

# **SCRATCH COMO FERRAMENTA DE AUXILIO PARA O PROFESSOR DE MATEMÁTICA**

**Enoque de Aguiar Castro<sup>1</sup>, Enoque Calvino Melo Alves<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Programa Mídias Eletrônicas: Ensino e Inclusão (PROEXT2011 - MEC)–  
Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)– 68035-110– Santarém–  
PA– Brasil

<sup>2</sup> Coordenador do Programa Mídias Eletrônicas: Ensino e Inclusão  
(PROEXT2011 - MEC) – UFOPA– 68035-110– Santarém– PA– Brasil

enoqueufpa@gmail.com; enoque@gmail.com

## **Objetivo**

Apresentar para professores de matemática a linguagem de programação estruturada, Scratch, oportunizando a contextualização dos conteúdos matemáticos e o desenvolvimento do pensamento matemático e lógico-dedutivo de seus alunos.

## **Ementa**

- Criação de animações, histórias interativas e demonstrações de problemas matemáticos;
- Programação com *scratch*;

## **Metodologia**

A metodologia utilizada será composta de uma parte teórica onde é apresentada a interface e os blocos de comandos do scratch e outra parte prática utilizada para desenvolver um projeto com scratch que trabalhe algum conteúdo matemático na forma de um joguinho, animação ou uma história interativa.

**Carga Horária:** 4h

**Nº de Vagas:** 15

## **Recursos**

- Laboratório de Informática com acesso a internet e com capacidade para dez participantes.

- Projetor;