



## FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DE INGLÊS: CONTRIBUIÇÕES DA OFICINA PEDAGÓGICA PARA A APRENDIZAGEM DO *SOFTWARE SCRATCH*

### CONTINUING TRAINING OF ENGLISH TEACHERS: CONTRIBUTIONS FROM THE PEDAGOGICAL WORKSHOP FOR THE LEARNING OF SCRATCH SOFTWARE

### FORMACIÓN CONTINUA DE PROFESORES DE INGLÉS: CONTRIBUCIONES DEL TALLER PEDAGÓGICO PARA EL APRENDIZAJE DEL SOFTWARE SCRATCH

Viviane da Costa Bastos<sup>1</sup>

#### RESUMO

A formação teórica e prática dos docentes pode contribuir para a melhoria da qualidade de ensino e promover a qualificação profissional e pessoal desses sujeitos. Logo, o principal objetivo deste estudo foi apresentar as ações realizadas pelos professores de Inglês que atuam em uma Escola Pública Municipal Bilíngue (Português/Inglês) na cidade do Rio de Janeiro e participaram de uma oficina presencial para a aprendizagem do *software Scratch* como ferramenta que contribui para a atuação pedagógica. O trabalho, então, situa-se em uma pesquisa qualitativa com abordagem descritiva e interpretativista (GIL, 1999), no qual os dados foram gerados a partir de observações sistemáticas e participantes (RUDIO, 1985) durante a realização da oficina. Os resultados indicam que o *software Scratch* é um programa que possibilita a criação de espaços de aprendizagem e pode contribuir para a reflexão, o entrelaçamento dos saberes da formação inicial com os da formação continuada, a colaboração e novas práticas do professor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Formação Continuada de Professores de Inglês. Software Scratch. Oficina Pedagógica.

#### ABSTRACT

Theoretical and practical training of teachers can contribute to improving the quality of teaching and promoting the professional and personal qualification of these subjects. Therefore, the main objective of this study was to present the actions carried out by English teachers who work at a Public Bilingual Municipal School (Portuguese / English) in the city of Rio de Janeiro and participated in a face-to-face workshop for learning the Scratch software as a tool that contributes to pedagogical performance. The work, then, is located in a qualitative research with a descriptive and interpretative approach (GIL, 1999), in which the data were generated from systematic and participant observations (RUDIO, 1985) during the workshop. The results indicate that the Scratch software is a program that allows the creation of learning spaces and can contribute to reflection, the intertwining of the knowledge of initial training with that of continuing education, collaboration and new teacher practices.

**KEYWORDS:** Continuing Teacher Education. Scratch software. Pedagogical Workshop.

Submetido em: 28/07/2020 – Aceito em: 05/12/2020 – Publicado em: 24/12/2020

<sup>1</sup> Doutoranda em Linguística (UERJ); Mestre em Ensino na Educação Básica (UERJ); Professora de Inglês (SME/RJ)



## RESUMEN

La formación teórica y práctica de los docentes puede contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza y promover la calificación profesional y personal de estas materias. Por lo tanto, el objetivo principal de este estudio fue presentar las acciones llevadas a cabo por profesores de inglés que trabajan en una escuela municipal pública bilingüe (portugués / inglés) en la ciudad de Río de Janeiro y participaron en un taller presencial para aprender el software Scratch como una herramienta que contribuye al rendimiento pedagógico. El trabajo, entonces, se ubica en una investigación cualitativa con un enfoque descriptivo e interpretativo (GIL, 1999), en el que los datos se generaron a partir de observaciones sistemáticas y participativas (RUDIO, 1985) durante el taller. Los resultados indican que el software Scratch es un programa que permite la creación de espacios de aprendizaje y puede contribuir a la reflexión, al entrelazamiento del conocimiento de la formación inicial con el de la educación continua, la colaboración y las nuevas prácticas docentes.

**PALABRAS CLAVE:** Formación continua del profesorado. Scratch software. Taller pedagógico.

## INTRODUÇÃO

Na atual sociedade, com a evolução de novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), o uso de programas e *softwares* educacionais nos espaços escolares não se tornou uma atividade obrigatória, mas tem provocado os profissionais da Educação a repensarem sobre suas práticas e a realidade que os cerca. A escola é um espaço no qual agrega profissionais que possuem diferentes saberes, sejam eles aprendidos na prática, nas experiências, em contato com a realidade do trabalho, com outros colegas, acessando conteúdos e conhecendo programas que ressignifiquem as suas ações pedagógicas.

Tardif (2002) ressalta que os saberes docentes provém dos saberes da formação profissional; disciplinares; curriculares e da experiência. E caracterizam-se como temporais, plurais, heterogêneos, personalizados e situados. Para o autor, os saberes temporais envolvem os conhecimentos que os professores desenvolveram ao longo de suas práticas, formação acadêmica e histórias de vida. Os saberes plurais e heterogêneos originam-se de variadas fontes, como as concepções teóricas, o desenvolvimento de ações, buscando prestar atenção, organizar atividades e acompanhar a aprendizagem dos alunos. Os saberes personalizados decorrem de situações de interação humana. E os saberes situados encontram-se ancorados em contextos, entre sujeitos que interagem, negociando os seus significados em coletivo.

