



## O Scratch ao serviço da avaliação em matemática

### Comunicação Convencional - TIC@Portugal'23 - Online

Por **Paula Barros**, ESTiG – Instituto Politécnico de Bragança

Uma das recomendações das novas Aprendizagens Essenciais de Matemática do ensino básico, é o desenvolvimento de competências ligadas ao pensamento computacional, sendo sugerido o recurso a um ambiente de programação visual, como o Scratch, para explorar algumas tarefas. Face a este contexto, é importante que os futuros professores (e professores no ativo) se apropriem desta ferramenta e explorem as suas potencialidades. Entendendo o processo de avaliação como um fator importante para o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem autónoma e responsável dos estudantes, seja qual for o nível de ensino, faz todo o sentido que no decurso da ação as atividades de avaliação se constituam como atividades de aprendizagem. Tendo como base estes princípios, no âmbito da unidade curricular de Álgebra de um curso de Licenciatura em Educação Básica, foi proposta uma tarefa que envolveu a elaboração de questões sobre os conteúdos abordados e cuja apresentação culminou num projeto em *Scratch*, que teve como intuito envolver a turma na revisão de conceitos e procedimentos. Pretendeu-se interligar a avaliação formativa com a sumativa, procurando que esta última estivesse também ao serviço das aprendizagens. Nesta comunicação pretende-se apresentar a experiência realizada, fazer uma reflexão sobre todo o processo e sobre a sua possível adaptação a qualquer outro nível de ensino.