

## O USO DO APLICATIVO SCRATCHJR: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Waleria Lindoso Dantas Assis<sup>1</sup>; Tyciana Vasconcelos Batalha<sup>2</sup>; Laura Carvalho Matos<sup>3</sup>;  
Josélia de Jesus Araújo Braga de Oliveira<sup>4</sup>; Dr. José Carlos de Melo<sup>5</sup>.

Universidade Federal do Maranhão, [walerialindoso@hotmail.com](mailto:walerialindoso@hotmail.com); Faculdade Futura, [alftyaci@gmail.com](mailto:alftyaci@gmail.com);  
Universidade Federal do Maranhão, [lauracarvalhomatos12345@gmail.com](mailto:lauracarvalhomatos12345@gmail.com); Universidade Federal do Maranhão, [josybraga45@gmail.com](mailto:josybraga45@gmail.com); Universidade Federal do Maranhão, [mrzeca@terra.com.br](mailto:mrzeca@terra.com.br).

**RESUMO:** Este trabalho relata a experiência de introduzir na educação infantil, por meio do aplicativo “ScratchJr”, o contato inicial com linguagem de programação computacional de maneira lúdica, com a finalidade de desenvolver diferentes linguagens e estimulação do raciocínio lógico, como forma de tornar as aulas mais atraentes e prazerosas, auxiliando na ilustração de conteúdo, com imagens, sons e animações que contribuem para ampliar a atenção, levando à vinculação dos objetivos propostos. Metodologia: observação participante do grau de atenção e interação das crianças expostos à utilização através de tablet, acesso à internet e uso do aplicativo ScratchJr. Resultados: análise da melhora da atenção e integração dos alunos, imersão no conteúdo e facilitação do processo de aprendizagem. A análise quali-quantitativa será feita através da observação e análise do desenvolvimento global do aluno, por meio do relatório de aprendizagem ao final do ano letivo.

**Palavras-chave:** ScratchJr. Aplicativo, Educação Infantil, Tecnologia de informação e comunicação, Plataformas multimídias.

### 1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, constatamos a vantagem de introduzir ferramentas de mídia em sala de aula, utilizados na rede privada de ensino e algumas unidades do sistema público, porém não disponíveis em toda a rede municipal.

É notório o aumento no crescimento de inúmeras ferramentas tecnológicas nas últimas décadas, sendo que, no âmbito educacional, há atualmente a necessidade da utilização destes recursos, bem como a imersão dos alunos ao ambiente cibernético e as tecnologias da informação e comunicação, de maneira a auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, visto que desde muito cedo as crianças estão tendo, cada vez mais, acesso a aparelhos como tablets e smartphones, que se tornaram mais atraentes que alguns brinquedos. Como afirma Pischetola (2016, p.50), “de súbito, a escola não é mais o primeiro lugar de aprendizagem. Pelo

<sup>1</sup>Pedagoga, Especialização em Educação, Membro do GEPEID e GEP-TDE; <sup>2</sup> Pedagoga, Especializando em Alfabetização e Letramento, Membro do GEPEID, GLEPDIAL e GEP-TDE; <sup>3</sup>Graduanda de Pedagogia, Membro do GEPEID; <sup>4</sup>Pedagoga, Especialista em Docência da Educação Infantil, Professora Revisora de Braille (SEDUC-MA), Membro do GEPEID; <sup>5</sup> Doutor em Educação: Currículo na linha de pesquisa Políticas Públicas e Reformas Educacionais e Curriculares pela PUC-SP, Pós-doutorado em andamento na Universidade Católica de Santos - SP - UNISANTOS, sob a Supervisão do Prof. Dr. Moysés Kuhlmann Júnior. Docente do Programa de Gestão de Ensino da Educação Básica - PPGEEB. Coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Infância & Docência - GEPEID. Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Sociedade e História da UNISANTOS Consultor Ah Doc de vários periódicos Nacionais

contrário, ela se afasta cada vez mais do mundo do aluno, que parece dominar uma língua aprendida espontaneamente, uma língua desconhecida para o professor”.

Entretanto, a utilização das tecnologias não pode se resumir a uma mera distração momentânea das crianças, deve fazer sentido para elas, estimulando o lado criativo e o raciocínio lógico, a partir de suas próprias experiências. O professor, assim, é um articulador nesse processo de aprendizagem e ensino, sua atuação deve ser a de provocar e promover experiências estimuladoras e principalmente desafiadoras.

