

O USO DO SOFTWARE GCOMPRIS NO PROCESSO DE LETRAMENTO DIGITAL DE CRIANÇAS

Maria Rosilene Gomes Flôr

Universidade Estadual da Paraíba / roflor08@gmail.com

Resumo: Na sociedade contemporânea há diversas formas de comunicação e informações coexistindo e fazendo parte das práticas socioculturais dos indivíduos. Nesse sentido, é fundamental aproximar o ensino à realidade na qual as crianças estão inseridas, utilizando os recursos tecnológicos disponíveis na escola para oportunizar situações de aprendizagem de forma inovadora, criativa, dinâmica e colaborativa. Com base nessa premissa, este estudo tem o intuito de analisar a utilização do software GCompris no processo de letramento digital de crianças. Utilizando-se da pesquisa qualitativa para abordar esta temática, buscou-se a contribuição de estudiosos que nortearam a fundamentação teórica e foi realizada uma análise sucinta das atividades contidas no software educacional GCompris, a fim de identificar como o sua utilização pode contribuir para o letramento digital. A utilização de tecnologias digitais constitui um desafio para muitos docentes que se deparam com dificuldades no manuseio delas na sala de aula ou mesmo sequer chegam a utilizá-las. Assim, diante da relevância do uso das tecnologias para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, é necessário que o docente tenha conhecimento e domínio do uso dos recursos disponíveis na escola, para, então, inseri-los na sua rotina educativa. Também é fundamental que este profissional participe de formação continuada a fim de capacitar-se para o uso das tecnologias, desempenhando sua função de forma competente e criando condições propícias para a formação de cidadãos críticos e conscientes do seu papel no meio em que estão inseridos.

Palavras-chave: Educação, Tecnologias digitais, Letramento digital.

Introdução

O interesse e a implementação das tecnologias digitais no processo de ensino e de aprendizagem vem crescendo no Brasil de forma significativa nas últimas décadas. Tal avanço está diretamente relacionado às políticas públicas no âmbito da informática educativa, onde se destaca as ações do Governo federal através do Ministério da Educação (MEC) para equipar as escolas públicas do país com laboratório de informática, a partir do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), criado na década de 1990.

Dentre as ações do PROINFO, destacam-se a formação continuada para professores no intuito de capacitá-los para o uso das tecnologias na sala de aula, o projeto Um Computador por Aluno (UCA), o programa Um Computador por Aluno (PROUCA) e a distribuição de tablets para professores que lecionam no nível médio. Além disso, o MEC em parceria com o Ministério das Telecomunicações (MCOM) e com o Ministério do Planejamento (MPOG) lançou em 2008 o Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE), visando conectar todas as escolas públicas da zona urbana do país à rede mundial de computadores, ampliando as possibilidades do trabalho pedagógico com o uso de tecnologias, mídias e multimídias.

O avanço da tecnologia na educação está relacionado à necessidade de oferecer um ensino mais atrativo e próximo das novas práticas culturais que permeiam a realidade dos estudantes, além de almejar reduzir os níveis de exclusão digital e de disparidades socioculturais, promovendo uma educação de qualidade, capaz de formar cidadãos críticos e conscientes para a vida em sociedade.

Nas máquinas dos laboratórios de informática, foi instalado o GCompris, um software educacional livre, voltado para o uso de crianças com idade entre dois e dez anos de idade. O GCompris aborda as diferentes áreas do conhecimento, como matemática, ciências, geografia, artes e linguagem de forma interativa e em diferentes níveis. A utilização adequada destas ferramentas na rotina das crianças torna o processo de ensino mais lúdico e prazeroso, favorecendo a motivação e a construção de aprendizagens significativas e a inclusão digital.

Entretanto, utilizar a tecnologia na prática educativa constitui um dos maiores desafios para o professor da atualidade, pois mesmo tendo a sua disposição diversos softwares e aplicativos *on-line* e *off-line*, muitos docentes demonstram resistência para inseri-los na sua rotina educacional. Além disso, outros fazem uso destes recursos de forma inadequada, como meio de entretenimento e ocupação do tempo ocioso das crianças, fazendo com que estas

ferramentas percam seu valor pedagógico de facilitador da construção de aprendizagens.

