

O USO DO APLICATIVO SCRATCH COMO UM RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA LÍNGUA MATERNA WAPICHANA COM OS ALUNOS DO 9º ANO DA ESCOLA ESTADUAL INDÍGENA RIACHUELO

Jonisson Nascimento¹

INTRODUÇÃO

Constatou-se em experiências dentro da sala de aula no ensino fundamental II na Escola Estadual Indígena Riachuelo, os alunos do 9º ano apresentam muita dificuldade no ensino da Língua Wapichana quando ao desestímulo na produção de textos, dificuldades na grafia devido à falta de recursos didáticos disponíveis nas escolas campo de estágio.

Pretende-se com esse estudo descrever e analisar as contribuições do Scratch em contexto escolar, explorando as potencialidades que o software disponibiliza para auxílio pedagógico aos professores da Língua Wapichana. Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter experimental realizada por meio de intervenções da ferramenta Scratch, onde os alunos farão uso do material criado no aplicativo afim de um melhor aproveitamento junto à disciplina de língua Materna.

Analisando as contribuições do software, em contexto escolar, como ferramenta de auxílio na produção textual do ensino da língua Wapichana, com intuito de verificar a eficácia metodológica de ensino e aprendizado dos discentes, que possa verificar o desempenho do aplicativo no auxílio aos professores da língua Materna Wapichana. Observando as metodologias de ensino fazendo uso dos recursos disponíveis no aplicativo Scratch, juntamente com os rendimentos dos alunos com uso da ferramenta de apoio, adaptado para a metodologia da Língua Materna Wapichana.

A partir destes procedimentos metodológicos a pesquisa se deu inicialmente com a análise cultural. Partindo da caracterização da escola, em seguida descrevendo o campo de atuação, contextualizando os aspectos pedagógicos, didáticos observados na sala de aula. Logo após tratamos de explicar a estrutura do trabalho, ou seja, foi passado para os alunos como seria a criação do enredo da história desejada, para tal a explicação foi realizada em forma oral com auxílio de imagens para melhor fixação do assunto. A intervenção foi tratada logo em seguida,

¹ Graduando(ado) do(pelo) Curso de Licenciatura em Computação da Faculdade Estácio Atual - RR, jonissonbv@gmail.com;

primeiramente com a inicialização do ambiente de trabalho do programa Scratch, fazendo inferência ao uso de softwares educacionais na língua materna, por conseguinte trabalhamos com os alunos auxiliados pelo professor, com técnicas de produção e criação de histórias, para assim conduzir as discussões do trabalho.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

As classificações podem variar dependendo da visão que abrange cada área de conhecimento (JUNG, 2003). Para cada tipo de áreas de conhecimento tem o seu método científico a ser utilizado. Existem algumas classificações para as pesquisas e tais classificações dependem da visão de diversos autores. Elas podem ser classificadas quanto à natureza, para cada tipo de pesquisa (quanto aos objetivos) existe uma pesquisa (quanto à abordagem) e quantos aos procedimentos.

Quanto à natureza será adotado a pesquisa aplicada, onde o principal objetivo é gerar conhecimentos e soluções, a partir de aplicações práticas a problemas específicos, do cotidiano do meio educacional.

Quanto aos objetivos será adotada a pesquisa descritiva, segundo (TRIVIÑOS, 1987) se refere a um “tipo de estudo que pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade, englobando uma série de informações sobre o que se deseja pesquisar”, que visa descrever o desenvolvimento do conhecimento das práticas culturais por meio da educação e da diversidade cultural no ensino aprendizagem da comunidade trabalhada.

A pesquisa realizada é do tipo qualificativa, quantos aos procedimentos, nos equipamentos da análise documental, para verificar os referenciais curriculares da educação indígena PPP (Projeto Político Pedagógicos) da escola, planos de ensino e planos de aulas. Na aplicação utilizamos a pesquisa objeto de ação para entender e aplicar o desenvolvimento do trabalho onde foi exigida a intervenção em lócus.

