

A UTILIZAÇÃO DO GCOMPRIS NO REFORÇO ESCOLAR

por

Alba Lopes Erbice

Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientador: Giovani Rubert Librelotto

Santa Maria, RS, Brasil

2014

A UTILIZAÇÃO DO GCOMPRIS NO REFORÇO ESCOLAR ¹

Alba Lopes Erbice ²

Giovani Rubert Librelotto ³

RESUMO

As tecnologias trazem para o educador o desafio de apoderar-se delas e utilizá-las em benefício próprio e dos seus alunos. Precisamos acompanhar a era da tecnologia e trazê-la para o ambiente escolar, tornando nossas aulas mais dinâmicas. O artigo em questão pretende realizar formação para os professores das séries iniciais da EMEF São José, que ministram aula de reforço escolar, na cidade de Santiago, visando aprimorar seus conhecimentos acerca do programa educativo Gcompris, instalado nos computadores do laboratório de informática, para um melhor uso em sala de aula e efetiva inclusão digital, com objetivos claros e definidos.

ABSTRACT

The technologies bring to the educator the challenge of catch hold of them and use them for their own benefit and their students. We need to follow the technology era and bring it to the school environment, making our classes more dynamic. This paper intends to conduct formation for teachers in the early grades of EMEF São José, who ministering school tutoring in the city of Santiago. It aims to improve their knowledge of the educational program Gcompris, installed on the computers in the computer lab for a better use in the classroom and effective digital inclusion, with clearly defined goals.

KEYWORDS

Continued training; Gcompris; Logical reasoning; School tutoring.

PALAVRAS-CHAVE

Formação continuada; Gcompris; Raciocínio lógico; Linguagem; Reforço Escolar;

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1999) já sinalizavam os impactos do uso das tecnologias em todos os campos da nossa sociedade, modificando significativamente as relações dos indivíduos e sua interação com outros. Estima-se que desde a invenção da escrita nada tenha obtido tanto impacto em nossas vidas como a tecnologia e ao mesmo tempo avançadas uma série de mudanças, praticamente como um efeito dominó.

As novas tecnologias da comunicação e da informação permitiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. A televisão, a rádio, a informática, entre outras, fizeram com que os homens se aproximassem por imagens e sons de mundo antes inimagináveis. (...) Dos discursos inquietadores ou apologistas sobre as novas tecnologias, a escola deve compreendê-las como atividades humanas e sociais, intrinsecamente ligadas a história das lutas da humanidade para a superação dos limites biológicos e para a criação de um mundo mais democrático (p. 132).

Desta maneira, torna-se claro o impacto desta na educação, adentrando as escolas e proporcionando uma “revolta” no sistema educacional, no modo como se pensa e age dentro das salas de aula e de como se desenvolve o processo ensino-aprendizagem.

A utilização da informática dentro do ambiente escolar é um assunto atual e que gera muita discussão, uma vez que muitos professores ainda não se sentem preparados para utilizar essa ferramenta, ou por dificuldades encontradas ao procurar conteúdos educativos / pedagógicos para seus planejamentos. Proporcionar aos alunos atividades educativas durante as aulas de informática, torna-se mais um desafio, quando não se tem muita proximidade com a tecnologia.

Frente à inclusão digital, tão falada em todos os meios de comunicação, é preciso parar e repensar a maneira como está sendo realizado esse processo dentro das escolas públicas, principalmente as que se encontram em áreas mais pobres.

Simplesmente disponibilizar *softwares* e *hardwares*, em laboratórios modernos não é a solução para aproximar os alunos da tecnologia e para que estas façam uso desta como ferramenta de apoio pedagógico para seus estudos.

Os computadores da Escola Municipal São José, alvo desta pesquisa, operam com o sistema operacional Linux, utilizando o Linux Educacional 3.0 e possuem, entre outros tantos exemplos, o programa Gcompris (um software educacional, composto de mais de 100 jogos e atividades, destinadas a trabalhar diversas habilidades, para serem utilizadas por crianças de 2 a 10 anos). Porém, muitos professores não sabem como utilizar e outros ainda nem

sabem da sua existência, o que torna o aplicativo sem utilidade real dentro do processo educativo, desde a sua instalação em 2010.

Sendo um pacote educativo, criado pela GNU (*General Public License*) com código aberto, disponível em sua versão completa no sistema operacional Linux, possui diversas possibilidades de utilização, abrangendo várias áreas do conhecimentos, podendo ser utilizado em crianças de 02 (dois) a 10 (dez) anos. Apresenta um design voltado para o público infantil e com informações de fácil acesso, com atividades em vários níveis e diversos idiomas, podendo o aluno, mesmo antes de alfabetizado, apropriar-se desta ferramenta de forma autônoma.

