



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

**Allysson Belfort Reis<sup>1</sup>, Ellen Vitoria Pereira Lago<sup>1</sup>, Gabriel Barbosa Santos Pereira<sup>1</sup>, João Victor Oliveira Mondego<sup>1</sup>, Ketly Cristiny Melo Sales<sup>1</sup>, Paloma Silva Santos<sup>1</sup>, Phablo Gabriel Araujo Costa<sup>1</sup>, Maria Clara Silva e Silva Cruz<sup>1</sup>, Prof<sup>o</sup> Wanderson Oliveira Aguiar<sup>2</sup> e Prof<sup>o</sup> Me. Cleriston Araujo da Silva<sup>3</sup>.**

<sup>1</sup>Estudantes 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).

<sup>2</sup>Professor de Informática, graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

<sup>3</sup>Professor 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>)