

## FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DE INGLÊS PARA O USO DE *SOFTWARE* EDUCACIONAL NAS SÉRIES INICIAIS

VIVIANE DA COSTA BASTOS<sup>1</sup>  
ANDREA DA SILVA MARQUES RIBEIRO<sup>2</sup>

### Resumo

O uso de tecnologias digitais em diferentes contextos escolares pode fomentar a reflexão e melhor compreensão sobre o contexto escolar e processos de ensino e aprendizagem. Tendo em vista as diferentes dinâmicas e os constantes avanços tecnológicos, é fundamental que se invista no desenvolvimento e aprimoramento docente para o uso de tecnologia, buscando oportunidades de formação continuada que atendam às diferentes demandas dos processos educacionais. *Softwares* educacionais livres podem se tornar ferramentas importantes para o desenvolvimento de atividades pedagógicas mais adequadas e significativas. Nesse sentido, o presente artigo pretende discutir como professores de Inglês, que atuam nos anos iniciais de uma escola pública municipal bilíngue, aprendem a usar o *software* educacional *Scratch*, enquanto atividade integrante de formação continuada e também compreender como as ações dos professores contribuíram para que se tornem sujeitos mais reflexivos, colaborativos e criativos. O trabalho, então, situa-se em uma pesquisa qualitativa com abordagem descritiva e interpretativista (GIL, 1999). Os dados foram gerados a partir de observações sistemáticas e participantes (RUDIO, 1985). Os resultados indicam que o *Scratch* é um programa que possibilita a pesquisa, a criação de espaços de aprendizagem e a troca entre os sujeitos.

Palavras-chave: *Software* educacional; Formação Continuada Docente; Reflexão; Colaboração; Criatividade.

### Introdução

A formação continuada de professores que atuam na Educação Básica da rede pública municipal de ensino do Rio de Janeiro faz parte da política educacional da Secretaria Municipal de Educação (SME), principalmente a formação continuada em *lócus* de trabalho, considerando contextos, práticas e experiências diversas.

Conforme a resolução nº 1.074, de 14 de abril de 2010, da SME, que dispõe sobre o Regimento Escolar Básico do Ensino Fundamental da Rede Pública do Município do

---

<sup>1</sup> MESTRE EM ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA PELO PPGEB-CAp/UERJ  
PROFESSORA DE INGLÊS NO PROGRAMA DE ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS BILÍNGUES DO RIO DE JANEIRO

<sup>2</sup> DOUTORA EM LINGUÍSTICA APLICADA E ESTUDOS DA LINGUAGEM PELA PUC SP  
PROFESSORA ADJUNTA DO INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA- CAp/UERJ

Rio de Janeiro, a legislação em vigor, prevê a garantia da realização dos centros de estudos, capacitação dos professores que atuam na Educação Básica em locais descentralizados dentro ou fora do horário de trabalho, garantindo o atendimento alternativo ao aluno. Tendo em vista o Art. 6º que trata sobre a concepção de educação e da missão da instituição de ensino, destacamos:

A política de democratização desenvolvida na rede municipal deve assegurar a melhoria da qualidade de ensino e a valorização da escola pública, em todos os seus níveis e segmentos, e dos profissionais de educação mediante:... a garantia da realização dos centros de estudos, de acordo com a legislação em vigor; a garantia da capacitação desses profissionais em locais descentralizados dentro ou fora do horário de trabalho, garantindo o atendimento alternativo ao aluno; a garantia das condições materiais e de pessoal indispensáveis ao pleno desenvolvimento do aluno e ao trabalho dos profissionais de educação, ressaltando-se o compromisso do governo e da comunidade escolar com a conservação e a manutenção do prédio, do acervo, do mobiliário escolar e de todo o equipamento de infraestrutura necessário ao desenvolvimento do trabalho educativo (RESOLUÇÃO SME nº 1.074, 2010, p.2).