A motivação para esta pesquisa está relacionada a uma inquietude pessoal, uma vez que é sabido que a escola tem a responsabilidade e os meios de aproximar a criança dos elementos presentes no meio social, entre eles ganha destaque a tecnologia, recurso dinâmico e lúdico capaz de envolver com entusiasmo as crianças no seu processo de construção de conhecimentos. Partindo dessas premissas, esta pesquisa almeja analisar o uso do software GCompris no processo de letramento digital de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, favorecendo discussões acerca da utilização de tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem.

Metodologia

Para alcançar os objetivos deste estudo realizou-se uma pesquisa de cunho exploratória descritiva, pois estas pesquisas permitem caracterizar um determinado fenômeno pouco conhecido em suas variadas nuances, buscando informações detalhadas para possibilitar uma maior familiarização com o tema. De acordo com Brennan; Medeiros; Figueiredo (2012, p. 69) a pesquisa descritiva possui relevância significativa pelo “fato de que ela baseia-se na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas podem ser melhoradas através de descrição e análise de observações objetivas e diretas”.

A priori foi realizado um planejamento das atividades necessárias para obter as informações pertinentes e desejadas, as quais possuem relevante significado no que se refere à análise qualitativa dos aspectos relacionados ao uso do GCompris no processo de letramento digital por crianças. Para Minayo, na investigação de uma realidade social, “a relação entre o pesquisador e seu campo de estudo se estabelecem definitivamente. A visão de mundo de ambos está implicada em todo o processo de conhecimento, desde a concepção do objeto, aos resultados do trabalho e à sua aplicação” (MINAYO, 2002, p. 14-15).

A fim de adquirir um maior embasamento teórico sobre o objeto de estudo realizou-se consultas a artigos acadêmicos (virtuais e impressos), livros e publicações relacionadas ao uso de software educativo no processo de letramento digital. Além disso, foi realizado acesso ao site oficial do GCompris no intuito de conhecer o manual e as atividades de leitura e de escrita contidas na versão 4.4 deste software, para então, analisar sua contribuição no processo de letramento digital dos seus usuários.

Resultados e Discussão

No atual contexto da sociedade da informação, é comum presenciar crianças utilizando tecnologias. Desde cedo elas começam a utilizar recursos manuseados em outras épocas apenas por adultos, e são capazes de brincar com jogos em computador, videogame, tablet e com aparelho celular.

O professor da contemporaneidade não pode subestimar a criança, considerada por muitos estudiosos como nativo digital, devendo aperfeiçoar-se constantemente para atender as necessidades e expectativas do aluno da sociedade da informação. A formação continuada possibilita que o professor reflita sua prática, conheça novas experiências, retome ações proveitosas e incorpore características inovadoras, como a de articulador, investigador crítico e reflexivo e parceiro dos alunos, envolvendo a criança no seu próprio processo de construção do conhecimento.

Libâneo (1998, *apud* RUBERTI; PONTES, 2001, p. 24) afirma que

O tipo de trabalho convencional do professor está mudando em decorrência das transformações do mundo do trabalho, na tecnologia, nos meios de comunicação e informação, nos paradigmas do conhecimento, nas formas de exercício da cidadania, nos objetivos de formação geral que hoje incluem com mais força a sensibilidade, a criatividade, a solidariedade social, a qualidade de vida, o reconhecimento da diversidade cultural e das diferenças, a preservação do meio ambiente.

Corroborando com a afirmação anterior, Moran et al. (2000, p. 72) afirma que “a tecnologia precisa ser contemplada na prática do professor, de modo a instrumentalizá-lo a agir e interagir no mundo com critério, com ética e com visão transformadora”. Assim, a formação continuada é fundamental para a utilização das tecnologias digitais na área escolar, competência cada vez mais exigida do professor do século XXI. Para desenvolver tal competência o professor deve, além de saber usar as ferramentas digitais, dominar os conhecimentos técnicos e pedagógicos e explorá-los de forma adequada no decorrer do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo, assim, práticas gamificadas.

As práticas educativas gamificadas caracterizam-se por incorporar a lógica dos games nos espaços escolares, possibilitando conectar a escola com o universo dos jogos, cujo foco consiste na motivação da aprendizagem escolar, além de possibilitar as habilidades cognitivas, sociais e motoras do aluno (ALVES, MINHO, DINIZ, 2014).