Diante desses diversos saberes, nota-se que as experiências que os professores compartilham sobre o uso de programas e *softwares* educacionais que circulam no ciberespaço e encontram-se presentes no cotidiano escolar podem contribuir para que esses sujeitos conheçam



diferentes possibilidades de uso dessas ferramentas em sala de aula, novas ações sejam tomadas e a formação continuada docente seja reconstruída e amalgamada em um processo contínuo e colaborativo.

Neste sentido, as iniciativas de formação continuada docente podem favorecer a discussão e a compreensão acerca das necessidades no interior dos espaços escolares, fomentar processos colaborativos de aprendizagem e de intervenção em diferentes contextos, ressignificando as práticas e transformando qualitativamente os modos de ensinar e aprender. Alonso (1999, p.39) afirma que mudar a educação significa “mudar o modo de concebê-la e de entender o ensino, é reconceber todo o processo educativo, redefinindo a função social da escola à luz das transformações atuais por que passa a sociedade e das exigências decorrentes”. O uso de oficinas presenciais para a aprendizagem de um software educacional livre e de autoria, neste sentido, constitui-se como uma iniciativa e atividade de formação continuada docente que pode ser caracterizada como uma estratégia pedagógica na qual os sujeitos constroem e reconstróem conhecimentos em coletivo (ANASTASIOU e ALVES, 2004) e reconhecem a relevância de questionar o papel tradicionalmente assumido pela escola, para dar lugar a conhecimentos que dinamizem o processo de formação e desenvolvimento dos alunos.

De acordo com Anastasiou e Alves (2004), a oficina presencial abrange um lugar de pensar, descobrir, reinventar, criar e recriar, favorecido pela forma horizontal na qual a relação humana se dá, possibilitando novas experiências, em um movimento de reconstrução individual e coletiva. Segundo as autoras, sobre a concepção de “oficina”:

É a reunião de um pequeno número de pessoas com interesses comuns, a fim de estudar e trabalhar para o conhecimento ou aprofundamento de um tema, sob orientação de um especialista. Possibilita o aprender a fazer melhor algo, mediante a aplicação de conceitos e conhecimentos previamente adquiridos. (ANASTASIOU; ALVES, 2004, p. 96).

Desta forma, partindo do princípio que a escola é um espaço vivo e aberto à construção e reconstrução de novas práticas, foi planejada uma oficina presencial para a aprendizagem do *software Scratch*. Por trabalhar como professora de Inglês em uma Escola Pública Municipal Bilíngue (Português/Inglês) na cidade do Rio de Janeiro, convidei seis colegas de trabalho (outros professores de Inglês que também lecionam na mesma escola, atuando diretamente nas séries iniciais da Educação Básica, no Programa Bilíngue da SME), e prontamente, aceitaram o convite e a participação na oficina. Vieira e Valquind destacam que na oficina surge um novo tipo de comunicação, formada “por uma equipe de trabalho, onde cada um contribui com sua experiência. O professor é dirigente, mas também aprendiz”(VIEIRA e VALQUIND, 2002,p.17).



Cardoso e Valente (2017, p.121) destacam que “independente, de ser à distância ou presencial, no contexto acadêmico, a maioria das aulas são muito expositivas, ou seja, as aulas ainda são vistas como palestras a serem dadas pelos professores.” Diante desta formação vivenciada por alguns profissionais, que pouco utilizaram tecnologias mais sofisticadas, não tiveram espaço para o diálogo, nem desenvolveram projetos em grupo na Academia, possibilitar o compartilhamento de programas com os colegas em serviço, como o software *Scratch*, é uma forma de incentivar o uso de novas ferramentas tecnológicas nas salas de aula, que possam contribuir para a melhoria da qualidade de ensino e promover a qualificação profissional e pessoal de professores que atuam na Educação Básica.

Assim, questiono: “Que ações os professores realizarão para dominar a ferramenta *Scratch*?” Para tal, uma oficina pedagógica foi realizada em quatro encontros presenciais com a duração de duas horas diárias com vistas a apresentar o *software Scratch* e as suas funcionalidades, no horário de Centros de Estudos, no próprio *lôcus* de trabalho. Os encontros foram desenhados com os seguintes objetivos: (1) Conceituar e apresentar o programa: características, comandos e funcionalidades; (2) Manipular e explorar o programa; (3) Criar e compartilhar produções; e finalmente, (4) apresentar os projetos em coletivo.

Liberalli (2009, p.11) aborda que conhecer as ações mobilizadas por um grupo para alcançar um determinado motivo/objetivo, pode satisfazer as necessidades dos sujeitos e desenvolver a escuta e a compreensão sobre diferentes pontos de vista. O principal objetivo deste estudo foi apresentar as ações realizadas pelos professores de Inglês que atuam em uma Escola Pública Municipal Bilíngue (Português/Inglês) na cidade do Rio de Janeiro e participaram de uma oficina presencial para a aprendizagem do *software Scratch* como ferramenta que contribui para a atuação pedagógica, a criação de espaços de aprendizagem e pode fomentar a formação de professores reflexivos, colaborativos e críticos.

