

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E ENSINO DE ESPANHOL: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DE TABATINGA – AMAZONAS

*Information Technology and the Spanish Teaching: An experience with Public School
Children from Tabatinga - Amazonas*

Antônia Marinês Goes Alves, antonia.goes@ifam.edu.br ¹

Carlos Lima Louzada, carlos.louzada@ifam.edu.br ²

Marcos Jhollyfer Félix Rodrigues, jhollyfer98@gmail.com ³

Thiago Camilo dos Santos de Lima, thiago99@gmail.com ⁴

Resumo: Este trabalho trata de um relato de experiência sobre o desenvolvimento do Projeto parte do Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) - *Campus* Tabatinga, fomentado pela Pró-Reitoria de Extensão, intitulado Curso Interativo de Espanhol para crianças da rede pública de ensino de Tabatinga - AM, desenvolvido em 2015. O objetivo do projeto foi desenvolver um *software* que pudesse oportunizar aos discentes a melhor assimilação da Língua Espanhola, a partir de uma ferramenta educacional lúdica, durante um curso de 30 horas. O *software* foi desenvolvido por dois alunos do Curso Técnico em Informática, bolsistas do projeto por meio da multiplataforma Lazarus. Participaram do curso 30 crianças de ambos os sexos, com idades entre 10 e 12 anos, alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Senador Fábio Lucena, na cidade de Tabatinga - AM. As aulas foram ministradas no Laboratório de Informática do IFAM - *Campus* Tabatinga pelos professores colaboradores do projeto e com a monitoria dos alunos bolsistas. Conclui-se que os objetivos propostos foram alcançados, obtendo-se a certificação de 27 alunos ao fim do referido curso.

Palavras-chave: *Software. Interativo. Língua Espanhola.*

Abstract: *This essay is an experience report of an outreach initiation project (PIBEX) of the Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) – Tabatinga Campus and encouraged by the Outreach and Community Pro-Rectorate entitled “Interactive Spanish Course for Tabatinga public school children”, developed in 2015. This project aimed to develop an educational software that created opportunity for students to assimilate better the Spanish Language from a playful educational tool in a 30 hours course. The software was created by two students from the Computer Technical Course, by using the Lazarus multi-platform. Thirty (30) children of both sexes, between 10 and 12 years, students of the 5th grade in Elementary Education of the Escola Estadual Senador Fabio Lucena, in Tabatinga – Amazonas took part in this course. The classes took place at the IFAM - Tabatinga campus computer lab by the professors who collaborated with the project and the monitoring of scholarship students. We concluded by observing that the proposed objectives were achieved, with 27 students who accomplished the certification in the end of the course.*

Keywords: *Software. Interactive. Spanish language.*

¹ Especialista em Linguística, Docente, Instituto Federal do Amazonas, *Campus* Tabatinga – IFAM/CTAB.

² Especialista em Informática, Docente, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CTAB.

³ Discente do Curso Técnico em Informática, Bolsista, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CTAB.

⁴ Discente do Curso Técnico em Informática, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CTAB.

INTRODUÇÃO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – *Campus* Tabatinga desde 2010 vem ofertando, no município de Tabatinga – AM, vários cursos técnicos, entre eles o Curso Técnico em Informática. Desenvolver projetos que visem atender à comunidade por meio de ações extensionistas faz parte do tripé educacional de nossa Instituição. Assim, este projeto surge a partir da proposta de alunos do Curso Técnico em Informática em apresentar um projeto que pudesse atender à comunidade da cidade de Tabatinga-AM, aliando os conhecimentos sobre Informática à disciplina de Língua Espanhola. Observa-se que as crianças, ao saírem do 4º ano e ingressarem no 5º ano do Ensino Fundamental, ocasião em que terão como componente curricular a Língua Espanhola, não apresentam um bom desempenho no aprendizado desse idioma, embora geograficamente estejamos localizados em uma tríplice fronteira (Brasil, Colômbia e Peru) e, que as línguas espanhola e portuguesa façam parte do cotidiano de todos nessa área fronteiriça. Assim sendo, optou-se por oportunizar a esse aluno desenvolver competências e habilidades em Língua Espanhola, de forma lúdica, interativa e dinâmica, o que poderia ajudá-lo a obter uma aprendizagem significativa nos anos subsequentes, quando tal disciplina se apresenta como unidade curricular obrigatória na aludida Tríplice Fronteira.