Para Luz e Rodrigues (2017), o contato de crianças com diferentes recursos como áudio, vídeo, software on-line e, ou, off-line no laboratório de informática permite desempenhar atividades relacionadas a alfabetização e ao letramento, contribuindo com a aquisição da leitura, da escrita e do letramento digital de forma dinâmica e diversificada.

De acordo com o site oficial do programa, o GCompris se trata de uma suíte de software educacional livre que oferece mais de cem atividades, as quais podem ser adaptadas, aperfeiçoadas e compartilhadas. As atividades envolvem jogos de entretenimento, exercícios interdisciplinares, raciocínio lógico, memorização, percepção visual e auditiva, escrita de palavras, produção de texto, leitura de palavras, cores, coordenação motora, criação de desenho e de animação, pintura, concentração, imagens e sons, possibilitando a criança no decorrer do seu processo de alfabetização entrar em contato com as mais diferentes formas de uso social da leitura e da escrita através do manuseio do teclado e do mouse. Segundo Tajra (2008, p. 69),

A utilização de um software está diretamente relacionada à capacidade de percepção do professor em relacionar a tecnologia à sua proposta educacional. Por meio dos softwares podemos ensinar, aprender, simular, estimular a curiosidade ou, simplesmente, produzir trabalhos com qualidade.

Cabe aqui observar que para estudiosos como Soares (2017) há vários tipos de letramento, tornando sua conceituação complexa e plural. Entretanto, este estudo aborda de forma sucinta apenas o letramento digital, relacionado a prática social da leitura e escrita utilizando recursos tecnológicos, mais especificamente a tela do computador.

A figura 1 mostra a interface das atividades envolvendo práticas de leitura, sendo que cada ícone representa uma atividade ou um menu de atividades. A estrela ao lado de cada atividade indica a faixa etária para a qual ela foi desenvolvida, na parte inferior há ícones da barra de controle, a barra de ícones à esquerda representa o menu principal e na parte superior estão os submenus. Além destas, há outras atividades envolvendo leitura em outros menus.



Figura 1: Tela das atividades de leitura do GCompris.

Fonte: http://gcompris.net/wiki/Manual_pt-BR

Nesse sentido, cabe destacar as atividades do GCompris que possibilitam o processo de letramento digital, como Letras cadentes, Palavras cadentes, A letra desaparecida, Nome da imagem, Práticas de leitura com figuras, Prática de leitura horizontal, Prática de leitura vertical, , Criar um desenho ou animação, Cores, Leia o nome das cores, Cores avançadas, entre outras que permitem a criança ter os primeiros contatos com o universo da letramento digital.

Cabe aqui observar que as atividades envolvendo a prática da escrita digital estão distribuídas em alguns ícones do menu principal, sendo as atividades: Seu editor de texto, Tux Paint e Converse com seus amigos as atividades que melhor potencializam o processo de escrita das crianças das séries iniciais do ensino fundamental. Através destas atividades, a criança tem a oportunidade de refletir sua escrita, de relacionar fonemas e grafemas e de usar sua criatividade para produzir textos de gêneros variados, como também pode participar de salas de bate papo. Dessa forma, permite-se à criança entrar em contato desde cedo com variadas formas de uso social da escrita e da leitura, construindo a base para o desenvolvimento do letramento digital.

Considerando os estágios de desenvolvimento cognitivo proposto por Piaget, ferramentas como o GCOMPRIS permitem trabalhar o aspecto intelectual da criança através das múltiplas possibilidades lúdicas de criação e realização de atividades de leitura e escrita.

Para Soares (2016, p. 156), “as diferentes tecnologias de escrita geram diferentes estados ou condições naqueles que fazem uso dessa tecnologia em suas práticas de leitura”, podendo ser utilizadas para potencializar a aquisição da escrita, minimizando o atual cenário preocupante em que muitas crianças concluem o ciclo da alfabetização sem ter desenvolvido as competências para escrever. A propósito disso, Luz e Rodrigues (2017, p.173), afirmam que

o laboratório de informática oferece a escrita, de forma mais variada e bem próxima do aluno, pois as letras estão no teclado, na tela do computador, nos jogos, nos sites, em todo ambiente de informática educativa. Quando o aluno recebe este espaço propício à aprendizagem desafiadora, transforma o desinteresse em motivação e parte para a construção de sua aprendizagem.