O desafio a ser proposto é mostrar aos professores o funcionamento da plataforma e as formas de se trabalhar nela, para que eles sejam os disseminadores do programa dentro da sua escola, visto que o projeto será realizado em crianças que frequentam o reforço escolar e que por si só, possuem várias dificuldades de aprendizagem e necessitam de um olhar voltado para os limites de cada um.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O uso dos computadores no processo ensino-aprendizagem é uma atividade desafiadora e que deve ser constantemente renovada e repensada, pois conforme Dahlberg, Moss e Pence (2003, p. 72), a aprendizagem é uma atividade cooperativa e comunicativa, na qual as crianças constroem conhecimento, dão significado ao mundo, junto aos adultos e, igualmente importante, com outras crianças. Por isso enfatiza-se que a criança pequena como aprendiz, é um co-construtor ativo, ou seja, eles precisam estar em constante interação com o meio e os indivíduos, impactando diferentes aspectos, que serão pontuados a seguir.

2.1 O COMPUTADOR NA ESCOLA

Dentro do contexto atual, o computador, assim como as outras mídias, invadiu o ambiente escolar e proporcionou diversas modificações na maneira de pensar/agir em sala de aula, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior.

Os computadores estão hoje em todos os lugares e presentes em quase todas as situações do dia-a-dia, trazendo comodidade, encurtando distâncias, aproximando pessoas e lugares, significando o aprender.

A educação tem se mostrado de forma positiva, no que se refere à utilização das tecnologias no processo ensino-aprendizagem, apoderando-se cada vez mais dos instrumentos que ela dispõe, para facilitar ou diversificar a aprendizagem, principalmente no que diz respeito ao computador e seus softwares.

O computador está provocando uma verdadeira revolução no processo ensino-aprendizagem. O advento do computador na educação provocou o questionamento dos métodos e da prática educacional... O computador deve ser utilizado como um canalizador de uma mudança do paradigma educacional. Um novo paradigma que promove a educação ao invés do ensino, que coloca o controle do processo de aprendizagem nas mãos do aprendiz, e que auxilia o professor a entender que a educação não é somente a transferência de conhecimento, mas um processo de construção de conhecimento pelo aluno, como produto de seu engajamento intelectual. (Valente, 2002).

A entrada dos computadores no ambiente escolar, dando acesso direto para os alunos, alterou o processo educacional e trouxe vários questionamentos para dentro delas, desde a sua utilização, passando pela formação e atualização dos professores até chegar ao tipo de conteúdo adequado para ser trabalhado.

No entanto, o computador pode enriquecer ambientes de aprendizagem onde o aluno, interagindo com os objetos desse ambiente, tem chance de construir o seu conhecimento. Nesse caso, o conhecimento não é passado para o aluno. O aluno não é mais instruído, ensinado, mas é o construtor do seu próprio conhecimento. Esse é o paradigma construcionista onde a ênfase está na aprendizagem ao invés de estar no ensino; na construção do conhecimento e não na instrução (VALENTE, 1999, p. 24-25).

O uso dos computadores em sala de aula torna o aluno sujeito do seu aprendizado no momento em que ele busca o que precisa ou tem dúvidas, de forma independente e sem a necessidade de uma ordem do seu professor, ou seja, ele sabe onde poderá as respostas de que precisa, mesmo que não esteja na escola ou na presença do seu professor, estreitando a distância entre o aluno e o saber. Mas para que isso aconteça ele precisa disponibilizar dessa ferramenta e principalmente saber a maneira correta de utilizar, buscando em fontes confiáveis o que necessita.

Dentro dessa perspectiva, o Ministério da Educação, vem realizando a distribuição de microcomputadores as escolas, iniciando no período de 1997 a 2007, mas intensificando esse projeto a partir de 2007, com a utilização de softwares livres, nesse caso o Linux Educacional (resultado de um projeto do curso de Ciência da Computação da Universidade de Passo Fundo (UPF)) projetado especialmente para o ambiente educativo, que pode ser encontrado nas escolas públicas brasileiras através do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (Proinfo), conforme informações retiradas no site do Ministério da Educação, no link dedica-

do ao programa Proinfo. Mas que pode ser utilizado por qualquer pessoa, que se interesse pelo assunto, bastando apenas baixar o sistema operacional e então fazer uso dele.

