

A APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA UTILIZANDO O APLICATIVO SCRATCHJR

Tyciana Vasconcelos Batalha ¹
Waleria Lindoso Dantas Assis ²
Marlisson da Silva Barroso ³
Iranilde do Rosário Gomes de Melo ⁴
José Carlos de Melo ⁵

RESUMO

Este trabalho, tem como objetivo analisar o uso do aplicativo ScratchJr, com a finalidade de desenvolver a aprendizagem da leitura e da escrita com crianças do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, na construção de contos e recontos infantis. Seguimos uma abordagem qualitativa e a observação participante, na obtenção dos dados. Concluímos, que o uso do ScratchJr tornou as aulas mais lúdicas e atrativas no processo de aquisição do conhecimento, no entanto, é necessário associar as tecnologias ao currículo, conforme as indicações da BNCC, para que ações como esta se multiplique no espaço escolar, motivando tanto os/as professores/as quanto os/as alunos/as. Precisando investir na formação dos profissionais da educação, pois quando dominamos uma ferramenta podemos motivar ainda mais, no espaço da sala de aula.

Palavras-chave: ScratchJr, Leitura, Escrita, Recontos Infantis, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Desenvolver o hábito de leitura e escrita é importante para formação de cidadãos críticos e conscientes. Por meio da leitura interagimos com o ambiente e compreendemos o mundo que nos rodeia. Por este motivo é necessário o contato com os livros desde cedo. Não apenas na escola, mas também em casa, pois a leitura amplia o vocabulário, a criatividade e a linguagem.

A leitura deve fazer parte do cotidiano das crianças, não de forma imposta, mas como algo natural, como a leitura deleite no início das aulas na escola. Para que isso ocorra devemos levar em consideração o tempo de atenção e o limite de cada criança, observando os assuntos

¹ Especialista em Alfabetização e Letramento pela Faculdade Futura. Professora de uma escola comunitária. E-mail: pegagogatycki@gmail.com;

² Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Cruzeiro do Sul. Professora de Educação Infantil da rede pública municipal de São Luís. E-mail: walerialindosol@hotmail.com;

³ Especialista em Metodologia no Ensino Superior pela INESPO. Professor de Básica e Superior. E-mail: marlissondireito@outlook.com;

⁴ Especialista em Docência do Ensino Superior, Professora de Língua Portuguesa da rede pública municipal de São Luís. E-mail: iranildergm@hotmail.com;

⁵ Doutor em Educação, Professor do Departamento de Educação II da Universidade Federal do Maranhão-UFMA. E-mail: mrzeca@terra.com.br.

que chamam mais atenção, permitindo a leitura em conjunto, estimulando perguntas sobre a história, transformando o momento da leitura em algo prazeroso.

A leitura e a interpretação são processos complexos, pois envolve a compreensão a partir de uma leitura particular do mundo, e da influência mútua com o outro por meio de palavras contidas em um contexto. Pois ler é “interpretar uma percepção sob as influências de um determinado contexto. Esse processo leva o indivíduo a uma compreensão particular da realidade” (GONÇALVES, 2013, p.10).

Percebemos que é por meio do diálogo com a leitura que as crianças vão criando o gosto pela imaginação, se tornando sujeitos formadores dos saberes adquiridos. Visto que “a leitura para a criança não é, como às vezes se ouve, meio de evasão ou apenas compensação. É um modo de representação do real. Através de um "fingimento", o leitor re-age, re-avalia, experimenta as próprias emoções e reações" (Goes, 1990, p.16).

“A literatura infantil é um recurso fundamental e significativo, para a formação do sujeito, de um leitor crítico e ainda pode desenvolver os valores morais” (MALLMANN, 2011, p.14). Além de poder ser utilizado para dá significado ao mundo imaginário.

Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa capacidade de designar é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por de traz de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora são jogos de palavras. Assim ao dar expressão à vida o homem cria um outro mundo poético, ao lado da natureza. (HUIZINGA, 1988, p. 7)

Neste processo de aquisição da leitura e da escrita, temos um mundo cheio de atrações: letras, palavras, textos e imagens. E se a este processo for acrescentado o lúdico o/a aluno/a poderá aprender brincando usando as ferramentas e vocabulários do cotidiano, tornando a aprendizagem efetiva e agradável.