## **2. DESENVOLVIMENTO DO ARTIGO**

Este artigo surgiu a partir da experiência de se trabalhar mídia tecnológica no ambiente escolar e principalmente por acreditar que, na prática, a utilização deste instrumento digital, tornou-se importante recurso pedagógico, nos auxiliando cada mais no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Descreve os Parâmetros Curriculares Nacionais que o ato de educar deve:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23)

Neste contexto, na tentativa de possibilitar as crianças de uma escola pública municipal de São Luís no Estado do Maranhão, o primeiro contato com as tecnologias digitais, se faz necessário o treinamento inicial dos professores da unidade, através de oficinas, para utilização de diferentes possibilidades que tais recursos tecnológicos permitem, no processo de ensino e aprendizagem infantil. Posto que, pensar em cyber-infância é “pensar problematizando os efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que afetam as infâncias atuais. Pensar sobre estas infâncias é pensar diferente do que pensava antes” (DORNELLES, 2005, p.79).

Assim, optamos pela escolha do aplicativo “ScratchJr”, que é aplicativo destinado as crianças, com uma linguagem de programação visual, desenvolvido pelo Instituto de Tecnologia de Massachusett, MIT, com a finalidade de introduzir habilidades de codificação, com a premissa de que é possível que as crianças aprendam programação na mesma idade em que aprendem a amarrar os cadarços. Corroboramos com Kishimoto (1997, p.65), quando afirma que: “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 projetos e animações no aplicativo, as crianças pequenas aprendem a pensar criativamente e raciocinar sistematicamente, embora ainda não sejam capazes de ler. Visto que “o pensamento progride de forma linear. A imaginação se processa em espiral por alargamento de seu espaço, ela não se dirige para níveis mais diferenciados, mas especializados, estende-se [...] por conquistas de novos territórios” (POSTIC, 1993, p.17).

Assim, é um aplicativo que estimula, através do brincar, o desenvolvimento do raciocínio lógico e a criatividade de maneira fácil, até mesmo para aqueles que nunca tiveram experiência digital. Posto que “as redes digitais possibilitam organizar o ensino e a aprendizagem de forma mais ativa, dinâmica e variada, privilegiando a pesquisa, a interação e a personalização em múltiplos espaços e tempos presenciais e virtuais” (MORAN apud CHAVES; BARROS, 2010, p.1).

Concebido para as crianças, possui uma linguagem simplória para comandar, criar personagens e animações, que são movimentados através de simples encaixe de blocos, no conceito de arrastar e largar, baseado no brinquedo mundialmente conhecido, LEGO (IMAGEM 1).

**IMAGEM 1:** Interface do aplicativo ScratchJr



**FONTE:** <https://itunes.apple.com/br/app/scratchjr/id895485086?mt=8>

O aplicativo possibilita as crianças a criação de animações, jogos e historinhas, de maneira lúdica, simples e divertida. É possível alterar cenário para diversos ambientes, seja ele uma praia, uma sala de aula, uma floresta, etc.

Criar personagens, escolher, incluir e gravar diferentes tipos de sons, utilizar a câmera, permitindo dessa maneira, uma infinidade de possibilidades as crianças de produzirem e desenvolverem seu lado criativo. Além de garantir os campos de experiências e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento preconizados pela BNCC, Base Nacional Comum Curricular e outros documentos oficiais, (IMAGEM 2).

**IMAGEM 2:** Demonstração do aplicativo ScratchJr na sala de aula



**FONTE:** Arquivo Escolar (2018).

O aplicativo pode ser usado e vivenciado pelos alunos tanto espaço escolar, quanto outros ambientes, sendo uma interessante ferramenta de aprendizagem e entretenimento. Quanto a aplicabilidade, o Scratch Jr atualmente somente pode ser executado em tablets, com sistema operacional iOS e Android.

A utilização do aplicativo Scratchjr na Escola Municipal de Educação Infantil, UEB Olinda Desterro, ainda encontra-se em desenvolvimento, integrando como mais um importante instrumento para exploração de diferentes linguagens.

Por esta razão, relataremos nossas primeiras impressões e o alcance planejado. Inicialmente houve uma oficina voltada para a formação das professoras quanto a utilização do tablete e suas aplicabilidades, em seguida foi realizada demonstração do funcionamento do aplicativo, esclarecendo alguns aspectos como animação e programação, escolha de personagens, cores, cenários, sequência, posicionamento de tela, enquadramento, criação de áudio, animação em geral.

