

Aplicação do *Scratch* no ensino da estequiometria: uma programação a favor da educação

Everson Ferreira Vasconcelos
Instituto Federal Fluminense campus Campos Centro
everson_vasconcelos@outlook.com

Amanda Monteiro Pinto Barreto
Instituto Federal Fluminense campus Campos Centro
amanda.barreto@iff.edu.br

Resumo

O desenvolvimento tecnológico ocorrido nos últimos anos modificou o processo de aprendizagem da geração conhecida por "nativos digitais", que acessam, a qualquer momento, informações em diferentes formatos. Conseqüentemente, o modo de ensinar precisa passar constantemente por transformações visando a atender essa nova demanda. Neste contexto, o objetivo desse trabalho é buscar, através da aplicação de um jogo tecnológico criado na linguagem de programação *Scratch*, a inserção de tecnologias em sala de aula almejando a melhoria do ensino da Química, especificamente da Estequiometria, tornando-a mais prazerosa e mais significativa aos alunos, uma vez que promoverá aproximação entre a realidade vivenciada pelos alunos e o ambiente escolar. O projeto será realizado em uma Escola Estadual do Município de Campos dos Goytacazes - RJ e será aplicado em turmas do 2º ano do Ensino Médio. Para o levantamento das dificuldades no ensino da Estequiometria e para a avaliação da contribuição e satisfação dos alunos em relação ao uso do jogo tecnológico, serão aplicados questionários, ou seja, um instrumento utilizado como método de coleta de dados. Espera-se assim contribuir com uma metodologia que traga benefícios para o ensino da Química, mostrando aos professores que as tecnologias podem ser inseridas em sala de aula como um recurso pedagógico, a fim de superar as dificuldades e as barreiras no processo de ensino-aprendizagem. Para que isso seja possível, é necessário que os professores se apropriem de um referencial que possibilite uma melhor compreensão quanto à aplicação dessas atividades e que vem se mostrando eficiente na introdução do conhecimento tecnológico no contexto escolar, o TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), conhecido por Conhecimento Tecnológico e Pedagógico do Conteúdo.

Palavras-Chave: Tecnologias. *Scratch*. TPACK.