Quanto à população, optamos por trabalhar com os alunos do ensino fundamental II, em relação à amostra decidimos trabalhar com 17 alunos do 9ª ano da escola indígena Riachuelo, por entender que os alunos dessa série teriam maior domínio no uso de computadores na escola. A partir destes procedimentos metodológicos a pesquisa se deu inicialmente com a análise cultural. Partindo da caracterização da escola, em seguida descrevendo o campo de atuação, contextualizando os aspectos pedagógicos, didáticos observados na sala de aula. Logo após tratamos de explicar a estrutura do trabalho, ou seja, foi passado para os alunos como seria a criação o enredo da história desejada, para tal a explicação foi realizada em forma oral com

auxílio de imagens para melhor fixação do assunto. A intervenção foi tratada logo em seguida, primeiramente com a inicialização do ambiente de trabalho do programa Scratch, fazendo inferência ao uso de softwares educacionais na língua materna, por conseguinte trabalhamos com os alunos auxiliados pelo professor, com técnicas de produção e criação de histórias, para assim conduzir as discussões do trabalho.

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa realizada é do tipo qualificativa, quanto aos procedimentos, nos equipamentos da análise documental, para verificar os referenciais curriculares da educação indígena PPP (Projeto Político Pedagógicos) da escola, planos de ensino e planos de aulas. Na aplicação utilizamos a pesquisa objeto de ação para entender e aplicar o desenvolvimento do trabalho onde foi exigida a intervenção em lócus.

Quanto à população, optamos por trabalhar com os alunos do ensino fundamental II, em relação à amostra decidimos trabalhar com 17 alunos do 9ª ano da escola indígena Riachuelo, por entender que os alunos dessa série teriam maior domínio no uso de computadores na escola. A partir destes procedimentos metodológicos a pesquisa se deu inicialmente com a análise cultural. Partindo da caracterização da escola, em seguida descrevendo o campo de atuação, contextualizando os aspectos pedagógicos, didáticos observados na sala de aula. Logo após tratamos de explicar a estrutura do trabalho, ou seja, foi passado para os alunos como seria a criação do enredo da história desejada, para tal a explicação foi realizada em forma oral com auxílio de imagens para melhor fixação do assunto. A intervenção foi tratada logo em seguida, primeiramente com a inicialização do ambiente de trabalho do programa Scratch, fazendo inferência ao uso de softwares educacionais na língua materna, por conseguinte trabalhamos com os alunos auxiliados pelo professor, com técnicas de produção e criação de histórias, para assim conduzir as discussões do trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do uso do aplicativo na criação de histórias regionais realizadas pelos alunos nas aulas no laboratório de informática constatou-se que os alunos conseguiram um melhor entendimento da sua língua materna, pois muitas vezes, os mesmos tinham o conhecimento de algumas palavras, mas não sabiam como aplica-la em uma frase, ou em um diálogo, e como os alunos estavam usando uma ferramenta de programação, aprenderam também a utilizar uma ferramenta que irá auxiliá-los nas suas futuras carreiras acadêmicas. Utilizando a ferramenta

Scratch os alunos aumentaram o seu vocabulário na sua língua materna (Wapichana) como também o seu conhecimento na área de informática mais precisamente na área de programação.



Imagem 1 - Laboratório de informática da Escola Estadual Indígena Riachuelo

Um dos fatores que foi observado e que prejudica no aprendizado dos alunos é a falta de recursos tanto tecnológicos como recursos “ambientais”, pois os computadores utilizados são obsoletos o que dificulta o seu manuseio, e em relação ao ambiente a falta de recursos como centrais de ar dificulta os alunos em relação a sua concentração, pois o calor que é sentido na sala de aula muitas das vezes é insuportável, pois mesmo com as janelas da sala aberta e os ventiladores instalados na sala não são suficientes para sanar as necessidades dos alunos, onde muitas das vezes os próprios professores levam de suas respectivas casas os seus próprios equipamentos de refrigeração nesse caso os aparelhos ventiladores e mesmo com essas medidas os alunos raramente ficam concentrados na aula por causa do calor excessivo.

