

8° SIEPE

SALÃO INTERNACIONAL DE
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO



INOVE, TRANSFORME,
RENOVE O MUNDO

De 22 a 24 de novembro de 2016
na Unipampa campus Uruguiana

INTRODUÇÃO DE LÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Jader Rodrigues Sousa Oliveira; Edson Massaiuki Kakuno; Malusiani Pacheco Oliveira Ritta.
Universidade Federal do Pampa- Campus Bagé-RS
Email: jaderrodrigues15@gmail.com

INTRODUÇÃO

O Scratch é uma linguagem gráfica de programação. Tem como seu objetivo auxiliar a aprendizagem de programação de maneira lúdica e criativa, podendo serem criadas animações, jogos, histórias interativas e assim trabalhar a interdisciplinaridade, tudo isso está relacionado ao raciocínio lógico. Portanto aplicamos esse software com alunos do 6° ano da escola Neli Betemps para desenvolvermos a lógica de programação.

OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo principal, o aprendizado das noções lógicas na programação com o software Scratch, visando estimular o desempenho dos alunos do Ensino Fundamental com um contato maior em programações relacionados aos softwares. Todo esse trabalho foi desenvolvido pelos bolsistas do PIBID Física Unipampa do campus Bagé.

METODOLOGIA

As atividades foram aplicadas em aulas práticas nas quais os alunos tiveram grande desempenho em criar jogos e manusear o programa, e para testar tal conhecimento foi realizada a mini-olimpíada que na qual obtivemos grandes resultados e cada grupo mostrou habilidades diferentes em raciocínio lógico, trabalho em equipe e agilidade(devido ao tempo que foi proposto a eles).



RESULTADOS

Ao decorrer do ano, aplicamos diversas atividades relacionados ao software Scratch. Para notar o desempenho dos alunos realizamos uma mini olimpíadas na aula, que acompanhamos de perto o progresso em relação a lógica de programação de cada grupo de aluno, no qual obtivemos resultados positivos tendo como a maioria dos estudantes apresentado um excelente desenvolvimento.

CONCLUSÕES

Concluimos que os alunos entendera a lógica de programação, e estão preparados para atividades mais dinamicas relacionadas ao software scratch.



REFERÊNCIAS

SIMONS, U.M. **Blocos Lógicos** – 150 exercícios para flexibilizar o raciocínio. ed. Vozes, 2007.

SCOLARI, A. T., BERNARDI, G., CORDENONSI, A. Z. “O Desenvolvimento do Raciocínio Lógico através de Objetos de Aprendizagem” - RENOTE, 2007

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil.