTILIZANDO O SCRATCH

Claudia Marcia Ribeiro de Azeredo – cmrazeredo10@gmail.com
Jaqueline Dias da Silva – jaqueline docente@hotmail.com

*Educação e Ciências Sociais / Práticas educativas Inclusivas, Tecnologias
Educativas e Inovações Pedagógicas*

A humanidade vive hoje um profundo e acelerado processo de transformações que a têm desafiado a encontrar novas maneiras de pensar e agir em todas as áreas de atividade humana. Assim, com a valorização do conhecimento, da criatividade e a exigência de novas habilidades e competências, torna-se urgente o repensar a educação, caracterizada como processo contínuo e permanente. Uma das formas de proporcionar aos alunos que aprendam a aprender é a utilização da resolução de problemas como metodologia de ensino. É a partir deles que se pode envolver o aluno em situações da vida real, motivando-o para o desenvolvimento do modo de pensar matemático. A elaboração de conhecimentos, conceitos, procedimentos, atitudes pelo próprio aprendiz não pode ser deixada em segundo plano. As Tecnologias Digitais (TD) surgem nesse cenário como mais uma aliada, para tanto, softwares são cada vez mais utilizados em sala de aula, proporcionando novas perspectivas e possibilidades que podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Dentre esses softwares, o Scratch vem despontando como uma ferramenta importante na construção de ambientes computacionais, caracterizado pela interatividade com que um aprendiz pode manipular um objeto, favorecendo com isso o desenvolvimento do raciocínio lógico. Essa pesquisa foi pautada em um ambiente construcionista, no qual o professor age como facilitador, mediador da aprendizagem do aluno, respeitando o ritmo e o estilo de cada um. Nesta abordagem, o aluno constrói o seu conhecimento sobre determinado assunto por meio da resolução de um problema ou desenvolvimento de um projeto significativo e contextualizado, em um trabalho compartilhado e colaborativo. A mesma tem a intenção de mostrar que a resolução de problemas associada ao uso do software Scratch por meio de projetos, pode estimular os alunos a contextualizar as situações-problema, em forma de jogos, animações ou histórias, que conduzam o usuário a encontrar a solução, a construção de conceitos e aplicá-los nos conteúdos de matemática. O público alvo dessa pesquisa são alunos do segundo ciclo do ensino fundamental, onde normalmente os índices de rejeição e baixo desempenho na disciplina aumentam. A proposta consistiu na elaboração de um minicurso. Os resultados e conclusões desse projeto serão observados ao longo dos anos, mas de antemão, pode-se verificar que o Scratch possui uma linguagem lúdica e intuitiva, que incentivou os aprendizes para a pesquisa de temas matemáticos.

Palavras-chave: Resolução de problemas, Scratch, Aprendizagem baseada em projetos.