## METODOLOGIA

Tendo em vista que as tecnologias nos levam a refletir sobre o conceito de aula, considerando ultrapassado o modelo convencional por convivemos em uma sociedade cada vez mais interconectada (MORAN, 2014), este trabalho, então, situa-se em uma pesquisa qualitativa com abordagem descritiva e interpretativista (GIL, 1999).

Considerando este trabalho a partir de uma abordagem descritiva e interpretativista, a análise é um processo “emergente”, a fim de entender o que revelam em termos da realidade dos



participantes, bem como observações nas organizações, atividades e interações, levando em consideração o contexto. (ROESCH, 2005)

Logo, para a geração de dados foram realizadas observações sistemáticas e participantes (RUDIO, 1985) a partir de uma oficina presencial. Para Rudio (1985), a observação sistemática constitui-se como aquela que é planejada e estruturada em consonância com os objetivos da pesquisa, levando em conta: o planejamento e registro da observação; objetivos da observação definidos pelo interesse da pesquisa; instrumentos de observação; campo de observação; e o pesquisador.

Os métodos qualitativos tornam-se apropriados quando o fenômeno em estudo é complexo, de natureza social e não tende à quantificação. Conforme apontam Marconi e Lakatos (2010), a abordagem qualitativa se trata de uma pesquisa que tem como premissa analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano e ainda gerando dados mais detalhados sobre as investigações, atitudes e tendências dos indivíduos. Assim, percebe-se que a ênfase da pesquisa qualitativa é nos processos e nos significados.

Os processos e significados envolvidos têm como sujeitos de pesquisa seis professores de língua inglesa que atuam em uma escola pública municipal bilíngue na cidade do Rio de Janeiro, na mesma instituição onde leciono. Estes prontamente aceitaram o convite em participar da oficina pedagógica, no horário de Centro de Estudos, cujo momento pode ser destinado para o professor promover e divulgar reuniões, encontros, fóruns, cursos, seminários, congressos, palestras e outros eventos voltados à educação; fomentar a educação permanente, o trabalho em equipe e a transdisciplinariedade; planejar, desenvolver, acompanhar, analisar, avaliar e orientar o desenvolvimento das estratégias e metodologias de aperfeiçoamento e capacitação (RESOLUÇÃO SMSDC Nº 1717 DE 02 DE MARÇO DE 2011).

Para compreender as ações e o envolvimento desses sujeitos para a aprendizagem do *software Scratch*, que foi escolhido por ser um programa que abrange potencialidades, leva os usuários a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente-competências essenciais à vida no século XXI- e ainda pode ajudar os professores a dinamizarem as aulas de Inglês e inserirem uma ferramenta tecnológica que desperte o interesse dos alunos das séries iniciais da Educação Básica. Assim, a oficina de formação continuada de professores para a aprendizagem do *software Scratch* foi planejada e organizada em quatro encontros presenciais (quadro 1):

#### **Quadro 1.** Organização dos encontros presenciais

© Redoc	Rio de Janeiro	v. 4	n.3	p. 295	Set/Dez 2020	ISSN 2594-9004
---------	----------------	------	-----	--------	--------------	----------------





Encontros	Organização da Oficina	Objetivos dos encontros
Primeiro dia	Oficina: Apresentação do <i>software Scratch</i>	Conceituar e apresentar o programa, suas características, comandos, funcionalidades e potencialidades.
Segundo dia	Oficina: Explorando o <i>Scratch</i>	Manipular, discutir e explorar o programa.
Terceiro dia	Oficina: Criando e compartilhando atividades	Criar projetos voltados para uma turma das séries iniciais da Educação Básica e compartilhar as produções.
Quarto dia	Oficina: Apresentando e compartilhando atividades	Apresentar o Projeto em coletivo e os comandos que foram utilizados para a sua construção.

Fonte: BASTOS, 2016.

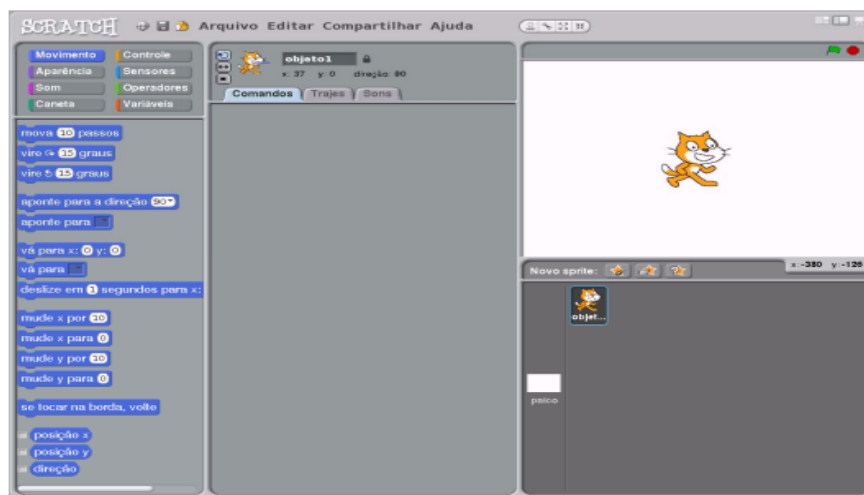
A aprendizagem de um *software* de autoria pelo professor não garante que práticas baseadas em modelos tradicionais de ensino sejam transformadas pelas características interativas presentes no programa, mas pelo uso e pela reflexão sobre novas formas de ensinar e aprender. De acordo com Nóvoa (1997, p.25) “a formação deve estimular uma perspectiva crítico-reflexiva, que forneça aos professores os meios de um pensamento autônomo e que facilite as dinâmicas de autoformação participada”.

