



**Universidade:
presente!**

UFRGS
PROPEAQ



XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO. CAMPUS DO VALE

Evento	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Utilização de Scratch para desenvolvimento da lógica de programação em alunas do 9º ano do ensino fundamental
Autor	EDUARDA CUMERLATTO FERREIRA
Orientador	FLÁVIA SANTOS TWARDOWSKI PINTO

Utilização de Scratch para desenvolvimento da lógica de programação em alunas do 9º ano do ensino fundamental

Autor: Eduarda Cumerlatto Ferreira
Orientadora: Flávia Santos Twardowski Pinto

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Osório

A realização da iniciação científica durante o período escolar é uma atividade de suma importância para a formação dos jovens, uma vez que fornece aos estudantes a oportunidade de ter o primeiro contato com a prática da pesquisa, além da possibilidade de vivenciar a aplicação de diversos conceitos vistos em sala de aula. Por isso, é considerada uma das mais ricas experiências que um estudante pode vivenciar, pois o mesmo poderá complementar sua formação, aprimorar seu conhecimento e se preparar para a vida profissional e acadêmica. Esse projeto tem como objetivo proporcionar às estudantes vivenciar a aprendizagem ativa através da ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM) a fim de que as mesmas despertem o interesse pela área das ciências exatas. O programa atende meninas de escolas da rede pública de Osório do 9º ano do ensino fundamental através do Edital do CNPq Meninas nas Ciências Exatas, computação e engenharia. A metodologia utilizada é composta por encontros semanais, divididos em exposição teórica seguido da prática e compartilhamento dos resultados. Através do Scratch, uma linguagem de programação desenvolvida pelo Media Lab do MIT com o intuito de ensinar programação para pessoas a partir dos oito anos de idade iniciou-se o letramento computacional das mesmas. Devido a interface intuitiva do Scratch rapidamente as meninas se adaptaram a linguagem e colocaram em prática suas habilidades de lógica e criatividade na elaboração de uma pequena história animada. Trabalhar com Scratch não facilita apenas o entendimento de programação mas também faz com que as estudantes compreendam conceitos matemáticos como variáveis e coordenadas de uma forma muito mais lúdica que em sala de aula. A utilização de atividades interativas é uma estratégia de ensino-aprendizagem muito interessante, pois permite criar situações as quais propiciam que os estudantes desenvolvam métodos para a resolução de problemas, estimulando a sua criatividade e pró-atividade. Como próxima etapa, elas iniciarão o desenvolvimento de suas habilidades de programação.