

NOVO MÉTODO DE ENSINAR E APRENDER COM O USO DO SCRATCH - DESENVOLVENDO O JOGO “SEPARANDO SÍLABAS”

RUDINEI DOMINGUES DA CRUZ¹; JULIANE SOARES MEDEIROS²; GABRIEL DA SILVA BARROS³

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense - lc.rudinei@outlook.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense -lc.julianesoares@gmail.com

³ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – gabrieldasilvabarros1995@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, os alunos estão imersos no mundo tecnológico desde cedo, desta forma se faz necessário trabalhar a tecnologia na educação das mais variadas formas. Uma delas, pode ser através de softwares que “gamifiquem” os processos de aprendizagem, fazendo com que os alunos possam continuar aprendendo fora da sala de aula. Sendo assim, este trabalho estabelece como planejamento criar um software educacional em formato de jogo que possibilitará ao aluno o reconhecimento de imagens, compreensão da separação silábica e avanço na escrita, com a ideia principal sendo a demonstração de imagens, com opções de nomes para serem escolhidos. A criança escolherá o nome correto para a imagem e logo após, irá fazer a separação silábica. O objetivo é que os alunos consigam reconhecer o nome das figuras e fazer a separação silábica, com isso, o aluno terá conhecimento do conteúdo de forma dinâmica e lúdica, facilitando no processo de ensino aprendizagem.

Trabalhando os conteúdos da língua portuguesa, com o máximo de proximidade com a realidade, de acordo com teóricos como Alexander Luria, os quais defendem que os alunos iniciam o processo de desenvolvimento da escrita bem antes de entrar na escola regular com isto, trabalhar imagens e figuras que possam ser facilmente associadas ao dia a dia dos alunos. Ressaltando, que além da disciplina de língua portuguesa, a disciplina de artes também será incluída. Visto que, as figuras poderão ser escolhidas de forma que possam ser observadas via desenho e também desenhadas, onde neste espaço, poderá ser solicitado ao aluno que elabore o desenho para posteriormente ser feita a separação de sílabas, conforme a progressão do aluno dentro do ambiente.

O público alvo serão alunos de 1º e 2º ano do ensino fundamental, de acordo com a lei de diretrizes e bases vigente.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do software foi utilizado o aplicativo Scratch Project Editor, no qual é feita uma programação em blocos lógicos. O Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) Media Lab e é disponibilizado gratuitamente, sendo possível fazer download ou trabalhar com ele online.

O principal funcionamento do software que será produzido e está sendo apresentado aqui é a separação silábica. Para isto foram atribuídos 15 (quinze) personagens do mundo animal e distribuídos em 3 (três) fases diferentes do jogo, e essa distribuição foi feita de acordo com a dificuldade e tamanho dos nomes

(dissílabas, trissílabas e quadrissílabas). Além destes, ao iniciar o jogo, dois personagens “anfitriões” indicam como é o funcionamento do software, sendo esclarecido em 3 (três) passos principais e indicando também o início do jogo. Estes personagens retornam a cada avanço no jogo, isto é, a cada fase que o usuário conseguir avançar, um dos personagens anfitriões irá solicitar a resposta sobre continuação do processo.

O método é solicitar a identificação do mesmo, bem como, a separação silábica. Caso o usuário insira o nome do personagem de forma incorreta, uma mensagem com a dica da sua identificação irá aparecer, até que seja preenchido corretamente. O mesmo método é utilizado na separação e, ao todo, será possível repetir a tentativa 3 (três) vezes, aparecendo em todas elas dicas de como preencher de forma correta. Ao final, se a mesma não for encontrada, um feedback com a resposta correta irá aparecer na tela, buscando desenvolver a aprendizagem através do reforço positivo.

Uma pontuação será somada ao longo do jogo, quando o usuário acertar na primeira tentativa, 3 (três) pontos serão atribuídos a soma total, já quando a forma correta aparecer na segunda tentativa, 2 (dois) pontos serão atribuídos e 1 (um) ponto quando a resposta correta aparecer na terceira tentativa. Caso o aluno não consiga responder corretamente, nenhum ponto será somado. Ao fim do jogo, irá aparecer o somatório de pontos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partindo do princípio de que a tecnologia está cada vez mais inserida no meio educacional, em todas as áreas do conhecimento. O software aqui apresentado se propõe a demonstrar os conteúdos, de uma forma prática, se aproximando da realidade do aluno, fazendo com que as cadeiras de língua portuguesa e artes sejam abordadas de forma mais próxima da perspectiva dos educandos, com ilustrações de figuras e imagens que permitam a associação e relação com o meio social da faixa etária dos alunos, compreendendo que a linguagem e as artes afetam diretamente na aprendizagem e estão abarcadas em todos os ambientes. Partindo desses pressupostos é que foi elaborado este software possibilitando uma melhor forma de ensinar e aprender.

