

PRÁTICAS

"Scratch(ando)" de braço dado com a Matemática - imaginar, programar, partilhar

Isabel Maria Tomásia Correia - Educadora de infância

O presente texto pretende relatar a vivência e experiências numa oficina de formação designada "Soluções e estratégias de situações de aprendizagem da Matemática com programação em Scratch no pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico", cujo principal objetivo era promover a exploração, avaliação, construção e partilha de um património de recursos educativos online para utilização em contexto escolar por professores e educadores que conduzam a um maior/melhor sucesso educativo, nomeadamente na área curricular da Matemática.

O Scratch é um software de criação de animações, jogos, e a sua partilha na Internet. Foi desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology como resposta ao problema de proporcionar uma introdução tecnológica no mundo e a cultura tecnológica dos cidadãos, e no seu objetivo ciente que poderia contribuir para o desenvolvimento de competências para o século XXI, tornando os jovens criadores e inventores e, ainda, compreendendo a cultura e tecnologia da TIC na educação matemática.

Foi o primeiro contacto que tivemos com o ambiente gráfico de programação Scratch e, desde logo, registámos a curiosidade que nos subjacentes a modalidade de oficina de formação, fomos avaliando os conhecimentos adquiridos nas sessões presenciais, no quotidiano da nossa intervenção educativa, com um grupo de 25 crianças, com êxito e compreensão, entre os quais se encontra o ano de idade, numa sala de educação pré-escolar. Assim, para desenvolvermos o



presente texto pretende relatar a vivência e experiências numa oficina de formação designada "Soluções e estratégias de situações de aprendizagem da Matemática com programação em Scratch no pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico", cujo principal objetivo era promover a exploração, avaliação, construção e partilha de um património de recursos educativos online para utilização em contexto escolar por professores e educadores que conduzam a um maior/melhor sucesso educativo, nomeadamente na área curricular da Matemática.

O Scratch é um software de criação de animações, jogos, e a sua partilha na Internet. Foi desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology como resposta ao problema de proporcionar uma introdução tecnológica no mundo e a cultura tecnológica dos cidadãos, e no seu objetivo ciente que poderia contribuir para o desenvolvimento de competências para o século XXI, tornando os jovens criadores e inventores e, ainda, compreendendo a cultura e tecnologia da TIC na educação matemática.

Foi o primeiro contacto que tivemos com o ambiente gráfico de programação Scratch e, desde logo, registámos a curiosidade que nos subjacentes a modalidade de oficina de formação, fomos avaliando os conhecimentos adquiridos nas sessões presenciais, no quotidiano da nossa intervenção educativa, com um grupo de 25 crianças, com êxito e compreensão, entre os quais se encontra o ano de idade, numa sala de educação pré-escolar. Assim, para desenvolvermos o

presente texto pretende relatar a vivência e experiências numa oficina de formação designada "Soluções e estratégias de situações de aprendizagem da Matemática com programação em Scratch no pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico", cujo principal objetivo era promover a exploração, avaliação, construção e partilha de um património de recursos educativos online para utilização em contexto escolar por professores e educadores que conduzam a um maior/melhor sucesso educativo, nomeadamente na área curricular da Matemática.

O Scratch é um software de criação de animações, jogos, e a sua partilha na Internet. Foi desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology como resposta ao problema de proporcionar uma introdução tecnológica no mundo e a cultura tecnológica dos cidadãos, e no seu objetivo ciente que poderia contribuir para o desenvolvimento de competências para o século XXI, tornando os jovens criadores e inventores e, ainda, compreendendo a cultura e tecnologia da TIC na educação matemática.

Foi o primeiro contacto que tivemos com o ambiente gráfico de programação Scratch e, desde logo, registámos a curiosidade que nos subjacentes a modalidade de oficina de formação, fomos avaliando os conhecimentos adquiridos nas sessões presenciais, no quotidiano da nossa intervenção educativa, com um grupo de 25 crianças, com êxito e compreensão, entre os quais se encontra o ano de idade, numa sala de educação pré-escolar. Assim, para desenvolvermos o

presente texto pretende relatar a vivência e experiências numa oficina de formação designada "Soluções e estratégias de situações de aprendizagem da Matemática com programação em Scratch no pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico", cujo principal objetivo era promover a exploração, avaliação, construção e partilha de um património de recursos educativos online para utilização em contexto escolar por professores e educadores que conduzam a um maior/melhor sucesso educativo, nomeadamente na área curricular da Matemática.

O Scratch é um software de criação de animações, jogos, e a sua partilha na Internet. Foi desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology como resposta ao problema de proporcionar uma introdução tecnológica no mundo e a cultura tecnológica dos cidadãos, e no seu objetivo ciente que poderia contribuir para o desenvolvimento de competências para o século XXI, tornando os jovens criadores e inventores e, ainda, compreendendo a cultura e tecnologia da TIC na educação matemática.

Foi o primeiro contacto que tivemos com o ambiente gráfico de programação Scratch e, desde logo, registámos a curiosidade que nos subjacentes a modalidade de oficina de formação, fomos avaliando os conhecimentos adquiridos nas sessões presenciais, no quotidiano da nossa intervenção educativa, com um grupo de 25 crianças, com êxito e compreensão, entre os quais se encontra o ano de idade, numa sala de educação pré-escolar. Assim, para desenvolvermos o

presente texto pretende relatar a vivência e experiências numa oficina de formação designada "Soluções e estratégias de situações de aprendizagem da Matemática com programação em Scratch no pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico", cujo principal objetivo era promover a exploração, avaliação, construção e partilha de um património de recursos educativos online para utilização em contexto escolar por professores e educadores que conduzam a um maior/melhor sucesso educativo, nomeadamente na área curricular da Matemática.

O Scratch é um software de criação de animações, jogos, e a sua partilha na Internet. Foi desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology como resposta ao problema de proporcionar uma introdução tecnológica no mundo e a cultura tecnológica dos cidadãos, e no seu objetivo ciente que poderia contribuir para o desenvolvimento de competências para o século XXI, tornando os jovens criadores e inventores e, ainda, compreendendo a cultura e tecnologia da TIC na educação matemática.

Foi o primeiro contacto que tivemos com o ambiente gráfico de programação Scratch e, desde logo, registámos a curiosidade que nos subjacentes a modalidade de oficina de formação, fomos avaliando os conhecimentos adquiridos nas sessões presenciais, no quotidiano da nossa intervenção educativa, com um grupo de 25 crianças, com êxito e compreensão, entre os quais se encontra o ano de idade, numa sala de educação pré-escolar. Assim, para desenvolvermos o

Scratch no pré-escolar..["Scratch\(ando\)" histórias de braço dado com a Matemática de Isabel Tomásia Correia](#) Trata-se de uma das práticas de programação, partilhar . Nas palavras da sua autora:

O presente texto pretende ~~Exploração e avaliação~~ **Exploração e avaliação** experienciado numa oficina de formação designada

*de situações de aprendizagem da Matemática com programação em Scratch no pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico1”, cujo principal objetivo era promover a exploração, avaliação, construção e partilha de um património de recursos educativos online para utilização em contexto escolar por professores e educadores que conduzam a um maior/melhor sucesso educativo, nomeadamente na área curricular da Matemática.(...)*

Leiam e deliciem-se!