

Objeto de Aprendizagem: Uma proposta de interação entre Scratch e Kinect no processo de alfabetização

Learning object: A proposal for interaction between Scratch and Kinect in the literacy process

Jakson Protázio Vilaça¹; Almir de Oliveira Costa Junior¹;

¹Universidade do Estado do Amazonas – UEA – EST, Avenida Darcy Vargas, 1200, Parque Dez, 69050-020. E-mails: jpv.lic16@uea.edu.br; adjunior@uea.edu.br;

RESUMO

Na perspectiva de dinamizar o processo de alfabetização, a proposta descrita neste trabalho visa apresentar o processo de elaboração e desenvolvimento de um objeto de aprendizagem que permita exercitar o processo de alfabetização de crianças além de fornecer ao professor uma ferramenta computacional para trabalhar de forma lúdica o processo de reconhecimento das letras do alfabeto, formação de sílabas e a construção de palavras.

O objeto de aprendizagem a ser desenvolvido contará com três fases, onde a primeira fase terá como objetivo apresentar e familiarizar o usuário com as letras do alfabeto e a ordem em que estas se apresentam. A segunda fase terá a função de fazer com que o usuário associe cada letra à inicial do nome de um objeto que estará sendo mostrado. A terceira fase terá por finalidade instruir o usuário a formar sílabas e palavras. No processo de construção deste objeto de aprendizagem será utilizado o ambiente de programação *Scratch*. Este ambiente ajuda os jovens a desenvolver uma lógica sistêmica, isto é, pensar e raciocinar sistematicamente, e através disso criar jogos, histórias e animações. A versão do programa utilizada para criação do objeto de aprendizagem será a 2.0 (Scratch, 2016).

Para que os alunos possam interagir com o objeto de aprendizagem, será utilizado o software *Kinect2Scratch*. A utilização deste software tem por finalidade permitir que o sensor *Kinect* capture as ações do aluno e converta em ações dentro do objeto de aprendizagem (HOWELL, 2016). Em relação ao *Kinect*, ele apresenta uma tecnologia que combina hardware e software contido dentro do acessório sensor *Kinect* que pode ser adicionado a qualquer console de *Xbox 360*. Seu hardware é uma caixa preta plana que fica em uma pequena plataforma. Seu software permite o reconhecimento do corpo e da voz a partir do sensor *Kinect* (CRAWFORD, 2016).

Contudo, o objeto de aprendizagem não se restringe apenas em procurar facilitar a alfabetização, através dele pode-se trabalhar a lateralidade do indivíduo, ou seja, praticar a direção esquerda e direita utilizando os membros do corpo. Por exemplo, o objeto de aprendizagem exige, em algum momento, que a criança toque com a mão esquerda em uma letra do cenário do objeto de aprendizagem e com a mão direita toque em algum objeto que também está no cenário. Junto à lateralidade outra vantagem do objeto de aprendizagem é poder exercitar a coordenação motora, por exemplo, o usuário deverá pegar uma letra em algum lugar como apresentado na tela, então a partir daí realizará movimentos para fazer isso acontecer pegando-o fechando a mão, e colocá-lo em algum outro lugar.

Quando finalizado, o objeto de aprendizagem deverá esperar do usuário movimentos para iniciar a execução das atividades propostas. A partir disso aparecerão outros

objetos no cenário para que a criança realize o mesmo processo, sendo assim aprenderá que aquele instrumento, peça ou qualquer outra coisa que está aparecendo no cenário inicia seu nome com letra a qual ela está levando este objeto.

PALAVRAS-CHAVE: alfabetização, *Kinect2Scratch*, *Scratch*, *Kinect*.

Keywords: *literacy*, *Kinect2Scratch*, *Scratch*, *Kinect*.

REFERÊNCIAS (Opcional)

CRAWFORD S. **How Microsoft Kinect Works.** Disponível em <<http://electronics.howstuffworks.com/microsoft-kinect2.htm>>. Acesso em: 30 set. 2016.

SCRATCH. **Acerca do Scratch.** Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/about>>. Acesso em: 30 set. 2016.

HOWELL S. **Kinect 2 Scratch.** Disponível em: <<http://scratch.saorog.com/>>. Acesso em: 30 set. 2016.