A ilustração via figuras e imagens visa tratar de forma visual o que está sendo trabalhado, deixando o abstrato de lado e facilitando o conhecimento a ser adquirido, pois entendemos que a partir do momento que o aluno consegue visualizar ou encaixar esta informação na sua realidade, a atividade cria um significado. Este significado será dado de forma singular em cada aluno, de formas distintas, visto que cada um constrói o que está sendo aprendido de forma diferente, a partir das vivências que possui, e, por isso, é importante que o software seja elaborado de forma a se encaixar em diversas realidades. Também, é uma forma de manter o software atrativo, já que estaremos trabalhando com uma faixa etária que precisa de motivação para se “prender” a algo.

A cada acerto, aparecerá na tela a frase “Parabéns, você acertou” e será acrescentado uma pontuação. Após 5 (cinco) questionamentos, uma nova fase será iniciada. As fases serão organizadas por grau de dificuldade. Se houver alguma resposta incorreta, o software permitirá que o aluno refaça por duas vezes, juntamente com a nova oportunidade, aparecerão dicas (exemplo: tente começar com a letra A, objeto é de uso na cozinha etc...) que podem auxiliar na resposta

correta. Não havendo acerto, será dado o feedback com a resposta e com possíveis meios de chegar na mesma.

Sendo assim seu foco está na separação de sílabas, visto que é um conteúdo previsto na base já citada e pensando que o modo como se faz a separação de forma correta, pode ser um ponto de complexidade e dificuldade para os próximos anos de aprendizagem do aluno. A ilustração dos objetos em forma de desenho, trabalha o pedagógico e o psicomotor (formas que as criança tem de associar as funções do cérebro com os movimentos) sabendo-se que é importante notar o quanto a aplicação de tais exercícios, de forma lúdica, contribuem às crianças na descoberta do mundo ao redor. A noção que os alunos iniciantes passam a ter de seu espaço é válida para a própria formação da primeira infância dos envolvidos. Desta forma, a utilização de imagens traz como objetivo a exploração do aprendizado visual dos alunos. Percebe-se que, ligando uma imagem a palavra facilita a relação de aprendizagem para essa faixa etária e, também, a memorização. Com isso, ao longo da utilização, o aluno desenvolverá sua eficácia na leitura e escrita, veja o demonstrativo.



Figura 1 Demonstrativo da Identificação e Separação Silábica



Figura 2 Separação Silábica

4. CONCLUSÕES

Concluímos ao término do projeto que o software se mostra de fácil acesso e usabilidade, podendo ser acessado em máquinas com ou sem rede de internet, levando o projeto para diferentes contextos escolares. Por ser um projeto de fácil implementação, não encontramos maiores dificuldades para elaborar a sua programação. Acreditamos que se tornou algo bem atrativo para o público alvo ao qual se destina, pois, cada imagem foi pensada com esse propósito, então, cada detalhe do software elaborado busca ser interessante para aquele que o utiliza, tendo como base a argumentação de PRIMMAZ DANIELE (2015) em “O uso da tecnologia na alfabetização de criança” que afirma:

É o professor que irá trazer recursos pedagógicos e metodologias diversas e apropriadas para o nível de desenvolvimento da criança. Os recursos devem auxiliar nesse processo para que ele seja significativo e prazeroso para as crianças. A tecnologia é um ótimo apoio para o educador e um recurso disponível nas escolas, fazendo com que a prática educativa aprimore a maneira de ensinar e aprender.

Com isso a tecnologia não é apenas um facilitador, mas sim uma ferramenta apta e, aqui o software demonstrado deixa claro, que o cunho pedagógico é essencial na viabilidade do aprender. E, com isso, ultrapassando o teórico e pondo em prática e sua utilização proporcionará uma aprendizagem significativa na compreensão do uso eficaz da tecnologia em sala de aula.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- LURIA, A. R. (1986). **Pensamento e linguagem**: as últimas conferências de Luria (D. M. Lichtenstein & M. Corso, Trad.s). Porto Alegre: Artes médicas. (Original publicado em 1979).
- LURIA, A. R. (1992). **A construção da mente** (M. B. Cipolla, Trad.; M. Cole & K. Levitin, Org.s). São Paulo: Ícone. (Original publicado em 1979).
- PRIMMAZ, Daniele (2015). **O uso da tecnologia na alfabetização de crianças**. Porto Alegre: Recuperado em 17 de outubro de 2017, de <https://docplayer.com.br/20565329-O-uso-da-tecnologia-na-alfabetizacao-de-criancas.html>