O que foi recebido com bastante entusiasmos pela equipe, visto que, representou um enorme leque de possibilidades de interações entre as crianças, como também criações artísticas e maneiras lúdicas.

No segundo momento, houve a inserção do aplicativo, onde foi possível trabalhar de modo gradativo, começando pela escolha de personagens e personalização dos mesmos. A inserção da tecnologia digital foi se estabelecendo na rotina naturalmente. As crianças cada vez mais se interessavam em aprender utilizando este recurso, (IMAGEM 3).

**IMAGEM 3:** Registro da utilização do aplicativo ScratchJr pelos alunos.



**FONTE:** Arquivo Escolar (2018).

Segundo Couto (2010, p. 2) “Os artefatos tecnológicos vêm possibilitando que a informação e o entretenimento estejam constantemente apresentados às pessoas de forma dinâmica e diversa: imagens, textos, músicas, filmes”.

Nas reuniões de planejamento, constatamos através do relato dos professores, a integração e o engajamento dos alunos à utilização do aplicativo e constatação de que, as crianças aprendem brincando, e mais ainda, quando são incentivadas a explorar, a desafiar suas possibilidades e superar seus limites.

Através de uma aprendizagem divertida, fomos introduzindo a linguagem computacional, proporcionando experiências divertidas no cotidiano, tornando as aulas mais atraentes e prazerosas, auxiliando na ilustração de conteúdo, com imagens, sons e animações que contribuem para ampliar a atenção, levando à vinculação dos objetivos propostos.

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)

Muito embora dentro da sala de aula, a utilização da linguagem computacional não impede a interação e troca de experiências entre as crianças, visto que elas interagem entre si, discutem, trabalham em equipe, promovendo a socialização e integração com o grupo. Assim, a mídia utilizada de maneira correta, pode se tornar em um instrumento de grande relevância na construção de conhecimento das crianças, pois além de colaborar no crescimento, no aprendizado e desenvolvimento das mesmas, através de jogos e desenhos educativos e outros. Porém, para obter resultados positivos e não prejudiciais é necessário que limites sejam estabelecidos e bem definidos, a exemplo, o quanto ao que a criança deve ou não ver e ouvir, ao consideramos a existência de muitos conteúdos apresentados pela mídia, inapropriados para crianças.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Desenvolvido para o público infantil, o “ScratchJr” representa uma importante e poderosa ferramenta gratuita, a ser utilizada como recurso pedagógico, auxiliando professores que buscam alternativas pedagógicas que realmente estimulem e favoreçam a aprendizagem dos alunos.

Concordamos com Moran (1997, p.07), quando afirma que devemos “integrar a internet com as outras tecnologias na educação [...]. Integrar o mais avançado com as técnicas convencionais, integrar o humano e o tecnológico, dentro de uma visão pedagógica nova, crítica e aberta”.

Assim, os recursos tecnológicos representam avanço metodológico eficaz e devem ser disponibilizados para todas as populações da rede de ensino, principalmente da educação infantil, aonde a ampliação das possibilidades lúdicas beneficia aluno, sendo necessário adaptar práticas pedagógicas. As crianças devem ter oportunidade de aprender com a interação das diferentes linguagens que as tecnologias oferecem.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Lei Federal de 05/10/1988. Brasília: Senado Federal, 2000.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, DF, 2017.

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei Federal n.º 9.394, de 26/12/1996.

CHAVES, Heloísa Nascimento Chaves. BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Ambientes digitais interativos e o potencial pedagógico**. Disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/programação.htm>. Acesso em: 20 de ago. 2018.

COUTO, D. R. J. **Mídias e educação infantil: desafios contemporâneos**. 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: redes sociais e aprendizagem. Anais... UFPE, 2010. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehete/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Dilton-Ribeiro-Couto-Junior.pdf>. Acesso em 20 de Agosto. 2018.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

INTERFACE DO APLICATIVO SCRATCHJR. Disponível em <<https://itunes.apple.com/br/app/scratchjr/id895485086?mt=8>> Acesso em: 20 de ago. 2018.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MORAN, José Manuel. **As mídias na Educação**. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_educacao/midias\\_educ.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/midias_educ.pdf). Acesso em: 20 de ago. 2018

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 ago. 2018.

PISCHETOLA, Magda. **Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula.**

Petrópolis: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2016.

POSTIC, Marcel. **O imaginário na relação pedagógica.** Rio de Janeiro: Zahar, 1993.