

## E SE NESTA AULA EU UTILIZASSE O SCRATCH?

**Paula Maria Barros**, pbarros@ipb.pt

*Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Bragança*

**Marcela Seabra**, cseabra@ipb.pt

*Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança*

A utilização de tecnologias na sala de aula pode trazer ao aluno um maior protagonismo na sua própria aprendizagem, passando de ouvinte atento e passivo do saber do professor para interveniente ativo na construção do seu próprio conhecimento.

O *Scratch* poderá impulsionar este processo, visto que permite que os alunos se envolvam dinamicamente nas tarefas propostas, desenvolvam a sua capacidade criativa e de resolução de problemas, possibilitando abordagens com importantes contributos para a aprendizagem da matemática.

Mas afinal o que é o *Scratch*?

O *Scratch* é um ambiente gráfico de programação inovador, concebido no Massachusetts Institute of Technology (MIT), que torna a programação mais cativante e acessível às crianças, e a todos os que não possuem competências nessa área.

A programação em *Scratch* é efetuada através da criação de sequências de comandos simples, que correspondem a blocos de várias categorias (movimento, controlo, aparência, sensores, som, operações, caneta e variáveis), encaixados e encadeados de forma a produzirem as ações desejadas.

Como o *Scratch* torna fácil a combinação de gráficos, imagens, fotografias, música e som, em criações interativas, é possível criar histórias com cenários variados, conceber um jogo, fazer uma apresentação interativa para as aulas, representar e simular situações problemáticas, construir figuras geométricas, entre muitos outros exemplos.

Nesta sessão prática pretende-se “apresentar” o *Scratch*, explorar algumas tarefas no domínio da matemática e refletir sobre as suas potencialidades educativas.