Investir na formação do professor implica valorizar o espaço real de trabalho. Nesse sentido, o professor torna-se um pesquisador de sua própria prática, capaz de construir e reconstruir saberes com os quais lida. Desta forma, este estudo tem como objetivo central discutir como professores de inglês dos anos iniciais aprendem a usar o *software Scratch*, compreendendo como as ações dos professores contribuíram para que se tornem sujeitos mais reflexivos, colaborativos e criativos.

De acordo com Imbernón (2011), a formação contínua abrange cinco grandes eixos que são: (1) reflexão prático-teórica sobre a própria prática mediante a análise, a compreensão, a interpretação e a intervenção sobre a realidade; (2) troca de experiências entre iguais para tornar possível a atualização em todos os campos de intervenção; (3) união da formação a um projeto de trabalho; (4) formação como estímulo crítico ante práticas profissionais; e (5) desenvolvimento profissional da instituição educativa mediante o trabalho conjunto para transformar essa prática. (IMBERNÓN, 2011, p. 50-51).

As iniciativas de formação continuada docente podem favorecer a discussão e compreensão acerca do cotidiano da escola, fomentar processos colaborativos de aprendizagem e de intervenção em diferentes contextos com vistas a minimizar ou superar dificuldades, pois os professores de inglês podem ressignificar suas práticas, transformando qualitativamente seus modos de ensinar.

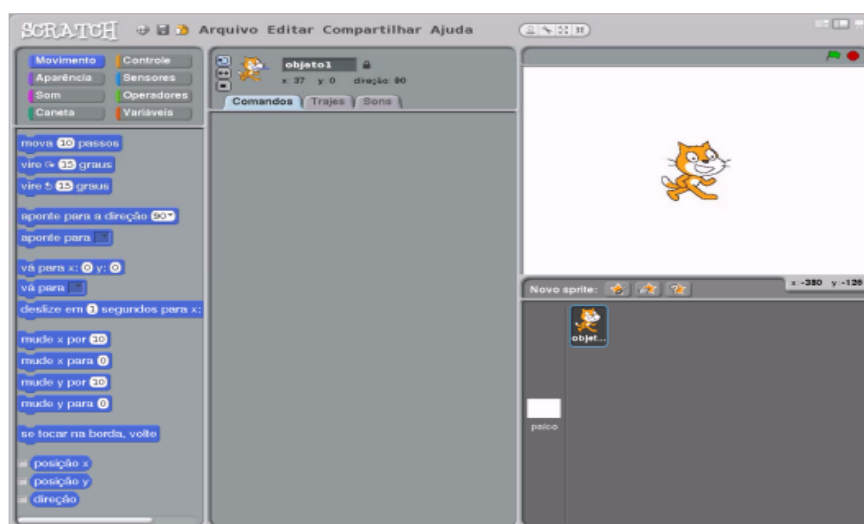
Tendo em vista os docentes que fazem parte de uma sociedade cada vez mais global e midiática e possuem acesso às tecnologias e recursos digitais como ferramentas de ensino, dentro das escolas, após consulta aos professores, planejamos um curso presencial para a aprendizagem do *software Scratch* buscando trocar experiências e novos conhecimentos com os professores de Inglês que atuam nas séries iniciais da Educação Básica em uma escola pública municipal bilíngue (Português/Inglês).

Seis professores de Inglês que atuam na escola municipal bilíngue mostraram interesse em participar do curso. Organizamos o curso em quatro encontros presenciais com a duração de 2 horas com vistas a introduzir o *software Scratch*. Os encontros foram desenhados com os seguintes objetivos: (1) apresentar as funcionalidades e potencialidades do programa; (2) familiarizar-se com os comandos do *software*; (3) construir e reconstruir projetos educacionais; e finalmente, (4) apresentar os projetos em coletivo.

### O *software Scratch*

O *software Scratch* (figura 1) é um programa educacional de autoria, livre, gratuito, disposto no ambiente virtual, apresenta um ambiente interativo e se destaca pelo seu potencial, e pela multiplicidade de ações que podem ser realizadas a partir de seu uso.