Para a implantação do projeto, optou-se por selecionar uma escola municipal que atende alunos de contexto socioeconômico médio a baixo, no caso a escolhida foi a Escola Municipal Senador Fábio Lucena. Com a adesão desta ao projeto foram selecionados trinta alunos, de ambos os sexos, do 5º ano do Ensino Fundamental.

O Curso Interativo de Espanhol para crianças da rede pública de ensino de Tabatinga – AM foi fomentado pela Pró-Reitoria de Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, por meio de Edital nº 001/2015, do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX). O projeto contou com a colaboração de seis professores de diferentes áreas (Informática, Matemática, Letras e Linguística) e de dois alunos do Curso Técnico em Informática (bolsistas do projeto) que contribuíram para o desenvolvimento do *software* e execução do curso para o público-alvo.

O objetivo do projeto foi desenvolver um *software* que pudesse oportunizar aos discentes selecionados a melhor assimilação da Língua Espanhola a partir de uma ferramenta educacional lúdica, durante um curso de 30 horas.

DESENVOLVENDO O SOFTWARE INTERATIVO

A proposta de desenvolvimento deste trabalho se baseia no fato de que por meio do uso de tecnologias a criança tende a aprimorar o seu aprendizado e como afirma Mazzoco e Camilo (2015, p.22):

Idealmente, a tecnologia leva o aluno a aprender coisas que sem ela não aprenderiam. Ela deve contribuir para um estudante ativo, criativo e que trabalhe em equipe.

Dessa forma, o projeto iniciou-se com o planejamento e pesquisa para desenvolvimento do *software* interativo. Os alunos do Curso Técnico em Informática, bolsistas do projeto, utilizaram a ferramenta de programação *Lazarus*.

O *Lazarus* é uma alternativa de código aberto (open source) ao *Delphi®*, com a grande

vantagem de ser multiplataforma. Trata-se de um Ambiente Integrado de Desenvolvimento (IDE) com base na linguagem Pascal e no compilador *Free Pascal*, que há décadas são utilizados no meio acadêmico. (MELO, 2012, p. 2).

Essa ferramenta utiliza linguagem de programação e é de uso gratuito. Esta atividade foi coordenada pela equipe multidisciplinar do projeto.

O projeto busca cumprir as recomendações quanto a tornar o processo educativo dinâmico e libertador, consoante dispostas nas Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (2013):

A pedagogia que trata dos processos de humanização, a escola, a teoria pedagógica e a pesquisa, nas instâncias educativas, devem assumir a educação enquanto processos temporal, dinâmico e libertador, aqueles em que todos desejam se tornar cada vez mais humanos. A escola demonstra ter se esquecido disso, tanto nas relações que exerce com a criança, quanto com a pessoa adolescente, jovem e adulta. (BRASIL, 2013, p. 65).

Assim, o *software* foi desenvolvido em forma de jogo interativo, seguindo a proposta curricular do curso. Desta forma, o aluno conseguiria colocar em prática, de forma interativa, os conhecimentos e habilidades obtidas por meio das aulas de Língua Espanhola ministradas pelos professores durante o curso.

Podemos observar na afirmação de Valdiêgo (2015, p. 2) que:

Aproximar os estudantes, a escola e os professores aos elementos da comunicação educativa digital, oferecer uma aprendizagem mais atrativa, aventurar os alunos a ir mais longe em busca de novos conhecimentos, cooperar, partilhar, envolver, desafiar, refletir, rentabilizar recursos e acima de tudo gostar de aprender através de uma nova metodologia de ensino, estes são alguns dos

objetivos que as TIC trazem para dentro das aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE).

Nessa perspectiva, também percebe-se o potencial de uso do *software* desenvolvido durante as aulas de ensino de Língua Espanhola nas escolas da rede pública de ensino do município de Tabatinga.

