

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 RIACHUEL, DO MUNICÍPIO DE ALTO ALEGRE-RR

Jonisson Silva Do Nascimento ¹

INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar a importância da ferramenta Scratch como uma metodologia adequada ao processo de aprendizagem de alunos do ensino fundamental, do 9º ano da Escola Estadual Indígena Riachuelo. Utilizou-se a pesquisa ação, no sentido de fazer análise reflexiva acerca de como se desenvolve o processo de ensino/aprendizagem com a utilização do uso do aplicativo Scratch, como ferramentas educacionais.

Constatou-se, em experiências na sala de aula do 9º ano, do ensino fundamental II da referida escola, que os alunos apresentam muitas dificuldades no ensino da Língua Wapichana, no que tange a sua aquisição, pelo desestímulo à produção de textos e pela falta de recursos didáticos disponíveis na escola, para promover a aprendizagem da língua referida. Assim sendo, 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, na qual os alunos fizeram uso do material criado no aplicativo, a fim de um melhor aproveitamento na disciplina de língua Materna, Wapichana como a segunda língua de tradição na comunidade indígena Sucuba, pois o mesmo estão perdendo a sua língua raiz dos seus antepassados. A pesquisa se deu inicialmente com a análise cultural, partindo da caracterização da escola e seu campo de atuação, e contextualizando os aspectos didáticos-pedagógico, observados na sala de aula do 9º ano fundamental II da instituição com o professor da Língua Wapichana, onde se deu o início da ideia em trazer uma nova ferramenta de apoio tecnológica de um programa Scratch, com intuito de utilizar novos recursos tecnológicos de aprendizagem mais lúdico e prático no ensino e aprendizagem dos discentes.

¹ Graduado do Curso de Licenciatura em Computação do Centro Universitario Estacio da Amazônia - RR, jonissonbv@gmail.com;



Logo após esta ação, explicou-se de forma oral, com auxílio de imagens para melhor fixação do assunto, pelos alunos, a estrutura do trabalho, ou seja, como seria a criação do enredo da história desejada. A intervenção foi tratada logo em seguida, primeiramente com a inicialização do ambiente de trabalho do programa Scratch, fazendo o uso de softwares educacionais na língua materna, e depois com as técnicas de produção e criação de histórias.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Existem algumas classificações para as pesquisas, e estas dependem da visão do sujeito responsável pela pesquisa. Elas podem ser classificadas quanto à natureza, quanto ao tipo de pesquisa, quanto aos objetivos, quanto à abordagem e quanto aos procedimentos. A classificação pode variar dependendo da visão que de cada área de conhecimento (JUNG, 2003), pois cada área de conhecimento tem o seu método científico a ser utilizado.

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 de certa comunidade. A pesquisa, aqui realizada, foi do tipo qualificativa, com análise documental, para verificar os referenciais curriculares da educação indígena, contidos no Projeto Político Pedagógico da escola (PPP), nos planos de ensino e planos de aulas. Quanto à população, optou-se por trabalhar com os 17 (dezessete) alunos do 9^a ano, do ensino fundamental II, da escola indígena Riachuelo, por entender que estes alunos teriam maior domínio no uso de computadores.

A pesquisa se deu inicialmente com a análise cultural, partindo da caracterização da escola, em seguida descrevendo o campo de atuação, e contextualizando os aspectos didáticos-pedagógico, observados na sala de aula. Logo após tratou-se de explicar a estrutura do trabalho para os alunos, de forma oral com auxílio de imagens para melhor fixação do assunto, ou seja, como seria a criação do enredo da história desejada. A intervenção foi tratada logo em seguida, primeiramente com a inicialização do ambiente de trabalho do programa Scratch e depois trabalhou-se com os alunos, auxiliados pelo professor, por meio de técnicas de produção e criação de histórias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do uso do aplicativo Scratch, para a criação de histórias regionais, os alunos desenvolveram nas aulas no laboratório de informática, produções textuais diversas. No decorrer do trabalho, os alunos desenvolveram atividades pedagógicas, utilizando os recursos da ferramenta Scratch, para produzir histórias que envolvam a sua região e sua cultura indígena, atividade agrícola e fotos de paisagens naturais ao redor da escola.

Constatou-se que os alunos conseguiram um melhor entendimento da sua língua materna, pois muitas vezes, eles tinham o conhecimento de algumas palavras, mas não sabiam como aplica-la em uma frase, ou em um diálogo. E pelo uso da ferramenta de programação Scratch, eles realizaram aprendizagens que irá auxilia-los nas suas futuras carreiras acadêmicas. Por meio dessa ferramenta, os alunos aumentaram o vocabulário da língua materna (Wapichana), como também o conhecimento na área de informática. mais precisamente na área de programação.

Com o auxílio da ferramenta, o aluno conseguiu assimilar melhor o conteúdo proposto, comparando os erros e acertos com os demais colegas e com a orientação do professor/mediador, puderam ajustar sua história, de acordo com o contexto da disciplina da Língua Materna Wapichana.



Imagem 1 – Interface do programa Scratch em execução texto produzido pelo aluno em Língua Wapichana.

Dos 17 alunos que realizaram o trabalho, 10 executaram parcialmente a atividade, outros 7 executaram parcialmente a atividade como auxílio do professor e somente uma aluna conseguiu concluir as etapas que foram solicitadas.



Durante a execução do trabalho, notou-se que a forma com que foi apresentado o trabalho, com o uso do aplicativo Scratch, chamou muito a atenção dos alunos. Na criação das historinhas, os alunos realizavam debates entre eles afim de uma melhor compreenderam a língua materna, contudo percebeu-se que a maioria, se não todos, tiveram dificuldades no manuseio da ferramenta, devido ao pouco contato com o computador

Também o tempo para aplicar o trabalho não contribuiu para um melhor aproveitamento deste, uma vez que para se trabalhar com tecnologia demanda tempo e empenho. A falta de tempo suficiente para a realização da atividade proposta foi impossibilitou que alguns alunos concluíssem as etapas. Mas percebeu-se que com o tempo certo, é bem possível conseguido um aproveitamento de 100% da turma.

Um dos fatores que foi observado e que tem prejudicado o 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 a falta de recursos, como centrais de ar, dificulta a concentração dos alunos pois o calor que é sentido na sala de aula é insuportável. E mesmo com as janelas da sala abertas e os ventiladores instalados, não são suficientes para minimizar o calor excessivo.

O fascínio pela informática incentiva o aluno a prender e ver o resultado de sua própria criação. Vendo isso conclui-se que, levando em consideração o tempo e o conhecimento dos alunos, o programa originalmente projetado para ensinar a língua wapichana pode ser utilizado para a aprendizagem em outras disciplinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do tema exposto 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, do município de Alto Alegre, pude perceber a grande importância do uso das tecnologias como uma ferramenta de apoio na escola, que essas tecnologias vêm contribuir bastante no ensino e aprendizagem do aluno. Que a escola tem o papel fundamental de proporcionar vários horizontes e métodos para a formação do cidadão crítico e intelectual. É mais fácil o aprendizado quando parte de coisas mais próximas do cotidiano do aluno, de situações que ele facilmente identifica e entende, portanto há que se considerar as circunstâncias, as vivências, a situação familiar, econômica e social para a partir delas levá-lo a questionamentos.

Diante disso 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.

Palavras-chave: Língua Wapichana; Ferramenta Scratch; Aprendizado Indígena.

REFERÊNCIAS

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico**: o que é, como se faz. (17ª 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. (2ª 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. (3ª 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/dcdfdcddde4ff1222ffff81bcfffd524.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.