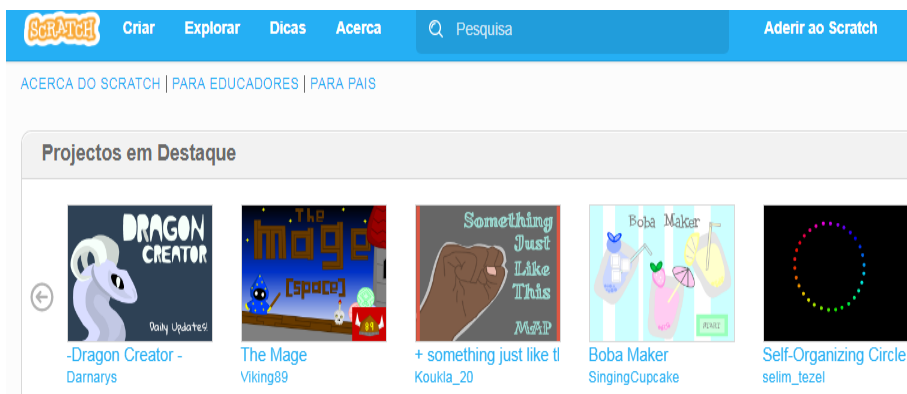
Figura 1: O *software Scratch*



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

Além de ser uma linguagem de programação educacional, no qual tudo pode ser feito a partir do encaixe de comandos prontos; o *Scratch* configura-se também em uma comunidade *online*, na qual crianças, jovens ou adultos podem acessar diferentes projetos educacionais (figura 2), trocar informações e recompor projetos já existentes no meio virtual.

Figura 2: Projetos *Scratch*



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

O *Scratch*, criado em 2007, no Laboratório de Mídias do Instituto de tecnologias de Massachussets, e dirigido por Mitchel Resnick, apresenta uma linguagem de programação, projetada para fins educacionais. O ambiente virtual de programação possui uma linguagem acessível e permite que os usuários escolham os blocos de comandos necessários para compor o projeto que desejam criar, como um quebra-cabeças de ações e movimentos.

Desta forma, o *Scratch* não é somente um programa educacional, mas também uma comunidade virtual na qual os membros podem programar e criar as suas próprias histórias, jogos e animações e partilhar as suas produções com outros pares no ambiente *online*. Em outubro de 2017, visualizamos em rede mais de 24.998.352 projetos compartilhados. Esse dado ressalta que o programa usado em mais de 150 países e disponível em mais de 40 línguas, pode romper fronteiras e levar os indivíduos espalhados em torno do mundo a interagirem cada vez.

Considerando o contexto escolar, o *Scratch* pode representar uma ferramenta lúdica, favorecendo a criatividade, a imaginação e o trabalho em colaboração. O

professor de Inglês pode aproveitar as potencialidades oferecidas pelo programa e despertar o interesse do aluno para a aprendizagem do idioma.

O uso das tecnologias sozinhas não mudam a escola nem provocam novas ações docentes, muito menos transformam o cotidiano e a rotina em sala de aula, mas a reflexão e o conhecimento de um *software* educacional pode fomentar diferentes possibilidades educacionais e aproximar a relação professor/professor, professor/alunos, alunos/alunos, que em sua grande maioria dominam as ferramentas tecnológicas.

O desenvolvimento de novas experiências podem contribuir para que o professor seja desafiado, levando-o a propor atividades ligadas à realidade e ao interesse dos alunos. Considerando que os professores possuem formação acadêmica e profissional variadas, assim como o acesso às ferramentas tecnológicas, Moran (2004) diz que os professores precisam ser preparados, motivados, bem remunerados e atualizados para que seja realizado um trabalho mais dinâmico pelo uso das tecnologias.

