



RESUMOS DE PESQUISA25

19 a 23 de outubro de 2020
Anais do ENEPE
ISSN 1677-6321

Unoeste

RESUMOS DE PESQUISA

O USO DO SCRATCH COMO FERRAMENTA DE APOIO AO CURRÍCULO PAULISTA NA CRIAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	26
---	----

O USO DO SCRATCH COMO FERRAMENTA DE APOIO AO CURRÍCULO PAULISTA NA CRIAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

RUBENS LUIZ RODRIGUES

Ultimamente, a utilização das novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), especificamente relacionada aos softwares educacionais, tem sido largamente aplicada ao ensino de Física. Ainda que esta ciência tenha evoluído de forma acelerada nas últimas décadas, o ensino de Física, sobretudo aquele relacionado ao nível de Ensino Médio, não tem acompanhado esta evolução tecnológica seja em termos de equipamentos, seja como metodologias diferenciadas. Neste sentido, o presente artigo constitui um recorte de um projeto de mestrado em ensino de Física e apresenta o processo investigativo na criação de uma sequência didática utilizando a "plataforma Scratch". O objetivo central deste trabalho é a criação de um material didático direcionado aos professores em formação e em exercício, como ferramenta de apoio a currículo paulista, atendendo as indicações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que sugere a utilização de novas tecnologias. O trabalho realizado tem natureza investigativa, norteadas por questões metodológicas problematizadoras que serviram de inferências às possíveis situações de sala de aula, que contemplem conteúdos conceituais, procedimentais animações e simulações com a plataforma Scratch. A sequência está estruturada nos seguintes momentos pedagógicos: (i) Apresentação do projeto; (ii) Conhecimentos prévios no uso de novas tecnologias; (iii) Aplicação de atividades utilizando a plataforma Scratch; (iv) aferição do conteúdo aprendido; (v) viabilidade do produto educacional pelo professor. A pesquisa foi planejada e focada na plataforma do Scratch, que apesar das vantagens e desvantagens apresentadas pelo material didático elaborado, vai poder subsidiar o trabalho de usuários de programação e professores. A extensão do Scratch permite o usuário compartilhar com o mundo físico usando uma placa Arduino, muito útil para desenvolver projetos na área de Robótica. O planejamento e o desenvolvimento das sequências didáticas de Queda livre e Movimento Oblíquo aplicado sob o contexto do Currículo Paulista ao Ensino Médio através da plataforma Scratch, demonstrou ser um Objeto Digital de Aprendizagem dinâmico e interativo. A plataforma Scratch no desenvolvimento das sequências didáticas de Queda Livre e Movimento Oblíquo como apoio ao novo Currículo Paulista para utilização do professor mostrou sua funcionalidade em trabalhar com a criação de animações, simulações e inserção de figuras e textos para leitura. Órgão de fomento financiador da pesquisa: CAPES - Código de financiamento 001.