O prazer proporcionado pela leitura desafia o/a aluno/a a divulgar seus pensamentos e conceitos, por meio da linguagem oral ou escrita. A leitura favorece a comunicação, socialização e aquisição de conhecimentos. Porém para que isso aconteça é necessário incentivar o/a aluno/a à leitura e à escrita de forma significativa e com sentido, para que eles/as sintam a vontade de se aventurar na busca do conhecimento, fazendo com que os recursos utilizados sejam próprios do seu dia a dia.

De acordo com Freire (1967, p.39) “É fundamental, contudo, partirmos de que o homem, ser de relações e não só de contatos, não apenas está no mundo, mas com o mundo. Estar com o mundo resulta de sua abertura à realidade, que o faz ser o ente de relações que é”. Desta forma a aprendizagem passa a ter significado, pois como afirma Morais (1991, p.98):

Ler sempre representou uma das ligações mais significativas do ser humano com o mundo. Lendo reflete-se e presentifica-se na história. O homem, permanentemente, realizou uma leitura do mundo. Em paredes de cavernas ou reconhecendo-se capaz de representação. Certamente, ler é engajamento existencial.

“[...] para ocorrer uma mudança de postura é necessário que haja compromisso em querer mudar” (FREIRE, 1979, p.58). Visto que a aprendizagem ocorre socialmente, por meio das interações com o outro, o/a aluno/a precisa perceber no educador um leitor e escritor de textos, para que se desenvolva a experiência sócio histórica.

Entretanto, apesar de sermos conhecedores desse processo, nos deparamos com alguns questionamentos: como incentivar a leitura e escrita de forma dinâmica e atraente para as crianças que fazem parte do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental? Como tornar o momento da leitura e escrita algo desafiador? Como usar a tecnologia como auxiliadora do processo de aprendizagem da leitura e escrita?

METODOLOGIA

Para resolver os inúmeros questionamentos, começamos a procurar alguns aplicativos que nos ajudasse nesse processo de aprendizagem, pois segundo Pischetola (2016), a cada dia a escola se afasta mais do mundo do aluno, visto que ela não é o primeiro lugar de aprendizagem. Pois as crianças quando adentram a sala de aula trazem consigo os conhecimentos adquiridos em casa, na igreja, nos ambientes que frequentam antes de entrarem na escola.

Desde a mais tenra idade as crianças estão acessando as tecnologias, transformando aparelhos como tablets e celulares em brinquedos atraentes e dinâmicos. E porque não usar esse conhecimento a favor da aprendizagem da leitura e escrita, posto que o/a professor/a “é um articulador nesse processo de aprendizagem e ensino, sua atuação deve ser a de provocar e promover experiências estimuladoras e principalmente desafiadoras” (ASSIS, BATALHA e OLIVEIRA, 2019, p.34).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aborda de forma transversal temas de tecnologia e principalmente a competência geral 5 aponta a necessidade de utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs):

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p.9)

Para nos ajudar nesse processo de aprendizagem utilizamos o ScratchJr, que é um software que se utiliza de blocos lógicos, e itens de som e imagem, proporcionando desta forma a criação de nossas próprias histórias de forma simplificada, além de ser gratuito, o que facilitou a aquisição. Pois como afirma Nascimento (2007, p.38), “com a informática é possível realizar variadas ações, como se comunicar, fazer pesquisas, redigir textos [...]. As utilidades e os benefícios no desenvolvimento de diversas habilidades fazem do computador, hoje, um importante recurso pedagógico.”

Primeiramente tivemos que nos familiarizar com o software, pois seríamos os monitores que encorajariamos a exploração e aplicação dos conhecimentos prévios dos alunos/as. Usariamos a “capacidade de aprender, não apenas para nos adaptarmos à realidade, mas, sobretudo, para transformar, para nela intervir, recriando-a” (FREIRE, 1996, p.77).

Estamos nos adaptando a este mundo digital, buscando a ressignificação da aprendizagem da leitura e escrita. Utilizando a tecnologia de forma que o/a aluno/a desenvolva a sua capacidade de aprender a partir de suas experiências, caracterizando desta maneira mudanças reais no processo de ensino-aprendizagem. Permitindo a colaboração e cooperação entre os sujeitos do processo, e por meio das narrativas digitais,

Cada uma dessas possibilidades, quando vivida e manipulada, passa a fazer parte de um repertório, preferencialmente aberto, de um leitor que soma experiências. E a gama de experiências e os cruzamentos que o leitor pode fazer entre elas no reconhecimento de novos objetos de ler ou de escrever, os usos mais ou menos versáteis que o leitor/escritor faz dos materiais e veículos que conhece e deseja conhecer fazem parte do que se denominou letramento. (RIBEIRO, 2014, p. 134)

Depois de entendermos como o ScratchJr seria utilizado e assim como Guedes, Guedes e Schlemmer (2013, p.3) compreender que as mudanças causadas pelas tecnologias:

[...] implica em considerar que o contexto tecnológico digital pode estar influenciando a forma como se desenvolvem, percebem e significam o mundo, pois aprendem por meio de cliques, toques, telas, ícones, sons, games, num emaranhado de ações e interações que envolvem a curiosidade, a pesquisa, a descoberta, o desafio, a exploração, a experimentação, a vivência em diferentes redes de conversação online.