O uso da tecnologia na educação é uma estratégia que o professor pode se apropriar para provocar mudanças no processo de ensino e aprendizagem e fomentar a formação docente contínua. Estevão (2006, p.219) afirma sobre a temática formação continuada dos professores “tem-se tornado um campo de estudo nem sempre fácil, dada a multiplicidade de tendências e de tensões que a perpassam, intimamente articuladas com as diferentes racionalidades que, hoje em dia, atravessam o campo social e educativo e particularmente a escola”. No entanto, não é somente aprendendo novos programas e *softwares* educacionais e inserindo computadores nas salas de aula que teremos a solução para os desafios enfrentados na escola. De acordo com Valente (1999, p.4), torna-se necessário que todos os segmentos da escola- alunos, professores, administradores e comunidades de pais- estejam preparados e suportem as mudanças educacionais.

Oliveira (2001, p.101) aborda que as tecnologias envolvem a relação entre o ser humano e a ferramenta, com novas formas de agir e interagir e são produtos da ação humana, historicamente construídos, expressando relações sociais das quais dependem, mas que

também são influenciadas por eles. Torres (2004, p.5) ressalta que o trabalho colaborativo entre discentes e/ou docentes se concretiza muito frequentemente por um trabalho em equipe. O trabalho coletivo favorece a formação continuada docente pois as trocas de experiências entre os professores envolvem uma pluralidade de saberes que podem ser compartilhados, mobilizando o diálogo, novas atitudes, novos conhecimentos, novas interfaces que constituem o processo de ensino e aprendizagem.

O *Scratch*, conforme explicitado, é o programa escolhido e utilizado para investigar a relação dos professores de inglês com a ferramenta, em uma escola pública municipal bilíngue na rede municipal do Rio de Janeiro, por ser um *software* de autoria, um programa de fácil operação, gratuito, disponível no ciberespaço e que contribui para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, do raciocínio lógico e da colaboração entre os indivíduos. No Laboratório de Mídias do *Massachusetts Institute of Technology*, dirigido por Mitchel Resnick, o grupo *Lifelong Kindergarten* produziu o *software Scratch* (figura 1), tendo como público alvo deste programa crianças e adolescentes. No entanto, o programa usado atualmente em mais de 150 países e disponível em mais de 40 línguas, pode romper fronteiras e levar indivíduos de diferentes faixas etárias e espalhados em torno do mundo a interagirem cada vez mais.



**Figura 1.** O *software Scratch*

Fonte: [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

A interface gráfica do *Scratch* permite que comandos sejam agrupados em blocos (movimento, aparência, som, caneta, controle, sensores, operadores, variáveis) e interajam entre si, semelhantes à combinação de peças de quebra-cabeça, compondo diferentes



atividades que se apresentam em um palco. Este grupo de comandos são instruções agrupadas por cor e funcionalidade (quadro 2):

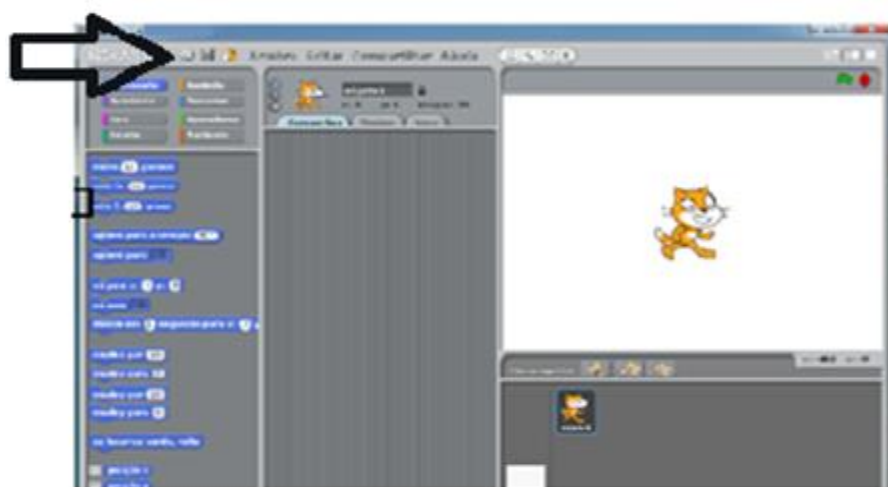
**Quadro 2.** Funcionalidade do grupo de comandos do *Scratch*

<b>Movimento</b>	Move o <i>sprite</i> e direciona- o em diferentes posições.
<b>Aparência</b>	Modifica o traje, a fala, o pensamento dos <i>sprites</i> , além de alterar o efeito visual em cor e tamanho.
<b>Som</b>	Toca um som, uma nota musical, indica o volume, define e altera um ritmo.
<b>Caneta</b>	Possui instruções que podem ser usadas para marcar o caminho de um personagem
<b>Controle</b>	Executa o bloco de comandos, inicia ou repete as interações presentes nos blocos
<b>Sensores</b>	Indicam valores referentes ao tempo, distância, som.
<b>Operadores</b>	Apresentam instruções que realizam cálculos matemáticos, operações como “verdadeiro” ou “falso”, indicam resultados.
<b>Variáveis</b>	Armazenam e indicam valores, onde um personagem ganha pontos em um jogo, por exemplo.

