



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

SCRATCH NO AUXÍLIO DA APRENDIZAGEM

Corrêa de Sousa, Migue¹; ZONTA, Tiago²

1. Discente do Curso de Engenharia da Computação, Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC); 2. Docente do Curso de Engenharia da Computação, Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC).

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Introdução: É provado que a “era da tecnologia” modificou as bases da sociedade, especialmente quando nós direcionamos ao ambiente de trabalho. A transformação digital como popularmente conhecida, se tornou aspecto indispensável e sinônimo de agilidade e produtividade para as corporações em escala global. Obviamente com a intensa expansão desse universo, profissionais capacitados são exigidos para as diversas necessidades. O fator problema é que essa demanda (mesmo incluindo abundantes cargos e bons salários) encontra-se carente de interesse e qualificação por parte dos contratados. Muito dessa desafeição acaba sendo consequência de um processo pesado e pouco criativo de aprendizagem, principalmente presente nas metodologias lógicas referenciadas no mundo da programação durante muito tempo. Ferramentas como o Scratch surgem para facilitar o processo complexo de lógica utilizado nos diversos braços da tecnologia. Essa possibilita através de blocos visuais, a melhor interação e compressão dos conceitos matemáticos além de sensações imediatas de “conquista”, decorrente da pré-visualização do desenvolvido. **Objetivo:** Estudar as diversas funcionalidades da ferramenta mencionada e como a mesma interage de forma construtiva com o desenvolvimento lógico do aluno. **Método:** Pesquisa de caráter analítica, buscando referenciar materiais e experimentações divulgados em rede para construção de uma visão crítica. **Resultados:** O estudo compreende como o planejamento das aulas, atrelados a utilização de uma ferramenta instigante e atrativa, impactou positivamente as aprovações nos mais diversos cursos voltados para as áreas tecnológicas. Auxiliando a aprendizagem e diminuindo os percentuais de desistência. De forma paralela, referenciando o autoestudo a plataforma também compreende, tutoriais, videoaulas, descrições e acessibilidades para o conhecimento de suas funções. Permitindo seus alunos manipularem, além das estruturas programáveis, recursos de som e imagem (Design) sem, necessariamente, o auxílio de um profissional. **Conclusão:** Confirma-se que o ambiente descontraído e interativo do Scratch aliado com uma boa estratégia de ensino, torna a compreensão das estruturas de comando muito mais descomplicada. O resultado se estabelece pela forma visual com que a lógica computacional é emergida na educação; o minimalismo, o processo criativo, o agrupamento e organização das



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

estruturas instiga o foco no desenvolvimento, visando a formação de um ambiente mais intuitivo e motivacional que as tradicionais “linhas de comando”.

Palavras-chave: Transformação Digital; Scratch; Lógica computacional; Aprendizagem.

Contato: Miguel Corrêa de Sousa, miguelcorreadesousa735@gmail.com; Tiago Zonta, tiago.zonta@unoesc.edu.br