Esses microcomputadores distribuídos possuem vários aplicativos que devem ser utilizados para enriquecer as atividades pedagógicas e efetivamente realizar a tão sonhada inclusão digital, que muito é falada no meio educacional, mas que na prática pouco se é feito para que ela se efetive e seja disseminada, pois criar espaços, mas não ter material humano capacitado para orientar o trabalho, torna o projeto obsoleto e sem utilidade pedagógica efetiva. O programa definiu que, para obter sucesso, seria preciso que seus colaboradores fossem capacitados, inserindo-os nessa nova cultura, onde as mudanças acontecem em tempo real:

“O sucesso deste Programa depende fundamentalmente da capacitação dos recursos humanos envolvidos com sua operacionalização. Capacitar para o trabalho com novas tecnologias de informática e telecomunicações não significa apenas preparar o indivíduo para um novo trabalho docente. Significa, de fato, prepará-lo para ingresso em uma nova cultura, apoiada em tecnologia que suporta e integra processos de interação e comunicação.

A capacitação de professores para o uso de novas tecnologias de informação e comunicação implica redimensionar o papel que o professor deverá desempenhar na formação do cidadão do século XXI. É, de fato, um desafio à pedagogia tradicional, porque significa introduzir, mudanças no processo de ensino-aprendizagem e, ainda, nos modos de estruturação e funcionamento da escola e suas relações com a comunidade. (PROINFO, 1996, pg 14)

Apesar do texto acima, sabemos que a realidade do programa é outra e que em muitas escolas, principalmente as do interior do nosso país, os professores não sabem como utilizar as ferramentas que o computador oferece e as máquinas ficam ali, obsoletas ou usadas de maneira superficial. O plano precisa ser posto em prática e contemplar todos os estabelecimentos, capacitando pessoas para atender aos anseios da era da tecnologia, no campo educacional.

2.2 O GCOMPRIS NA ESCOLA

A internet oferece uma série de jogos, porém o professor não tem acesso enquanto seus alunos estão jogando nem tampouco possuem informações acerca das habilidades que este desenvolve ou não. Pereira e Cordenonsi (2009) afirmam que os softwares podem ser considerados recursos didático-pedagógicos no momento em que permitem que os estudos sejam complementados de forma significativa, deixando de ser apenas uma brincadeira e dinamizando as aulas. Hoje em dias, os professores tem uma gama de exemplares, distribuídos livremente para esse fim.

Dentre os vários pacotes educativos criados e principalmente com código aberto, existem os que estão no pacote Linux Educacional, distribuídos para as escolas pelo Governo Federal, destaca-se o Projeto Gcompris, por se tratar do ponto de vista técnico-pedagógico, como um software de propósito geral, atendendo diversas disciplinas, rico em atividades pedagógicas, destinado a uma faixa etária específica, trabalhando diversas habilidades essenciais a idade em que deve ser aplicado.

Atualmente o Gcompris oferece a assombrosa quantidade de mais de 100 atividades educativas e outras mais estão sendo desenvolvidas. GCompris é software livre, o que significa que você pode adaptá-lo às suas necessidades, melhorá-lo e, o mais importante, compartilhá-lo com as crianças de toda a parte.” In: <<http://gcompris.net/-pt-br-> acesso em 10 de maio de 2014/>.

O nome Gcompris, traduzido do francês - “*Je compris*” ou “*Je comprends*” significa “eu compreendo” ou “entendi”, tendo sido desenvolvido pelo francês Bruno Coudoin, no ano de 2000, em razão da educação de seus filhos. Em 24 de maio de 2003, o pacote ganhou o *Free Software Awards* que ocorreu na França, na cidade de Soisson, como melhor software livre.

Desde a sua criação, o *GNU/GPL Licence* possui a licença do produto, sendo que em seu endereço virtual, encontra-se a seguinte informação: “Esse software é distribuído sob a Licença GNU/GPL. É um pacote GNU oficial. O Gcompris funciona no GNU/Linux, MacOSX, Windows e outras versões do Unix”, ou seja, qualquer pessoa que possa acesso à internet, poderá baixar esse software, no momento que assim o desejar, sem custo, tornando dessa maneira o acesso aos professores mais facilitados, uma vez que eles podem ter no seu computador pessoal e explorar mais a ferramenta, para aprimorar sua utilização. A única diferença é que para o Linux ele possui todas as atividades, enquanto que no Windows é necessário comprar um código para liberar ou utilizar apenas a metade das atividades da interface.

Estando na lista dos softwares livres, o Gcompris oferece aos seus usuários as 4 (quatro) liberdades essenciais, conforme a definição da *FSF, Free Software Foundation*:

A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade 0).
 A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade 1). Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito.
 A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao próximo (liberdade 2).
 A liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros (liberdade 3). Desta forma, você pode dar a toda comunidade a chance de beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito. (2014)

Utilizando esse pacote, o aluno será o autor do seu aprendizado, utilizando seus conhecimentos prévios, mas sempre interagindo com outros e trocando aprendizados. Pois ele possui desde configurações de perfil individual ou em grupo, sendo possível acompanhar o desenvolvimento de cada criança dentro das atividades propostas, através de relatórios que podem ser acessados pelo administrador (professor), ajuste de idioma (escrita e som), resolução da tela, faixa etária da criança, entre outros.

