

UTILIZANDO O SCRATCH PARA DESENVOLVER A INTERDISCIPLINARIEDADE

Clarissa Micelli Borba [cmicelliborba@yahoo.com.br]
Taiane da Rosa Garcia [taiane.tatarosa.tg@gmail.com]
Pedro Fernando Teixeira Dorneles [pedroftd@gmail.com]
Luís Augusto Ramos Zborowski[lazborowski@ig.com.br]

*Universidade Federal do Pampa
Campus Bagé, 96413-170, Bagé, RS – Brasil.*

Atualmente o ensino de programação é uma proposta em vários colégios, cada vez mais instituições estão integrando em seus currículos atividade de programação. A utilização da interdisciplinaridade como forma de desenvolver um trabalho de integração dos conteúdos de uma disciplina com outras áreas de conhecimento é uma das propostas apresentadas pelos PCN's que contribui para o aprendizado do aluno. Apesar disso, a interdisciplinaridade ainda é pouco implementada nas escolas. O presente trabalho relata uma experiência que tem por objetivo despertar nos alunos da Educação Básica, o interesse na programação, utilizando o software Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) como ferramenta no auxílio do ensino de conceitos básicos de programação. Foi com esse propósito que na E.M.E.F Neli Betemps localizada no município de Candiota - RS, os bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Física da Unipampa receberam formação para o ensino de programação, através de oficinas de introdução ao Scratch oferecidas pelos supervisores (professores da Educação Básica) do PIBID com a supervisão dos docentes (coordenadores do PIBID). A atividade proposta se estabelece da seguinte forma: Promover a interdisciplinaridade entre os componentes curriculares obrigatórios e a programação, cada bolsista desenvolveu uma atividade de programação com Scratch relacionado a uma das componentes curriculares da escola. No mês de abril começamos a atividade com os alunos, inicialmente proporcionamos o primeiro contato com programação através de uma atividade introdutória ao Scratch. Após os alunos estarem familiarizados com Scratch, em cada encontro apresentávamos um novo desafio com uma das componentes curriculares, para os alunos efetuarem a programação, estimulando o raciocínio lógico e fomentando a interdisciplinaridade. Durante as atividades percebemos que os alunos ficaram muitos empolgados com a nova ferramenta apresentada, alguns demonstraram mais desenvoltura com Scratch, até mesmo criando algum tipo de jogo, outros com desenvolvimento um pouco mais lento, mas que com o tempo também adquirindo certa desenvoltura. Ainda que de modo imperceptível para a maioria dos alunos este tipo de atividade implicou em transformação, pois fomos mentores de estímulos e apresentamos através desta proposta a ferramenta na qual o próprio aluno confronta o seu progresso consigo e com seus colegas. Os autores agradecem a escola Neli Betemps através da sua direção e a SMED (secretaria municipal de educação) pela oportunidade de desenvolver este trabalho e ao prof. Dr. Edson M. Kakuno (Unipampa) pelas discussões e apoio. Este trabalho recebeu apoio material e financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Capes – Brasil.

Palavras-chave: PIBID Física, Programação, Scratch.