



APRENDENDO A PROGRAMAR COM SCRATCH: Oficina de introdução a programação de computadores para iniciantes usando ferramenta *Scratch* para alunos do ensino fundamental

Allysson Belfort Reis¹, Ellen Vitoria Pereira Lago¹, Gabriel Barbosa Santos Pereira¹, João Victor Oliveira Mondego¹, Ketly Cristiny Melo Sales¹, Paloma Silva Santos¹, Phablo Gabriel Araujo Costa¹, Maria Clara Silva e Silva Cruz¹, Prof^o Wanderson Oliveira Aguiar² e Prof^o Me. Cleriston Araujo da Silva³.

¹Estudantes do Curso Técnico em Informática do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA), Unidade Plena de São Luís (Rua Osvaldo Cruz, 954, Centro, São Luís – MA – Brasil).

²Professor de Informática, graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

³Professor de Física, graduado em Física e mestre em Engenharia de Eletricidade.

{cleristonsilva@gmail.com, wanderson-o.aguiar@hotmail.com}

1. Descrição

A oficina será desenvolvida a partir da formação de uma equipe de trabalho entre alunos e professores do curso técnico em informática (6 integrantes), que assumirão o papel de instrutores e monitores, receberão alunos do ensino fundamental e realizarão atividades teórico-práticas para as linhas de introdução a programação.

Todos os alunos participantes da oficina serão, inicialmente, apresentados à ferramenta Scratch para conhecerem a interface desta ferramenta de desenvolvimento. Logo após essa introdução, os alunos da oficina começarão a prática copiando os exemplos de algoritmos simples desenvolvidos pelos estudantes do curso técnico em informática e, em seguida, serão orientados para a criação de projetos pessoais utilizando os conhecimentos recém adquiridos.

2. Objetivos

- Apresentar a ferramenta *Scratch* como uma solução de baixo custo para a implementação de laboratórios computacionais e expansão da informática;
- Introduzir o estudo de linguagem de programação para alunos iniciantes sem a necessidade do modelo padrão e pré-requisitos para a aprendizagem;



- Desenvolver práticas experimentais com alunos, através da exploração de problemas reais e cotidianos;
- Possibilitar o aumento de rendimento acadêmico em disciplinas da base nacional comum através da contextualização e integralidade da programação de computadores nestas.

3. Público-alvo

Alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental.

4. Vagas

20 vagas.

5. Infraestrutura necessária de software e hardware

1 Datashow;

20 Computadores Desktop ou Notebook;

Adobe Air e Scratch 2.0 Offline instalados (Softwares disponíveis em:
<http://www.scratchbrasil.net.br/index.php/sobre-o-scratch/75-baixar-scratch.html>)