



Evento	Salão UFRGS 2018: XIV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Tradução de Software Educacional Livre Construtivista
Autores	VICTOR KEN TAKAKI PAULO FRANCISCO SLOMP
Orientador	PAULO FRANCISCO SLOMP

RESUMO: No mês de Dezembro de 2017 comemoramos os 50 anos do surgimento da Linguagem Logo de programação de computadores. Sob a coordenação de Seymour Papert, que realizou pesquisas e escreveu artigos em coautoria com Jean Piaget, a linguagem foi criada e desenvolvida a partir de conceitos epistemológicos e pedagógicos do construtivismo interacionista. Especificamente dirigida para crianças, mas sem excluir os adultos, encontramos hoje seus princípios em alguns recursos educacionais digitais que dela derivaram, como o Scratch, Squeak-Etoys, Turtle Blocks JS, sistema SugarLabs.org e em recursos de robótica educacional, como o Ardublock. Uma parte significativa desses programas ainda não está disponível em língua portuguesa e pode, devido a esse fator, ter sua utilização reduzida em nosso país e na comunidade lusófona. Com o presente projeto, estamos trabalhando para reduzir a barreira do idioma. Adotamos a padronização de termos desenvolvida ao longo dos anos por diferentes comunidades de tradutores de interfaces e distribuições de software livre, como Gnome, KDE, Debian e o sítio GNU.org. Exemplos de padronização são as traduções dos verbos display e show, respectivamente, exibir e mostrar. Delete não deve ser traduzido por apagar ou remover, e sim por excluir. No atual estágio de nosso trabalho, registramos a conclusão da tradução do Ardublock e dos 21 softwares/atividades da plataforma Sugarizer.org. Está em andamento a tradução de aproximadamente 50% dos 115 softwares/atividades do sistema SugarLabs.org. Uma cópia local das traduções está disponível em <https://chasqueweb.ufrgs.br/~slomp/edu01027/traducoes>. Softwares livres são programas que atendem à quatro liberdades fundamentais dos usuários de computadores: utilização, estudo, modificação e redistribuição do programa. Software educacional é um programa que pode ser utilizado para abordar conteúdos curriculares escolares e se constituir em um instrumento de promoção da aprendizagem. Professores, estudantes, pais, comunidades escolares e o público em geral podem não apenas ter acesso, como também interferir de maneira a melhorar a qualidade das traduções disponibilizadas. Esperamos obter uma maior disseminação de informações a respeito de programas educacionais livres e gratuitos, contribuindo para a democratização do conhecimento. Palavras-chave: Software Educacional Livre, Software Construtivista, Tradução.