Fonte: BASTOS, 2016.

Na barra de menu (figura 2) são encontradas funções como selecionar o idioma; salvar o objeto; compartilhar o projeto na *web*; criar um novo projeto, abrir, salvar, salvar como, importar, exportar, notas do projeto, sair do programa; buscar ajuda sobre o *Scratch*; desfazer a última operação, destacar os comandos em tempo de execução, alterar o tipo de destaque dos comandos e as imagens para reduzir o tamanho final do projeto.



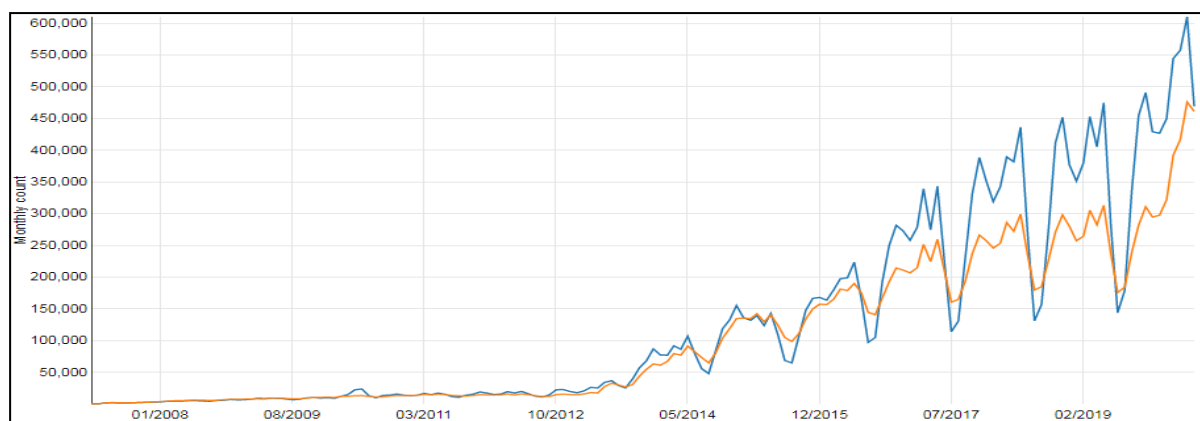
**Figura 2.** Barra de menu do *Scratch*Fonte: [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

O programa não só abrange uma linguagem de programação educacional, no qual tudo pode ser feito a partir do encaixe de comandos prontos; mas também configura-se em uma comunidade virtual, na qual os membros, sejam eles, crianças, jovens ou adultos podem acessar os diferentes projetos educacionais (figura 3), programar, criar as suas próprias histórias, jogos e animações, partilhar as produções com outros pares no ambiente *online* e recompôr projetos já existentes no meio virtual.

**Figura 3.** Projeto *Scratch: Colors*Fonte: [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

A investigação sobre o *Scratch* é realizada por membros da Equipa *Scratch* do MIT e por investigadores de diferentes universidades, em torno do mundo. Em julho de 2020, foram

registrados na comunidade virtual *Scratch* cerca de cinquenta e oito milhões de projetos criados por meio desse programa, e a tendência, conforme sinalizado no gráfico (Gráfico 1), é que o quantitativo de projetos criados se expandam cada vez mais. Existem também grupos nas mídias sociais “Ensinando com o *Scratch*”, organizado pelo Scratched da Harvard Graduate School of Education, que contribuem para a partilha de ideias, atualizações e dicas de trabalho.



**Gráfico1.** Expansão de projetos criados pelo Scratch em torno do mundo

Fonte: [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

Considerando o contexto escolar, o *Scratch* pode representar uma ferramenta lúdica, favorecendo a criatividade, a imaginação e o trabalho em colaboração. O professor pode aproveitar as potencialidades oferecidas pelo programa, despertar o interesse do aluno para promover a aprendizagem e trocar informações com outros profissionais de ensino. O *Scratch* é um ambiente virtual rico em possibilidades, baseando-se em uma concepção construtivista de aprendizagem na qual os sujeitos que interagem com o programa são motivados a planejar sistematicamente, a pensar por si mesmos e colaborativamente de forma criativa, construindo o seu próprio aprendizado. Conforme Resnick (2007), o processo de criação ocorre através do ciclo “*Imagine-Program-Share*”: “*imagine*”(imagine)- os discentes imaginam o que pretendem fazer, “*Program*”(programe)- planejam e executam suas ideias, e “*Share*”(divida) – dividem seus projetos com outros. Logo, o desenvolvimento de novas experiências podem contribuir para que os sujeitos sejam desafiados, fomentando um trabalho mais dinâmico e pelo uso de novas tecnologias.