### **Criatividade e colaboração para o ensino de Língua Inglesa**

O uso do *software Scratch* para a aprendizagem da língua inglesa pode inovar as ações dos docentes, pois para a criação de atividades é necessário organizar os comandos, tendo em vista os conteúdos que desejam ser trabalhados e os projetos planejados, nos quais podem ser construídos e reconstruídos tanto pelos professores quanto pelos alunos.

Os sujeitos que trabalham em equipe têm a possibilidade de interagir com diferentes indivíduos, informações e pontos de vista. A troca e a liberdade para produzir permite que a criatividade e a autoria sejam motores que impulsionam os sujeitos a inovarem e colocarem em prática suas ideias e projetos.

Para discutir como os professores aprendem a usar o *software* e como suas ações contribuem para a reflexão, colaboração e criatividade, observamos de forma sistemática e participante os encontros que compuseram o curso presencial. Os encontros foram gravados em áudio e analisados posteriormente.

De acordo com Gil (1999), a observação participante é a técnica que se chega ao conhecimento e às experiências de determinado grupo e os pesquisadores podem assumir o papel de membro. Para Rudio (1992), a observação sistemática constitui-se como aquela que é planejada e estruturada em consonância com os objetivos da pesquisa, levando em conta os seguintes elementos:

-Planejamento e registro da observação;

- Objetivos da observação definidos pelo interesse da pesquisa;
- Instrumentos de observação;
- Campo de observação;
- O pesquisador.

Leffa (2006) explicita que o computador não é mais ou menos importante do que o aluno ou o professor; no entanto, este instrumento usado para o processo de aprendizagem do *software Scratch* possibilitou o trabalho em equipe e a autonomia dos sujeitos para criarem atividades .

### **O processo de aprendizagem do *Scratch***

O curso presencial para a aprendizagem do *software Scratch* foi organizado em quatro encontros. No primeiro dia, os Professores de Inglês conheceram as funcionalidades e as potencialidades do programa e entusiasmaram-se por ser uma linguagem de programação de fácil compreensão, pela possibilidade de usar seus próprios computadores pessoais e criar projetos que atendam o desenvolvimento de conteúdos curriculares de forma interativa, sem distanciar-se da realidade dos alunos em sala de aula.

Esse entusiasmo pode ser observado na fala dos professores de Inglês: “posso transformar uma aula que poderia ser massante, para algo interessante e com o uso da tecnologia e com isso ter a atenção do aluno, permitir que ele aprenda com facilidade”; e ainda, “nós poderemos nos tornar multiplicadores não só como professores mas como pessoas que se preocupam em mediar melhor *softwares* educacionais em sala e abrir caminhos para novas ideias.”

No segundo encontro, ao familiarizarem-se com os comandos do *software Scratch*, os professores puderam trocar experiências e sugestões de atividades. Essa troca foi relevante para a aprendizagem do programa, pois a partir do compartilhamento de ideias, os docentes interagiram e buscaram ajudar um ao outro, e puderam tirar dúvidas, inserir sons e imagens para a concretização de suas atividades.

Nesse processo, os professores de Inglês refletiram e sugeriram o direcionamento dos projetos e a possibilidade de compartilhar as criações na Comunidade Virtual: “as crianças devem curtir esses vídeos, para elas deve ser interessante e ainda mais podendo acessar outros projetos vindos mundo afora” e “com os projetos da comunidade virtual podemos trabalhar os conteúdos que encontramos no livro de Inglês.”

No ambiente *Scratch*, os professores de Inglês puderam perceber que a criação de atividades e em coletivo possibilita trocas enriquecedoras e os docentes podem transformar a sua forma de ensinar: fomentando a formação continuada, introduzindo ações diferenciadas em sala de aula com o uso das TICs e engajando os alunos sobre a manipulação do programa.

O último momento do curso de formação continuada docente para a aprendizagem do software *Scratch* foi a apresentação dos projetos finais. Nesse encontro, podemos perceber que os projetos construídos pelos docentes trazem as necessidades e a realidade para o ensino de língua estrangeira em sala de aula e podem despertar o desejo dos alunos a aprenderem, a reconstruírem e a trabalharem de forma colaborativa.