As atividades possuem níveis, conforme a idade da criança e são todas progressivas em sua dificuldade (nível 1 ao 6), indicado pelo desenho de um dado, na parte inferior da tela, que avança conforme a criança passa de nível, caso isso não aconteça, aparece o rosto de um palhaço chorando e a criança precisa encontrar a resposta correta. As atividades estão agrupadas, conforme a habilidade a ser trabalhada, em 8 grupos, que seguem:

- O Computador – brinque com os periféricos do computador (teclado, mouse)
- Descobertas – cores, sons, memória;
- Experiências – várias atividades de Ciências;
- Diversão – atividades para sua diversão;
- Matemática – atividades de Matemática (tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla, imagens espelhadas)
- Quebra-cabeças – vários quebra-cabeças utilizando desenhos de obras de arte;
- Leitura – atividades de leitura
- Estratégia – jogos de estratégia, como xadrez, ligue 4, sudoku.

A figura 1 mostra uma das páginas do programa, onde se pode perceber que todas as informações necessárias para o funcionamento do programa estão ao alcance do usuário, de forma clara e objetiva, através de desenhos:



Figura 1: tela do Gcompris
Fonte: www.gcompris.net

A navegação pela interface é fácil não necessitando que a criança seja alfabetizada para utilizar sozinha, pois todos os ícones tem a representação de um desenho e os principais (jogos, nível, sair, menu principal) estão sempre visíveis, mesmo enquanto a criança está jogando.

Nesse contexto o professor aparece como mediador, compreendendo as ideias de cada aluno e principalmente intervindo de maneira correta, para que o aluno entenda e compreenda o problema e saiba onde buscar a solução.

O uso desta ferramenta em sala de aula, ainda é pequeno, por diversos fatores: falta de conhecimento, dificuldades em adequar o tema trabalhado em sala de aula com as atividades, falta de profissional no laboratório para auxiliar, entre outros.

2.3 A FORMAÇÃO DOS PROFESSORES

Paulo Freire (2002) justifica a formação continuada, quando se refere a “condição de inacabamento do ser humano e consciência desse inacabamento”, pois sendo humano, o professor, assim como seus alunos, aprende durante toda a sua vida, e todas as situações vividas e principalmente no meio em que está inserido. Dessa forma, ser professor na era da tecnologia, remete a constante aprendizado, pois as informações chegam muito rápidas e mudam constantemente. Aqui, vale lembrar as sábias palavras de Freire (2002): “Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”. Feldmann (2009) aponta que formar professores, na realidade atual, é deparar-se com incertezas e inseguranças; “o professor se vê muitas vezes inseguro, com muitas incertezas diante de seu papel e da própria função social da escola e do trabalho docente a ser realizado”. (p. 77), por isso a importância dessa formação ser pensada de forma a envolver os discentes no seu próprio processo de formação e assim torna-lo sujeito e não apenas “ouvinte”

Almeida & Prado (1999, p.1) defendem que “Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável”.

Quando observamos a educação, fica visível a incorporação das tecnologias dentro das escolas, com laboratórios de informática, lousas digitais, entre outros, porem também

se sobressai a dificuldade dos professores em manipular ou utilizar um computador durante seus planejamentos, sendo que muitos mostram-se resistentes quanto a incorporação desta em seu cotidiano, a tecnologia exige que o professor tome um novo posicionamento frente ao seu papel de educar.

PENTEADO (2000) defende que: “Professores devem ser parceiros na concepção e condução das atividades com TI (Tecnologias Informáticas) e não meros espectadores e executores de tarefas.” Ou seja, o professor precisa estar em sintonia com o instrumento que está oferecendo ao seu aluno, para que possa aperfeiçoar sua aplicação e incentivar seu aluno a buscar mais.

Porém, dentro dessa afirmação, precisa-se levar em conta uma grande incógnita: o professor possui em sua escola: laboratório de informática com todos os programas educativos que precisa para sua aula, horário disponível para utilizar esse espaço, os alunos apreciam o uso da tecnologia nas aulas, mas o professor não domina a informática. Realidade ou ficção em nossas escolas? O que fazer nessa hora?