## RESULTADOS

Conforme explicitado, a oficina pedagógica para a aprendizagem do *software Scratch* como Formação Continuada de Professores foi realizada na sala dos professores de uma Escola



Pública Municipal Bilíngue, na cidade do Rio de Janeiro, em quatro dias, durante duas horas diárias, no tempo destinado ao Centro de Estudos.

Para estabelecer os primeiros contatos com os seis professores participantes, que serão nomeados como PI1, PI2, PI3, PI4, PI5 e PI6, neste trabalho, estes prontamente aceitaram o convite e assinaram o Termo de Autorização para a realização da Oficina Pedagógica para a aprendizagem do *Software Scratch*. Também trocamos mensagens pelo *whatsapp* e e-mails para formalizar os dias dos encontros presenciais. Estes instrumentos mediadores auxiliaram os sujeitos a manterem o interesse pela oficina, trocarem informações quanto o conhecimento da Comunidade *Scratch* Virtual, grupos de trabalho nas mídias sociais (*Instagram*, *Twitter* e *Facebook*), *links* para instalarem o *software* em seus computadores pessoais, agendamento dos horários dos encontros presenciais e breves comentários frente às dificuldades encontradas para a instalação do programa, complementando e fomentando, assim, a partilha de saberes.

Criar condições de trabalho em equipe mobiliza, leva à reflexão e encoraja todo o grupo, desde o professor que tem noções de programação de computadores até aqueles que nunca baixaram um programa para utilizar com fins educativos. No entanto, todos reconhecem que a escola é um espaço para a aprendizagem colaborativa, alunos e professores podem aprender juntos. De acordo com Schön (2000):

O desenvolvimento de uma prática reflexiva eficaz tem que integrar o contexto institucional. O professor tem que se tornar um navegador atento à burocracia. E os responsáveis escolares que queiram encorajar os professores a tornarem-se profissionais reflexivos devem criar espaços de liberdade tranquila onde a reflexão seja possível. Estes são os dois lados da questão, aprender a ouvir os alunos e aprender a fazer da escola um lugar no qual seja possível ouvir alunos e devem ser olhados como inseparáveis. (SCHÖN, 2000, p.87)

Desta forma, no primeiro dia da oficina presencial de formação continuada dos professores, o *software Scratch* foi apresentado: as suas características, comandos, funcionalidades e potencialidades. Na medida em que o programa era apresentado no *datashow*, pois o laboratório da escola se encontrava inutilizado, notava-se o interesse dos professores em explorar o programa, conhecer de que forma ele pode contribuir para novas práticas em sala de aula e como poderia ser utilizado pelos alunos e pelos professores. Ao longo desse encontro, os participantes anunciaram a necessidade de manipular diretamente o programa e interagir com o objeto para compreenderem melhor o funcionamento do *Software Scratch*.

Logo no primeiro momento de apresentação do programa, surgiu a necessidade de discutir sobre nossas práticas, como faríamos para usarmos o *software* em sala de aula, considerando que os computadores da escola não poderiam ser usados, e possibilitar que os alunos criem



suas próprias atividades com autonomia. Tendo em vista que o “novo” pode causar estranhamento e nem todos os sujeitos possuem a mesma facilidade para programarem e/ou lidarem com novas tecnologias, o trabalho em equipe e a colaboração, tornam-se, portanto, fundamentais nesse processo. De acordo com a impressão de um dos participantes da oficina, nem todos os professores em sua formação inicial têm acesso a estudos sobre linguagem de programação e apresentação de *softwares* educacionais. Assim, a criação de uma oficina presencial oportuniza o conhecimento de novos programas, a troca e o uso de tecnologias em sala de aula. Segundo Cardoso e Valente (2017, p.129), “talvez a raiz dos problemas seja exatamente o modelo educacional, como mencionado anteriormente, o ensino ainda é muito centrado no professor”, e pouco voltado para a troca, compartilhamento, construção de um espaço de colaboração e interatividade.

No segundo dia da oficina, foi combinado que cada professor levasse o seu computador pessoal para que a proposta do dia “Exploração do *Software Scratch*” fosse viabilizada. Todos os professores tinham esse recurso, e ao longo das discussões sobre possibilidades de uso, compreendemos o trabalho em duplas, ou em pequenos grupos, se fosse o caso, como uma estratégia, na falta de computadores disponíveis para todos, mas que contribui para aprender a pensar juntos. De acordo com Madalena Freire (1996):

Aprendemos a pensar juntos com o outro, num grupo coordenado por um educador. Aprendemos a ler, construindo novas hipóteses na interação com o outro. Aprendemos a escrever organizando nossas hipóteses na interação com as hipóteses do outro. Aprendemos a refletir, estruturando nossas hipóteses na interação e na troca com o grupo. A ação, a interação e a troca movem o processo de aprendizagem. (MADALENA FREIRE, 1996, p.7)

Nesse segundo encontro, ao longo da explicação sobre os comandos do programa, os professores acompanharam as instruções, manipularam, exploraram o *software* em seus computadores e procuraram ajudar uns aos outros, descobrindo a funcionalidade dos comandos, tirando dúvidas e se surpreendendo com a riqueza do programa. Nesta oficina, ao explorarem o programa, os professores foram arrastando, juntando os blocos e desenvolvendo o raciocínio lógico. Ao compreenderem como operar o programa, os professores foram incentivados a desenvolverem alguma atividade que pudesse contribuir com a aprendizagem dos alunos nas aulas de Inglês.