Lévy (1995) em seus estudos e contribuições acerca das novas tecnologias enfatiza a relevância de incorporar as ferramentas digitais no cotidiano escolar, explorando suas singularidades para permitir que o aluno participe ativamente e com entusiasmo do seu próprio processo de construção de aprendizagens.

A criança dos anos iniciais do ensino fundamental ao ter acesso ao computador tem a oportunidade de conhecer letras, números e símbolos através do teclado, tornando a aprendizagem mais significativa, pois ela tem ao seu alcance todas as letras do alfabeto, podendo testar várias possibilidades de junções de letras e assim, enriquecer seu processo de construção de aprendizagem (TEBEROSKY, 2009 apud LUZ e RODRIGUES, 2017, p. 163).

No que diz respeito às competências relacionadas ao desenvolvimento da escrita, Ferreiro e Teberosky (1999) através da Teoria da Psicogênese da Língua Escrita contribuem de forma significativa para conhecer os níveis de compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) pelos quais uma criança passa até compreender o sistema. Segundo esta Teoria, a criança é considerada sujeito do seu próprio processo de aprendizagem, tendo um papel ativo na construção do conhecimento e na apropriação das funções sociais da escrita e da leitura.

No entanto, é relevante garantir um ensino sistemático para o aprendiz compreender o funcionamento do SEA, fazendo uso de atividades reflexivas e recriando as metodologias de ensino. Nesse contexto, a sistemática do GCompris favorece ao docente e ao aluno oportunidades para fomentar o desenvolvimento do

letramento digital, sendo necessário explorar seu potencial através de estratégias de ensino planejadas.

Conclusão

A sociedade se vê imersa em uma infinidade de recursos tecnológicos facilmente encontrados em todos os segmentos sociais. Isto permite uma maior interação entre as pessoas, pois utilizando a internet é possível acessar e criar informações, seja em sites, fóruns, blogs, canais de vídeos, entre outras possibilidades que a rede oferece.

Atualmente as crianças nascem inseridas numa cultura digital. É relevante conectar o ensino com o universo da criança através de práticas inovadoras, utilizando a experiência, a imagem, o som, o faz de conta, a imaginação, as tecnologias digitais, entre outros caminhos criados pelo docente comprometido com a qualidade da educação e com o desenvolvimento integral da criança.

Nesse contexto, é fundamental que o professor integre ao processo pedagógico o uso das tecnologias digitais. Tal integração permite que o professor inove sua prática e de forma lúdica proporcione atividades diversificadas para a criança ser inserida no processo de letramento digital a partir da experimentação de práticas de leitura e escrita digital, além da impressa e da manuscrita.

A utilização do software GCompris na prática educacional representa um suporte repleto de recursos e ferramentas capazes de tornar o processo de letramento digital mais atraente e desafiador para a criança, pois enquanto tecla no computador, a criança pensa a escrita de uma forma diferente.

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: FADEL, Luciane Maria (orgs.). Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BELLONI, Maria Luíza. **O que é Mídia-educação**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ALBUQUERQUE, Maria Elizabeth Baltar Carneiro de (orgs.). **Formação Docente e Tecnologias Digitais**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2009.

BRENNAND, Eládio José de Góes; MEDEIROS, José Washington de Moraes; FIGUEIREDO, Maria do

Amparo Caetano de. **Metodologia Científica na Educação a Distância**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.

LUZ, Gládis Nunes da; RODRIGUES, Alessandra Pereira. O laboratório de informática e a alfabetização. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ABREU, Cristiane de Souza (Org.). **Mídias na Educação: a pedagogia e a tecnologia subjacentes**. Porto Alegre: Editora Evangraf / Criação Humana, UFRGS, 2017.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social**. In: _____. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MORAM, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 15. ed. Campinas: Papirus, 2000.

RUBERTI, Isabela; PONTES, Aldo Nascimento. **Mídia, Educação e Cidadania: considerações sobre a importância da alfabetização tecnológica audiovisual na sociedade da informação**. Disponível em: < http://www.ead.ufpb.br/mod/resource/view.php?id=60174&subdir=/Artigos_midias_e_educacao >. Acesso em: 01/12/2017.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf> >. Acesso em: 03/12/2017.

TAJRA, Sammy Feitosa. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Érica, 2008.
< <http://gcompris.net/index-en.html> >. Acesso em: 06/12/2017.