Vários escritores defendem que a formação é vital para que o professor possa fazer uso desta, porém ainda existe uma lacuna no que se refere a estas, pois muitos cursos ensinam apenas o funcionamento da máquina e os softwares que são utilizados, mas não permitem ao professor analisar, refletir e criar ambientes que permitam a aprendizagem que contribua para as mudanças necessárias no processo. As escolas que preparam os novos professores também devem estar preparadas para que os futuros professores entrem para a sala de aula e dominem o uso das tecnologias.

Nesse sentido propõe-se a capacitação desses profissionais, para que o instrumento em estudo possa ser aplicado de forma plena, permitindo aos professores experimentarem o produto como seus alunos fazem, pesquisando, questionando, procurando respostas, encontrando incógnitas, enfim, aprimorando seus saberes.

Isso é o que se espera da escola que pretende formar cidadãos críticos, capazes de resolver problemas, encontrar respostas aos questionamentos e levantar novas hipóteses. E dentro desse contexto, o professor precisa perder o “medo” da tecnologia e apoderar-se dela em seu benefício.

O desafio é grande e deve ser permanente, levando-se em conta vários fatores que influenciam na rotina dos profissionais para que possam dedicar um tempo para sua formação, mas com certeza a curiosidade e vontade em aprender, serão protagonistas desse desafio. É importante ressaltar as palavras de Flores, (1996, p. 86-89) sobre a tecnologia, a formação, os professores e os alunos:

Não basta jogar computadores para os alunos ou para os professores. Deve haver um esforço na formação dos professores em utilizar qualitativamente este instrumento. A tecnologia não aumenta espontaneamente o desempenho dos alunos. Aumenta sim, a necessidade de o professor mediar o processo do aprendiz. Alta tecnologia não significa qualidade, falha-se ao acreditar cegamente em interatividade e multimídia. Ter a rede de pesca não significa ter o peixe. Nenhum equipamento ou programa substitui um bom projeto educacional

3 METODOLOGIA

O projeto em questão foi apresentado aos dez professores dos anos iniciais da EMEF São José e desenvolvido com os dois professores que ministram aulas de reforço nos anos iniciais da referida escola, por entender que os softwares educacionais têm muito a contribuir no reforço escolar, quanto estimulam o raciocínio lógico, desenvolvem a atenção e exercitam a linguagem, apoderando-se do lúdico para obter resultados positivos.

Por se tratar de um projeto baseado na investigação, onde os dados são coletados diretamente pela pesquisadora, no local e momento onde eles acontecem, faz com que o interesse pela pesquisa torne-se maior, pois a prática é sempre mais atrativa que a teoria, pois conforme Bogdan, Biklen, “A abordagem qualitativa de pesquisa favorece a investigação e a coleta de dados em que o investigador interessa-se mais pelo processo do que pelo resultado do produto a ser analisado contribuindo para uma análise mais ampla da investigação” (1994).

O projeto partiu de um questionário respondido pelos professores, para que se obtivessem informações sobre o nível de conhecimento de informática de cada um e a utilização do software GCOMPRIS durante o processo ensino-aprendizagem. Os questionários foram distribuídos após a apresentação do projeto, quando os profissionais puderam conhecer o desafio a que estavam sendo convidados a participar e questionar os pontos que julgavam necessários no primeiro contato.

Após serem tabulados os resultados dos questionários, foram planejados encontros formativos com os professores, onde se trabalhou os recursos básicos do Linux educacional, enfocando o software alvo da pesquisa, para que possam identificar as possíveis possibilidades de utilização em sala de aula e para que troquem ideias com os outros colegas, interagindo constantemente. No momento seguinte, eles foram conhecer e utilizar o software, sendo agrupados em duplas, devido ao laboratório de informática, possuir apenas 13 computadores e alguns encontrarem-se com problemas de funcionamento.

Inclusive esse foi um ponto bem discutido durante as formações, pois os professores se queixaram que na maioria das vezes, não conseguem realizar o que planejam, pois pre-

cisam colocar os alunos em duplas ou trios, dependendo do número de alunos de cada turma, fazendo com que os alunos se dispersem com facilidade, pois enquanto um está concentrado na atividade o outro está ocioso.

Durante a intervenção nas turmas, foram realizadas visitas as aulas de informática, que tinham duração de 30 a 45 minutos, para auxiliar os professores na utilização do software nos primeiros momentos e para que o professor pudesse ter mais segurança ao trabalhar o pacote educativo com as crianças.

Posteriormente, as professoras responsáveis pelo reforço escolar, trabalharam com as crianças, utilizando o pacote, para desenvolver as habilidades que eles mais têm dificuldade, priorizando: raciocínio lógico, linguagem e atenção.