No terceiro dia da oficina, foi acordado que os professores criassem um jogo, uma história, ou outra atividade, voltada para uma turma das séries iniciais da Educação Básica, conforme interesse e depois compartilhasse a produção, apresentando o projeto final no último encontro. As atividades planejadas para trabalhar os conteúdos em Língua Inglesa, em cada



uma das séries iniciais da Educação Básica, tiveram foco na oralidade, leitura e escrita, uso de jogos e contação de histórias.

No último dia da oficina, os professores apresentaram os projetos em coletivo e ressaltaram que é necessário explorar o programa para dominar a ferramenta e poder utilizá-la com segurança. Os professores compreenderam o *Scratch* como um instrumento “trabalhoso”, “que precisa usar o raciocínio lógico para encaixar os comandos”, mas que pode ser interessante e atraente para o aluno. O trabalho colaborativo foi essencial para o bom desenvolvimento da oficina, pois ao trocar ideias, ajudando um ao outro, a compreensão de alguns comandos tornou-se mais clara e as sugestões apresentadas pelos colegas de trabalho contribuíram para elaborar os jogos e as histórias.

Assim, para responder à questão inicial: “Que ações os professores de inglês realizarão para dominar a ferramenta *Scratch*?”, compreende-se que as ações vivenciadas pelos sujeitos, como a exploração do programa e o trabalho colaborativo foram determinantes para a concretização da atividade e contribuir para a formação continuada docente, conforme ilustrado no quadro a seguir (quadro 3):

**Quadro 3.** Ações para a aprendizagem do *software Scratch* / Contribuições para a formação continuada docente

Ações	Contribuições
Explorar o <i>Scratch</i>	Envolvimento dos sujeitos para o uso de tecnologias, desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade, autoria, autonomia e conhecimento das possibilidades do programa.
Discutir o uso do <i>Scratch</i>	Reflexão sobre a carência de estudos para o uso de TICs em sala de aula, vantagens e desvantagens do uso do programa para novas práticas docentes e para a autoria dos alunos.
Criar atividades	Criação de vídeos, jogos, histórias e variadas atividades que podem ser compartilhadas com docentes de variadas áreas de conhecimento.
Dividir o trabalho	Expansão da atividade, interação dos sujeitos, troca de experiências, participação nas decisões e planejamentos em conjunto.

Fonte: BASTOS, 2016.



Assim, nesse processo reflexivo e de formação continuada, a partir de novas ações, o professor pode investigar a sua prática, falhas e acertos, com vistas a um melhor desempenho, no cotidiano de seu contexto escolar, tornando as suas práticas pedagógicas, portanto, campo de mobilização de saberes e de produção de novos conhecimentos.

Na oficina pedagógica, o professor pode se sentir mais amparado para produzir e expor suas ideias, tirar dúvidas e compreender o passo a passo para o uso do programa. Essas ações demandam uma boa interação e envolvimento entre os membros participantes e o responsável pela orientação da atividade. Dentre as narrativas dos professores de inglês nos encontros presenciais, destacam-se (quadro 4):

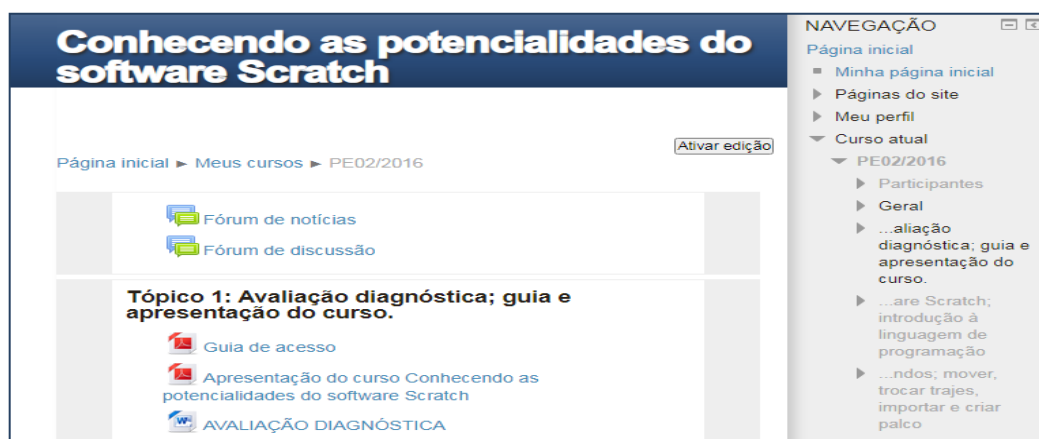
**Quadro 4.** Narrativas dos professores de inglês nos encontros presenciais

Professor	Narrativa
PI1	Eu deveria ser o assunto principal do seu trabalho, porque eu não entendo nada de tecnologia. Elas já sabem mexer nesse negócio, eu não. Por mais que você explique.
PI2	Este programa tem muitos benefícios. Poderia criar uma oficina em que os professores criem um glossário e os que não entendem de tecnologia sigam esse material.
PI3	Por todos nós sermos professores muitas vezes nessa união entre sala de aula e tecnologia, você terá outro enfrentamento: dos professores que não têm a tecnologia, nem em casa e nem na sala de aula.
PI4	O uso desse programa é atrativo e é uma possibilidade para trabalhar os conteúdos, o que fazer se o computador da escola pifar ou o datashow não funcionar, é outra questão.
PI5	Faltam cursos de formação inicial de professores voltados para a aprendizagem da linguagem de programação. Um curso online faria toda a diferença.
PI6	É muito abstrato você falar do Scratch sem a gente mexer, a gente é que nem criança. A gente precisa do concreto, de explorar o programa.