O jogo foi composto em forma de questionários de 1 a 10 sobre cada temática trabalhada, totalizando 12 questionários com 10 atividades interativas para melhor assimilação dos conteúdos trabalhados (Ilustração 1).



Ilustração 1: *Software* interativo para ensino de Língua Espanhola (Esquerda: tela do menu inicial; Direita: tela do menu de conteúdo).

Fonte: O Autor, 2015

A cada aula, uma nova etapa do jogo era desbloqueada, visando proporcionar um processo de ensino-aprendizagem de Língua Espanhola de forma dinâmica e interativa, conforme Ilustração 2:



Ilustração 2: *Software* interativo para ensino de Língua Espanhola (Acima: questão da aba *El Alfabeto*; Abaixo: questão da aba *Las Frutas*).
Fonte: O Autor, 2015



Ilustração 3: Crianças utilizando o *software* interativo para ensino de Língua Espanhola no Laboratório de Informática do IFAM - *Campus* Tabatinga.
Fonte: O Autor, 2015

A Escola Municipal Senador Fábio Lucena aderiu ao projeto, selecionando os alunos que realizariam o curso. Assim, foram selecionados 30 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental pelo critério de meritocracia, todos com um bom desempenho escolar. O objetivo da escola, ao adotar esse critério, foi não só premiar os alunos que apresentam bom rendimento, mas também estimular os demais alunos a melhorarem seu rendimento para que possam participar em outras seleções de projetos.

As aulas referentes ao projeto foram desenvolvidas no Laboratório de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – Campus Tabatinga, às sextas-feiras, com a carga horária de 3 horas diárias (Ilustração 3).

Por meio do fomento recebido pelo Edital 001/2015 - PROEX/IFAM, foi possível oferecer aos alunos participantes camiseta do projeto, um *kit* escolar (pasta, caneta, lápis e borracha) e um *pen-drive* contendo o jogo desenvolvido como material de apoio ao curso.

O projeto iniciou-se com uma visita exploratória dos alunos no ambiente do Campus. Na oportunidade, os alunos puderam conhecer as Unidades Educativas de Produção (UEPs), os laboratórios de Química, Física e Biologia, assim como os demais ambientes. A experiência foi proveitosa e utilizada para o trabalho de desenvolvimento do vocabulário dos alunos em Língua Espanhola.

Durante as aulas referentes ao projeto, observamos a facilidade e disponibilidade dos alunos para o aprendizado através do uso do *software*. O uso de tecnologia aliado às atividades de sala de aula, de forma orientada, podem contribuir para a melhoria do rendimento no processo de ensino-aprendizagem escolar. Dessa forma, no ensino de Língua Espanhola para crianças é preciso apresentar propostas que façam o aluno despertar mais rapidamente para a assimilação do conteúdo a ser trabalhado.

A cada aula dada, a compreensão e raciocínio lógico dos alunos eram cada vez mais estimulados, obtendo-se resultados positivos na resolução das atividades interativas, bem como durante a participação com perguntas pertinentes ao tema tratado durante as aulas.

Desenvolvido durante 10 semanas, o projeto buscou desenvolver os conhecimentos e habilidades em Língua Espanhola dos



Ilustração 4: Professora colaboradora Miriam Coelho durante o Curso Interativo de Língua Espanhola - no Laboratório de Informática do IFAM - *Campus* Tabatinga.

Fonte: O Autor, 2015



Ilustração 5: Bolsista realizando o monitoramento com os alunos durante o Curso Interativo de Língua Espanhola - no Laboratório de Informática do IFAM - *Campus* Tabatinga.

Fonte: O Autor, 2015

alunos, de forma interativa, por meio do uso do *software* interativo.

Durante o curso, tivemos a desistência de apenas três alunos, representando uma evasão de 10%. Esta situação deu-se devido à dificuldade de acesso às instalações do IFAM - *Campus* Tabatinga (distância e precariedade das ruas de acesso).

O projeto contou com uma equipe de professores colaboradores que auxiliaram na execução das aulas de Língua Espanhola. O projeto também foi vinculado ao Centro de Idiomas do IFAM *Campus* Tabatinga devido à sua finalidade (Ilustração 4).