4 RESULTADOS

A primeira atividade foi analisar os questionários respondidos pelos professores, conforme modelo disponível nos apêndices, onde eles puderam descrever e responder sobre seus conhecimentos em informática, sendo estes distribuídos a todos os professores das séries iniciais e reforço escolar.

Os pontos relevantes foram: Entre todos os professores participantes da pesquisa, sete (7) ao todo, apenas uma (1) utilizava ferramentas computacionais em sua sala de aula, conforme a figura 2.



Figura 2: utilização do computador nas atividades pedagógicas
Fonte: dados coletados no questionário de pesquisa

No item 5 da pesquisa, seis (6) professores informaram que utilizavam somente jogos durante suas atividades em sala de aula e apenas dois (2) além dos jogos livres, realizavam pesquisas na internet, relacionadas ao que está sendo trabalhado em sala de aula, conforme descrito na figura 3.

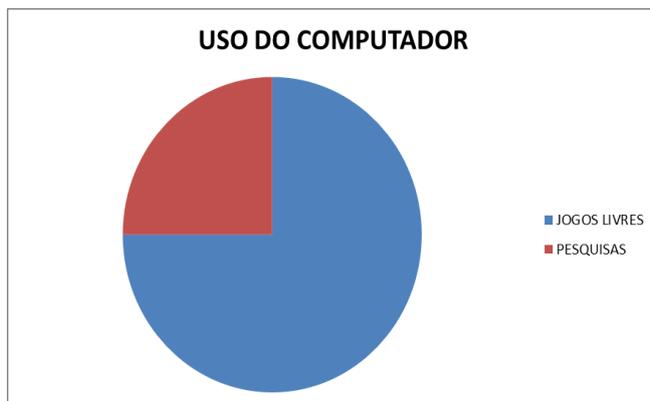


Figura 3: Ferramentas utilizadas pelos professores.
Fonte: dados coletados no questionário de pesquisa

Ao serem questionadas sobre as maiores dificuldades encontradas ao utilizar softwares educacionais na prática pedagógica, as professoras enumeraram: falta de preparo e conhecimento, manuseio e disponibilidade das ferramentas, pouco computador, pouco tempo e falta de interesse dos alunos nas atividades orientadas.

A escolha do software deu-se anterior a análise dos questionários, pelo fato de ele estar instalado nos computadores, desde a montagem do laboratório de informática da escola e não ser utilizado, por falta de conhecimento.

Posteriormente, baseados nos dados da pesquisa foram planejados os encontros formativos com os professores. Os encontros com os professores foram momentos de muito aprendizado, troca de experiências e ajuda os colegas. Durante a formação, os professores puderam “redescobrir o computador”, pois muitas ferramentas eram desconhecidas dos professores e dessa maneira, não poderiam ser utilizadas durante suas aulas. Foram realizados diversos questionamentos sobre cada item apresentado, sua funcionalidade, acessibilidade, formas de aplicação em sala de aula (disciplinas e conteúdos que podem ser utilizados).

Os professores expuseram seus medos quanto ao uso do computador, enumerando entre eles a falta de conhecimento sobre seu funcionamento, o espaço físico do laboratório de informática, a falta de profissional de T.I. na escola, entre outros.

Uma das professoras participantes, aqui chamada Maria, relatou que durante todo esse ano utilizou o laboratório somente uma vez, com toda a turma, conforme seu relato transcrito a seguir:

“Eu fui com toda a turma no laboratório, mas como só temos 13 computadores e 26 alunos, precisei dividir em duplas. Só que cada um queria acessar uma coisa diferente e

ninguém se entendia! Virou uma bagunça! Como não tem quem me ajude e eu não entendo de internet, resolvi que agora, nos dias deles usarem o laboratório, a turma será dividida em dois grupos e enquanto um grupo vai eu fico com o outro em sala de aula. E eles ficam com a atendente educacional lá, enquanto jogam.”

Através do relato acima, percebe-se que o computador é utilizado na escola, mais para entreter que para educar, pelo simples fato das professoras não saberem como utilizar essa ferramenta de forma pedagógica.

Ao convidá-las para utilizarem o computador, sentiu-se um pouco de receio, medo e falta de habilidade, por parte das professoras, principalmente com o mouse. Como ainda não conheciam o aplicativo, o início da nossa atividade foi lento e a apresentação da interface demorou um pouco mais, porque as professoras queriam anotar as funções cada botão.

Após reconhecerem o ambiente virtual, as duplas foram convidadas a escolherem entre uma das áreas (O Computador; Descobertas; Experiências; Diversão; Matemática; Quebra-cabeças; Leitura e Estratégia) e tentar jogar uma das opções que esta área disponibilizava.