Percebemos que este software se encaixaria perfeitamente para a construção do Gênero Textual Conto, com crianças do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, pois segundo Kishimoto (1997, p.65), “Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem”.

Ao criar as histórias usando os meios digitais, houve o incentivo necessário para que os/as alunos/as pensassem criativamente, favorecendo o raciocínio sistemático das atividades propostas, estimulando de forma lúdica e prática a aprendizagem da leitura e da escrita.

A diversão e o cumprimento das atividades escolares da criança do mundo contemporâneo encontram-se praticamente dentro de casa, no computador ou tablet, nas redes sociais virtuais, onde as mesmas constituem amizade e realizam atividades escolares por meio desses dispositivos eletrônicos sem haver a necessidade de estabelecer contato físico com outras pessoas (PAIVA; COSTA, 2015, p.4)

E por compreendermos assim como Papert (1986, p.9) que “A criança inteligente ‘ensina’ o computador burro, ao invés de o computador inteligente ensinar a criança burra”. É que nasce o Projeto Contos Digitais.

DESENVOLVIMENTO

Este artigo apresenta um relato de experiência de um trabalho que foi desenvolvido no Projeto de Extensão “Entrelinhas: alfabetização dialógica”, cujo objetivo é alfabetizar crianças do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, matriculadas em escolas da Rede Pública Municipal, no contra turno em que estas estudam, residentes em bairros periféricos próximos ao Centro de São Luís, capital do Maranhão. Os encontros são realizados duas vezes por semana, totalizando quatro horas semanais.

Entretanto para este projeto, especificamente, os sujeitos foram as crianças que estudam no 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, e fazem parte do Projeto Entrelinhas. A proposta de intervenção teve o intuito de introduzir o uso do ScratchJr para a aprendizagem da leitura e da escrita. Seguimos uma abordagem qualitativa pois trabalhamos com “o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, p.21-22).

No primeiro momento conversamos com as crianças sobre os contos, infantis, perguntando: o que eles/as entendiam por conto, quais as histórias preferidas, o que eles/as entendiam por reconto, quais as diferenças entre contos e recontos. E percebemos que era um gênero textual já conhecido por todos da sala, o que facilitou o nosso segundo momento.

(Re)Lemos vários contos, e fizemos muitos recontos nas páginas dos cadernos. Porém faltava algo lúdico, precisávamos sair do convencional, e buscamos ferramentas tecnológicas que atendessem a nossa necessidade naquele momento. Identificamos os problemas e buscamos soluções, onde o “saber metódico, sistemático, científico, elaborado, passa a predominar sobre

o saber espontâneo, 'natural', assistemático, resultando que a especificidade da educação passa a ser determinada pela forma escolar” (SAVIANI,1991, p.8).

As atividades construídas a partir da linguagem de programação do ScratchJr harmonizou todos os conhecimentos adquiridos até aquele momento, proporcionando alegria e entusiasmo por estarem usando os tablets disponíveis no projeto. No princípio houve as dificuldades, embora eles já tivessem acesso a tecnologias como celulares, tablets e computadores, não conheciam o software que seria utilizado para a construção dos nossos “Contos Digitais”.

Segundo Biggs (2003) o aluno constrói sua própria aprendizagem por meio de atividades de aprendizagens relevantes. E visando essa aprendizagem é necessário criarmos um ambiente que favoreça as atividades de aprendizagens para alcançarmos os resultados desejados. Por este motivo, realizamos algumas oficinas sobre o uso do ScratchJr (IMAGEM 1);, proporcionando que eles/as tivessem autonomia para construir seus conhecimentos sobre o software. Como o número de crianças era maior do que a quantidade de tablets disponível, as atividades foram realizadas em grupos.