Acreditamos que o revezamento de professores contribuiu para aumentar o dinamismo durante as aulas, tendo em vista que cada profissional tem sua maneira peculiar de encaminhar sua prática em sala de aula.

Durante as aulas, os bolsistas realizavam o acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos alunos, como monitores, contribuindo para a organização e disciplina em sala de aula, ao tempo em que também orientavam as crianças quanto às dúvidas surgidas em relação a alguma questão no uso

do *software* e dos computadores (Ilustração 5). Graças a essa dinâmica, os alunos bolsistas também puderam aprimorar seus conhecimentos linguísticos acerca da Língua Espanhola.

O Curso foi finalizado em novembro de 2015 com a entrega de certificados e *pen drives* aos alunos concluintes.

Pensamos que o uso de tecnologia nos dias atuais é indispensável para a complementação da didática em sala de aula. É inegável a facilidade de adaptação das crianças às tecnologias da informação e comunicação. Portanto, é preciso repensar nossas práticas docentes e estarmos receptivos a novas possibilidades que venham otimizar o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, pois, segundo Mazzoco e Camilo (2015):

A reflexão e o planejamento deles é o componente humano de que a tecnologia necessita para cumprir a promessa de ajudar no aprendizado. (MAZZOCO; CAMILO, 2015, p. 22)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos durante o curso o desenvolvimento das habilidades e conhecimentos em Língua Espanhola obtidos pelos alunos, o que nos conduz a concluir que houve êxito na execução do projeto.

A taxa de evasão do curso foi considerada baixa, posto que obtivemos o ótimo percentual de 90% dos alunos que concluíram o referido curso.

Os alunos participantes manifestaram interesse em continuar com o curso, bem como tivemos a procura de outras escolas e pais de alunos interessados em participar do referido projeto.

Outro fator importante foi a adesão de professores do IFAM - *Campus* Tabatinga (os quais não faziam parte do projeto inicialmente) ao projeto, compreendendo a relevância do mesmo. Da mesma forma, tivemos a vinculação do projeto ao Centro de Idiomas, conferindo ao mesmo um caráter de continuidade dada a sua proposta de alcance.

Avaliamos que o objetivo do projeto foi alcançado e ampliado. A continuidade deste projeto foi garantida e ampliada por meio de nova seleção via Edital PROEX/IFAM/2016, atendendo a uma outra instituição de ensino, agora com os cursos de Inglês e Espanhol, tendo em vista a repercussão, aceitabilidade e resultados obtidos durante a execução da proposta.

AGRADECIMENTOS

À Escola Municipal Senador Fábio Lucena e pais de alunos pela adesão e parceria no projeto. À Pró-Reitoria de Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas pelo fomento ao projeto por meio de edital. Ao Instituto Federal de Educação,

Ciência e Tecnologia do Amazonas – *Campus* Tabatinga pela colaboração no projeto por meio da liberação de uso do Laboratório de Informática. Especial agradecimento aos professores colaboradores do projeto: Carlos Lima Louzada, Miriam Aline Coelho Rosas da Silva, Manoel Ricardo Rabelo dos Santos, Francisca Cordeiro Tavares e à Flávia Lannes Vieira de Aguiar Furtado (tradutora do *Abstract*).

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica / Ministério da Educação*. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

MAZZOCO, Bruno; CAMILO, Camila. *Um guia para escolher bem: analisamos o potencial didático de 13 recursos digitais. Saiba quando e como levá-los à sala de aula*. Revista Nova Escola, São Paulo, nº 280, p. 22-29, 2015.

MELO, Evandro de Castro, *Apostila Free Pascal Lazarus - Ambiente Windows - ENG 390*. Universidade Federal de Viçosa Departamento de Engenharia Agrícola. 2012.

VALDIÊGO, José Monteiro Tavares *et al.* *O Ensino Da Língua Espanhola através das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação)*. Anais do IV Colóquio Internacional de Educação, Cidadania e Exclusão: didática e Avaliação. V. 1, 2015, p. 1-8.