Um conseguiram com facilidade, outras demoraram um pouco, mais por faltas de habilidade e conhecimento, mas ao final da atividade, todas estavam tão concentradas, que pareciam crianças brincando, trocando de jogos e interagindo com as colegas. As professoras permaneceram envolvidas nas atividades da formação, descobrindo e utilizando as ferramentas que o computador disponibiliza, evidenciando o *Gcompris*.

Ao concluir a etapa da formação dos professores, iniciava-se o trabalho com as turmas de reforço, onde as professoras colocariam em prática o que haviam aprendido. No primeiro encontro com as turmas e os computadores elas tiveram muita dificuldade no primeiro dia, pelo motivo das crianças estarem acostumadas a acessarem a internet livremente e jogarem o que quisessem.

Ao ser informado da dificuldade acima mencionada, sugeri que se desligasse o *modem* da sala de informática, para que não tendo acesso a internet os alunos pudessem interessar-se em conhecer o pacote *Gcompris* e as outras ferramentas que o computador possuía.

Na aula seguinte, a professora mostrou os jogos para as crianças e deixou que elas escolhessem qual gostariam de jogar, lembrando que nas próximas aulas, seria a professor quem iria sugerir o jogo para eles, baseado nas habilidades que trabalharia com cada um, conforme suas necessidades.

Como não tinham internet, eles se interessaram pelos jogos e mostraram interesse e concentração ao realizar as atividades que escolheram, pois como são construídas em níveis, que vão do 1 ao 6, a criança precisa estar atenta para poder passar para a próxima fase.

A professora ainda manteve a postura de desligar o modem, durante algumas das próximas aulas, até que as crianças perderam o interesse em acessar a internet e a partir dali, utilizaram o pacote educativo, com naturalidade e interesse, conforme pode ser observado através de relatos das crianças transcritos abaixo:

“Eu gosto do jogo da memória, porque quando eu ganho, aparecem mais peças para eu descobrir onde está o par, daí eu consigo de novo. É bem legal!” (menino 8 anos)

“O jogo que eu mais gosto é aqueles que as letras caem e eu tenho que encontrar no teclado e digitar. (referindo-se ao jogo estrelas cadentes) Mas não gosto quando o palhacinho aparece chorando (referindo-se a quando acontece o erro)” (menina 9 anos)

“Eu gosto de jogar aquele, onde eu olho o desenho e tenho que clicar no nome dele, mas não gosto do palhaço triste”. (menina 8 anos)

As crianças mostraram-se nos dias seguintes mais calmos e concentrados durante as aulas de reforço, com suas dificuldades, mas com interesse e vontade de aprender, mostrando muito receptivos as atividades propostas no laboratório de informática.

De uma forma geral, não apresentaram dificuldade nem habilidade em trabalhar com o computador, muitas vezes auxiliando os colegas e a professora, quando tinham dificuldade em encontrar o jogo ou as regras deste.

5 CONCLUSÃO

Realizar um trabalho de intervenção dentro de uma escola envolve toda a comunidade escolar, mesmo que indiretamente, pois além dos professores e alunos, as famílias também acabam por se integrar ao processo, no momento em que o seu filho leva para casa o que aprendeu e muitas vezes ensinam os pais, principalmente quando o assunto é tecnologia.

Ao terminar esse trabalho, pode-se afirmar que os objetivos propostos no projeto foram alcançados e que outros que não foram pensados, também foram trabalhados ao longo deste período. A alegria estampada no rosto das crianças enquanto brincavam e faziam descobertas no computador, a satisfação e a superação dos professores ao vencerem seus medos e utilizarem o computador, não simplesmente para as crianças jogarem, mas para elas tornarem seu aprendizado significativo e acompanharem o ritmo que a educação está, ou seja a era da tecnologia.

Passamos por alguns problemas durante o nosso trabalho, como por exemplo, o idioma dos jogos, pois mesmo escolhendo o Português, ao utilizarmos o áudio ele estava em

Inglês. Ao contatarmos o administrador do programa, recebemos as orientações necessárias e conseguimos obter a solução do problema rapidamente.

A quantia de computadores do laboratório, 13 máquinas, era algo sem solução imediata, então sugerimos aos professores que trabalhassem em duplas com suas turmas e que para conseguir desenvolver as atividades propostas utilizando o *Gcompris*, eles desligassem o *modem* da internet, nas primeiras aulas. Também foi uma prática que deu certo e logo não foi mais preciso, pois eles deixaram de acessar o que desejavam e passaram a seguir as orientações da professora, que eram pensadas para auxiliar individualmente conforme suas dificuldades.

É conveniente destacar aqui, que os alunos participantes do reforço, possuíam dificuldades em várias outras áreas que não eram alvo do nosso trabalho, mas que da mesma forma, foram também trabalhadas durante as intervenções propostas pela professora.