Dos 17 alunos que realizaram o trabalho 10 executaram parcialmente outros 7 parcialmente com ajuda, ou seja, com o auxílio do professor e somente uma aluna conseguiu concluir as etapas que foram solicitadas. A falta de tempo de aula do material foi de extrema importância para que poucos alunos concluíssem as etapas, pois com o tempo certo é bem possível que fosse conseguido um aproveitamento de 100% da turma.

Durante a execução do trabalho notou-se que a forma de que foi apresentada a disciplina com o uso do aplicativo Scratch chamou muito a atenção dos alunos devido a maneira lúdica de realizar as atividades. Na criação das historinhas no papel os alunos realizavam debates entre eles afim de uma melhor compreensão da língua materna, contudo no momento em que passaram a usar o computador percebemos que a maioria, se não todos, tiveram dificuldades no manuseio da ferramenta devido ao pouco contato com a máquina.

O tempo para aplicar o trabalho não contribuiu para um melhor aproveitamento do aplicativo, uma vez que para se trabalhar com tecnologia demanda tempo e empenho. O fascínio pela informática em qualquer área incentiva a vontade de aprender e aproveitando isso usamos

uma ferramenta que força o aluno a aprender e ver o resultado de sua própria criação. Vendo isso concluímos que, levando em consideração o tempo e o conhecimento dos alunos, o programa originalmente projetado para ensinar programação pode sim ser utilizado em outras disciplinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na conclusão desse trabalho descobrimos que as experiências dos discentes valem mais do que qualquer conteúdo programado e se levado em consideração a adequação do conhecimento empírico o currículo passará ser flexivo quanto a aprendizagem dos alunos. Diante disso a prática serviu para preparação da futura vida de professor, percebemos também que podemos fazer a diferença na escola em que trabalhamos mesmo com recursos limitados. Procuraremos desenvolver com previsão as nossas práticas, e agora mais que nunca valorizar a comunidade, com os pais, tuxauas, agentes de saúde e outros que compõem a liderança da comunidade e principalmente a Língua Indígena. Durante a realização do trabalho nos foi proporcionado situações que passamos no dia-a-dia, fazendo uma analogia sobre a nossa prática e o nosso conhecimento teórico. No entanto, não pretendemos parar por aqui com as nossas convicções, as experiências frente ao trabalho exposto, só elevou os nossos conhecimentos, despertando-nos para a busca de fundamentos teóricos para favorecer e inovar os métodos de ensino e aprendizagem para a nossa formação acadêmica.

REFERÊNCIAS

BAGNO, Marcos. *Preconceito linguístico*: o que é, como se faz. (17^a ed.) São Paulo: Edições Loyola, 2002.

BRASIL, In: *Lei 9609 de 19 de Fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências*. Disponível em <<http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/leis/L9609.htm>>. Acesso em 20/06/2017.

BAGNO, Marcos. *Dramática da língua portuguesa*: tradição gramatical, mídia e exclusão social. (2^a ed.) São Paulo: Edições Loyola, 2001.

DEMO, P. *Educação e qualidade*. Campinas: Papirus, 1994.

FÁVERO, Leonor Lopes, ANDRADE, Maria Lúcia da C. V. de O e AQUINO, Zilda Gaspar O de. *Oralidade e escrita*: perspectivas para o ensino de Língua Materna. (3^a ed.) São Paulo: Cortez, 2002.

GUIA DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS 2008 / organização Cláudio Fernando André.
– Brasília: *Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica*, 2009. JUNG, Carlos
Fernando. *Metodologia Científica Ênfase em Pesquisa Tecnológica*. 2003. Disponível em:
<<http://ciencialivre.pro.br/media/dcdfdcde4ff1222fff81bcfffd524.pdf>>. Acesso em: 03
setembros 2017.

TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa Qualitativa em
educação*. São Paulo: Atlas. 1987.