Fonte: BASTOS, 2016.



Diante das narrativas apresentadas, nem todos os professores sentem-se confortáveis para o uso da ferramenta, sem a possibilidade de exploração e conhecimento do programa. Assim, esta oficina presencial motivou a criação de novos espaços de formação continuada docente- o Curso Online: “Conhecendo as potencialidades do *Software Scratch*” (figura 4), aberto para todos os profissionais da Educação que desejam conhecer a ferramenta.



**Figura 4.** Criação de novos espaços de formação continuada docente

Fonte: BASTOS, 2016

A criação de oficinas, sejam elas presenciais ou *online*, é uma possibilidade de refletir, compartilhar, aprender e compreender que não é só a escola que precisa estar preparada com recursos e equipamentos para atender o uso de *softwares* em sala de aula, mas também o professor precisa se apropriar dessa tecnologia para a utilização e enfrentamento de desafios.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados indicam que o *software Scratch* é um programa que possibilita a criação de espaços de aprendizagem e pode contribuir para a colaboração e novas práticas do professor que atua nas séries iniciais da Educação Básica.

A reflexão, a interação, a curiosidade e a motivação marcaram a oficina presencial para a aprendizagem do *software Scratch* como atividade de Formação Continuada Docente. Os professores interagiram, trocaram informações e surgiram discussões sobre as dificuldades enfrentadas no cotidiano escolar, o conhecimento sobre a linguagem de programação e as carências provenientes da formação inicial.



Os participantes anunciaram que nem todos os professores estão preparados para usarem novas tecnologias na sala de aula e nem todas as escolas possuem acesso à Internet e aos computadores. Logo, despertar o interesse e a curiosidade dos sujeitos em aprender, acessar e utilizar ferramentas tecnológicas que não fazem parte do cotidiano são desafios que precisam ser enfrentados, pensados e ampliados estudos acerca dessas questões.

Assim, estudos na área de formação continuada docente são relevantes e precisam ser realizados, para que contribuam com o trabalho do professor e fomentem a abertura de caminhos, coletivos e/ou individuais, direcionados à criação, à colaboração e à autonomia.

## REFERÊNCIAS

ALONSO, M. **A Questão do conhecimento na sociedade contemporânea: Desafios educacionais**. Ponta Grossa: UPEPG, 1999

ANASTASIOU, L. G. C; ALVES, L. P. **Estratégias de ensinagem. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula**. Santa Catarina: UNIVILLE, 2004.

BASTOS, V. **A aprendizagem do software Scratch como atividade colaborativa na formação continuada de professores de Inglês**. Dissertação de Mestrado. CAP-UERJ, 2016.

CARDOSO, J. VALENTE, M. Antigas ferramentas, novas práticas: mudanças nos espaços de aprendizagem para formação de professores. In: TONELLI, J; MATEUS, E. (org) **Diálogos (Im)pertinentes entre formação de professores e aprendizagem de línguas**. São Paulo: Blucher, 2017.

ESTEVAO, C. **Formação, gestão, trabalho e cidadania. Contributos para uma sociologia crítica da formação**. Campinas: Educação e Sociedade, 2006

FREIRE, Madalena. **Observação, registro e reflexão: instrumento metodológico**. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.

LAKATOS, E. M; MARCONI, M. A. **Metodologia do trabalho científico**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIBERALI, F. Formação de Professores de Línguas: Rumos para uma sociedade crítica e sustentável. IN: GIMENEZ, T; MONTEIRO, M.C.G. **Formação de Professores de Línguas na América Latina e Transformação Social**. São Paulo: Pontes, 2009.



MORAN, J.M.; MASETTO, M; BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2014.

NÓVOA, A. **Os professores e sua formação**. Lisboa-Portugal, Dom Quixote, 1997.

RESNICK, Mitchel. **Sowing the Seeds for a More Creative Society**. Learning and Leading with Technology, 18-22, 2007.

ROESCH, S.M. **Projetos de Estágio e Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2005.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica**. Petrópolis: Editora Vozes, 1985.

SCHÖN, D. A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

**SCRATCH**. Disponível em: <<http://scratch.mit.edu>> Acesso em: 25 jul 2020.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

VALENTE. J. A. Análise dos diferentes tipos de software usados na educação. In: VALENTE. J. A. (org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: NIED/Unicamp, 1999.

VIEIRA, Elaine, VALQUIND, Lea. **Oficinas de Ensino: O quê? Por quê? Como?.** 4º ed. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2002.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.