IMAGEM 1: Oficina sobre ScratchJr realizada com as crianças do 4º e 5º ano



FONTE: Arquivo Pessoal (2019)

Quando eles/as começaram a entender a dinamicidade do ScratchJr ocorreu uma aprendizagem motivadora, observamos que o uso deste software valorizou a autoaprendizagem (IMAGEM 2), a pesquisa, o diálogo, tivemos uma aprendizagem colaborativa, pois todos

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

participávamos ativamente do processo de construção dos contos, opinando para a melhoria dos mesmos (IMAGEM 3). Os/as alunos/as construíram seus conhecimentos e não somente reproduziram processos mecânicos de aprendizagens. E todas as atividades propostas deram significado e sentido aos conceitos abordados anteriormente.

IMAGEM 2: As crianças produzindo suas primeiras animações



FONTE: Arquivo Pessoal (2019)

IMAGEM 3: Todos participando ativamente do processo de construção dos contos



FONTE: Arquivo Pessoal (2019)

O aplicativo possibilitou a criação dos contos e recontos, de maneira lúdica e divertida. Alteramos o cenário entre vários ambientes, criamos personagens, escolhemos e gravamos diversos sons, o que possibilitou infinitas maneiras de produzir e desenvolver a criatividade e imaginação. Garantindo desta forma os campos de experiências e as competências preconizadas pela BNCC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos com o nosso projeto, que as aulas quando são criativas e atrativas, motivam a participação de todos envolvidos no processo e aprendizagem, especialmente as crianças. Principalmente quando inserimos a tecnologia no processo de aprendizagem da leitura e da escrita. O ScratchJr foi uma ferramenta eficaz na construção dos contos e recontos. Pois possibilitou o pensar e criar em todas as etapas da produção.

Concluimos, que é necessário associar as tecnologias ao currículo, conforme as indicações da BNCC, para que ações como esta se multipliquem no espaço escolar, motivando tanto os/as professores/as quanto os/as alunos/as. Precisando investir na formação dos profissionais da educação, pois quando dominamos uma ferramenta podemos motivar ainda mais, no espaço da sala de aula.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Waleria Lindoso Dantas; BATALHA, Tyciana Vasconcelos; OLIVEIRA, Joselia de Jesus Araujo Braga de. O USO DO APLICATIVO SCRATCHJR: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL. In: FERREIRA, Gabriella Rossetti. (org.). **Educação [recurso eletrônico]: Políticas, Estrutura e Organização. Vol. 10.** Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019.

BIGGS, J. **Teaching for Quality Learning at University.** 2nd Edition, The Society for Research into Higher Education & Open University Press (2003).

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Disponível em <[http:// basenacionalcomum. mec.gov.br/](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/). Versão final homologada da Educação Infantil ao Ensino Fundamental em 20/12/2017>. Acessado em: 15 abr de 2019.

FREIRE, Paulo. **Educação Como Prática da Liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967

_____. **Educação e mudança.** São Paulo: Paz e Terra, 1979.

_____. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa.** São Paulo: Editora Paz e Terra. Coleção Saberes. 27ª Edição, 1996.

GÓES, Lucia Pimentel. **A aventura da Literatura para crianças.** São Paulo: Melhoramentos, 1990.

GONÇALVES, Debora Souza Neves. **A importância da leitura nos anos iniciais escolares.** Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores, 2013. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/dsng.pdf>. Acessado em 27 abr 2019.

Guedes, Anibal Lopes, Guedes, Fernanda Lopes, Schlemmer, Eliane. **Um repensar da educação no contexto das novas tecnologias.** In: Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Cibercultura, VII, Curitiba, 2013.

MALLMANN, M. C.. **A literatura infantil no processo educacional: Despertando os valores morais.** Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011. Acesso em 22 abr 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. CIÊNCIA, TÉCNICA E ARTE: O DESAFIO DA PESQUISA SOCIAL. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade.** 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001. Disponível em: http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/1428/minayo_2001.pdf. Acessado em 20 abr 2019.

NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação.** Brasília: Universidade de Brasília, 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf. Acesso em: 09 jul. 2019.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Johnatan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?**. Disponível em:

<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 20 de maio. 2019.

PAPERT, S. **Logo**: computadores e educação. 2º Edição. Tradução de José Armando Valente, Beatriz Bitelman e afira Vianna Ripper. São Paulo: Brasiliense, 1986.

RIBEIRO, A. E. Ler na tela / letramento e novos suportes de leitura e escrita. In: COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 3. ed. Belo Horizonte: Ceake; Autêntica Editora, 2014.