



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira
Programa de Pós-Graduação em Ensino em Educação Básica

Viviane da Costa Bastos
Orientadora: Prof.a Dra. Andrea da Silva Marques Ribeiro

**A aprendizagem do software Scratch como atividade colaborativa na formação
continuada de Professores de Inglês**

Rio de Janeiro 2016

Curso online: “Conhecendo as potencialidades do software Scratch”

O curso *online* “Conhecendo as potencialidades do software Scratch” é o produto de minha dissertação de Mestrado.

A proposta é inserir o curso na plataforma AVACAP, cujo ambiente permitirá a interação de um grupo específico, no caso, voltado para professores de diferentes áreas de ensino, que conhecerá o *Scratch* e criará projetos educacionais a partir dele.

Nesse ambiente virtual, os professores discutirão o conceito de novas tecnologias na Educação, conhecerão as possibilidades do *Scratch*, compartilharão conteúdos, experiências e projetos, que serão organizados em catálogos.

Divulgado nas redes sociais e em grupos virtuais de professores, os interessados em participar do curso *online*, enviarão um e-mail para o endereço scratch2016@hotmail.com.br

A administradora do curso *online* responderá o contato dos interessados e enviará um arquivo contendo uma ficha cadastral para conhecer o perfil dos participantes.

Previamente cadastrados pela administração do AVACAP, os cursistas serão notificados quanto o início das atividades e receberão um guia para acessar o curso.

Ao acessar o *link* <http://ava.cap.uerj.br>, os participantes deverão em “Categorias de Cursos” clicar em grupos “Grupos de Pesquisa” (Figura 1):

Figura 1: Grupos de pesquisa *online*



Fonte: <http://ava.cap.uerj.br>

Em seguida, ao acessar “*SCRATCH: Conhecendo as potencialidades do software*”, o cursista será direcionado ao Ambiente Virtual de Aprendizagem.

No AVA, em “fórum de notícias”, serão apresentados avisos e notícias, sendo a primeira recomendação neste item a atualização de dados em “meu perfil”; em “próximos eventos”, será exibido o calendário para organização das tarefas solicitadas e em “atividades recentes”, os cursistas acompanharão as atividades realizadas.

Em “tópicos” teremos os conteúdos do curso, contendo uma avaliação diagnóstica para verificar a realidade e o conhecimento dos cursistas acerca da linguagem de programação; inclusão de *fóruns* para discutir e tirar dúvidas sobre o *Scratch*; e um manual mostrando os possíveis problemas que podem ser encontrados ao programar atividades usando o *Scratch*.

O curso *online* terá a duração de dois meses contemplando a duração de 5 horas semanais para totalizar a carga horária de 40 horas. Será proporcionado aos participantes o acesso a atividades e vídeos.

A avaliação dos cursistas será composta por autoavaliação, participação e produções no AVA. A ementa do curso *online* apresenta-se estruturada da seguinte forma (quadro 1):

Quadro 1: Ementa do curso *online*

Semana	Programa
Primeira semana	Avaliação diagnóstica; guia e apresentação do curso.
Segunda semana	Apresentação do <i>software Scratch</i> ; introdução à linguagem de programação.
Terceira semana	Primeiros comandos; mover, trocar trajes, importar e criar palco
Quarta semana	Expansão dos comandos controle e movimento;

	inserir comandos de som e fala
Quinta semana	Iniciação à construção de uma pequena animação
Sexta semana	Construção de atividades
Sétima semana	Construção e reedição de atividades
Oitava semana	Autoavaliação

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Ao terminarem as tarefas propostas, os cursistas receberão por *e-mail* um certificado digital de conclusão de curso. E as atividades criadas por esses sujeitos serão compartilhadas para a troca de experiências nas próximas turmas do curso, divulgação do produto em rede e contribuição para novas ideias e práticas docentes.