Cabe propor aqui que a utilização dos softwares educacionais seja ampliada, assim como outras ferramentas, não só nas turmas de reforço, mas nas turmas regulares, para que alunos e professores possam apoderar-se da tecnologia em benefício da melhoria da educação, tornando-a mais real, significativa e prazerosa.

REFERÊNCIAS

- ALAVA, Séraphin. **Uma abordagem pedagógica e midiática do ciberespaço**. Revista Pátio, RS, n.26, p.8-11. 2003.
- ALMEIDA, Maria E. B. & PRADO, Maria E. B. B. **Um retrato da informática em educação no Brasil**. 1999. Endereço Eletrônico: <http://www.proinfo.gov.br>. Acesso em 22/10/2014
- DAHLBERG, Gunilla, MOSS, Peter e PENCE, Alan. **Qualidade na educação da primeira infância: perspectivas pós-modernas**. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- FELDMANN, Marina G. **Formação de Professores e Escola na contemporaneidade**. São Paulo: Editora Senac, 2009.
- FLORES, Angelita Marçal. **A informática na educação: uma proposta pedagógica**. Tubarão, 1996. 86 p. Monografia (Especialização em Informática). Coordenadoria do Curso de Especialização em Informática.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, Freire, 2002.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, Secretaria de Educação Media e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino médio**. Brasília: MEC, 1999.
- MEC/SEED. **PROINFO – Programa Nacional de Informática na Escola**. Brasília, 1996.

PENTEADO, Miriam - BORBA, Marcelo C. - **A Informática em ação - Formação de professores, pesquisa e extensão** - Editora Olho d'Água, 2000 , p 29.

PEREIRA, L. L.; CORDENONSI, A. Z.. Softwares Educativos: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais. Revista Renote - Novas Tecnologias na Educação, v.7, n.3, dez. 2009.

VALENTE, José Armando (org). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

VALENTE, José Armando. O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: NIED, 2002.

Site *Gcompris*, disponível em:

<http://gcompris.net/-pt-br-> > acesso em 10. mai. 2014.

Site do *Free Software Foundation* (FSF) disponível em:

<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html> > acesso em 15. Out. 2014.

Site do proinfo, disponível em:

<http://www.fnde.gov.br/programas/programa-nacional-de-tecnologia-educacional-proinfo> > acesso em 10.nov.2014.

Apêndices

MODELO DOS QUESTIONÁRIOS DOS PROFESSORES

QUESTIONÁRIO DE INFORMAÇÕES

As informações solicitadas, destinam-se unicamente à pesquisa do projeto “A UTILIZAÇÃO DO GCOMPRIS NO REFORÇO ESCOLAR”, sendo os dados obtidos tratados especificamente.

Responda ao questionário, marcando a opção que mais se adequa a sua experiência. Caso tenha algum complemento, utilize o espaço no final do questionário:

DADOS PROFISSIONAIS:

NOME (OPCIONAL):.....
SÉRIE DE ATUAÇÃO:..... TEMPO DE ATUAÇÃO:.....
FORMAÇÃO:
ENSINO MÉDIO:.....
GRADUAÇÃO:.....
PÓS-GRADUAÇÃO:.....

As questões a seguir, referem-se a sua prática pedagógica, relacionada a utilização da informática.

1. Com que frequência seus alunos utilizam o laboratório de informática, para atividades que você propõe?

- () uma vez por semana
- () quinzenalmente
- () mensalmente
- () outro especifique:.....

2. Quanto tempo você dedica durante seu planejamento, para a informática?

- () 30 minutos
- () 1 hora

- () mais de 1 hora
- () depende da disponibilidade da sala

3. Você usa ferramentas computacionais em sala de aula?

- () sim
- () não

4. Em caso afirmativo, defina o seu nível de conhecimento em cada uma delas:

Editor de textos – () nenhum () básico () intermediário () avançado

Navegador de internet - () nenhum () básico () intermediário () avançado

Planilha eletrônica - () nenhum () básico () intermediário () avançado

Ambientes virtuais de ensino (Moodle) -> () nenhum () básico () intermediário () avançado

5. O que as crianças fazem durante suas atividades didáticas em computadores?

- () jogos
- () sites com quebra-cabeças
- () atividades relacionadas a alfabetização
- () outras atividades. Quais? _____

6. Quais os cinco principais softwares educacionais (ou sites) que você utiliza em suas aulas:

-
-
-
-
-

7. - Cite as principais dificuldades que você encontra ao utilizar softwares educacionais em sua prática pedagógica:

.....

.....

.....

.....

