

O SCRATCH COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL

Adalto Alexandre Pereira Sobrinho (Bolsista Iniciação Docência/FAPEMAT),
Fernando Yoiti Obana (Orientador), e-mail: adalto.sobrinho@outlook,
obana@unemat.br.

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT - Campus de Alto
Araguaia /Faculdade de Letras, Ciências Sociais e Tecnológicas - FALECT,
Departamento de Computação

Palavras-chave: Scratch, Matemática, aumento de interesse.

Resumo:

A motivação no contexto escolar tem sido avaliada como um determinante crítico do nível e da qualidade da aprendizagem e do desempenho. Com isso professores de diversas disciplinas vivem sempre buscando meios e formas de tornar suas aulas mais dinâmicas, a fim de despertar a motivação e interesse dos alunos nas matérias. Contudo existem algumas disciplinas onde a motivação e interesse dos alunos não é de fácil promoção, a matemática que é o foco deste trabalho, é uma delas, pois suas aplicações práticas são mais complexas de serem executadas. Como proposta para solucionar este problema podem ser utilizadas ferramentas computacionais que envolvam matemática, para aplicar a utilização do conhecimento exposto em sala de aula. Pois atualmente, os computadores, tabletes e celulares são realmente como os lápis e papel de todas as crianças. Após várias pesquisas sobre as ferramentas disponíveis e compatíveis com o conhecimento dos alunos e a configuração dos computadores do laboratório de computação das escolas públicas do Estado de Mato Grosso, chega-se a conclusão que o software Scratch pode ser utilizado como um motivador para as aulas de matemática. O Scratch, é uma linguagem de programação, inspirada no Logo, que permite criar histórias interativas, fazer animações, simulações, jogos e músicas. Todas estas criações podem ser compartilhadas na Internet, com os demais desenvolvedores da plataforma. Para levantar dados avaliar a efetividade do Scratch como motivador será desenvolvido um trabalho com alunos de 8º e 9º ano da Escola Estadual Maria Auxiliadora em forma de minicurso. Cada sala será dividida em duas turmas, em uma das turmas o reforço de conteúdo será aplicado da forma convencional, e na outra turma o reforço de conteúdo será aplicado com a utilização do software Scratch. No início e no final dos minicursos será aplicado um questionário individual de avaliação motivacional, e através da análise das respostas dos questionários será possível realizar uma pesquisa quantitativa e qualitativa. Os resultados quantitativos e qualitativos irão determinar se o Scratch realmente pode ser utilizado como uma ferramenta para despertar a motivação e interesse dos alunos pela matemática.