O trabalho com *softwares* educacionais que apresentam animações e movimento de personagens desperta o interesse e a curiosidade, não só do aluno mas também do professor que busca compreender o programa para poder usar com segurança em sala de aula. Além disso, os sujeitos podem participar das decisões, criações e estimular o estudo dos conteúdos programáticos, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências, tais como o raciocínio lógico, a autonomia e a criatividade.

Nesse processo, o ensino tradicional no qual o professor gerencia as atividades e os alunos são receptores das informações perdem o espaço, pois com a mudança de postura do docente, os alunos também terão mais espaço nas salas de aula, podendo vivenciar as atividades criadas pelos docentes, mas ao mesmo tempo reconstruir as atividades, dentro de sua perspectiva e interesse.

Assim, o uso de um *software* educacional pode ser uma ferramenta que propicia a produção de suas próprias histórias e conhecimento em um movimento dinâmico, colaborativo, criativo e inovador. Para Nóvoa(2000), os educadores “sempre tiveram resistências em relação às tecnologias por receio de que elas pudessem prejudicar o convívio e a proximidade entre as pessoas”.

Entretanto, o curso presencial para a aprendizagem do *software Scratch* provocou discussões, a interação, a pesquisa e o interesse dos docentes acerca das possibilidades do programa, fomentando a reflexão dos sujeitos sobre as ações que podem ser realizadas para o ensino de língua inglesa nas séries iniciais da Educação Básica.

### **Considerações finais**

Por mais que invistam na infraestrutura da escola, na compra e manutenção de novos equipamentos tecnológicos como computadores, projetores e vídeos, o incentivo

à formação continuada dos docentes é fundamental. Valente afirma que “o desenvolvimento de *software* educacional ganhou um grande impulso nos últimos anos, provocando uma avalanche de novas opções no mercado. A questão é como lidar com tanta diversidade” (VALENTE, 2003, p.11).

A partir do curso presencial e a aprendizagem do *software Scratch*, podemos perceber como o trabalho em equipe favorece a criação de condições propícias para a aprendizagem e a troca de saberes. De acordo com Alarcão (2003, p. 58), os docentes, em colaboração, podem construir “pensamento sobre a escola e o que nela se vive. É neste contexto que também ganham força os círculos de estudo e os grupos de discussão sobre temas candentes”.

O professor que transforma a sua prática tradicional, utilizando as TICs no interior dos espaços escolares, vivencia, reflete e percebe a relevância de ouvir e acompanhar as necessidades dos alunos, pode inovar e trazer um recurso diferenciado que atraia o público, despertando o interesse em criar e aprender.

Por fim, o domínio de *softwares* livres e educacionais, como o *Scratch*, desenvolve-se através do conhecimento das potencialidades do programa, da prática, da possibilidade de compartilhamento e criação de diferentes atividades.

## Referências

- ALARCÃO, I. *Professores reflexivos em uma escola reflexiva*. São Paulo: Cortez, 2003.
- GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1999.
- IMBÉRNON, F. *Formação docente e profissional.: formar-se para a 17 mudança e a incerteza*. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LEFFA, V.J. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: Vilson J. Leffa. (Org.). *Pesquisa em linguística Aplicada: temas e métodos*. Pelotas: Educat, 2006.
- MORAN, J.M; MASETTO, M.T; BEHRENS, M.A. *Novas Tecnologias e mediação pedagógica*. 21 ed. Papirus, 2004.
- NÓVOA, A. *Profissão professor*. Porto: Porto Editora, 2000.
- RESOLUÇÃO SME nº 1074. Rio de Janeiro, 2010.
- RUDIO, Franz Victor. *Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica*. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.
- SCRATCH. Disponível em: <<http://wiki.scratch.mit.edu/wiki/Scratch>> Acesso em: 20 jan 2017.





VALENTE, J.A. *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: Nieuw-  
Unicamp, 2003.