



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL**

**ALAN JUNIO SALGADO DE OLIVEIRA**

**A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE EDUCACIONAL GCOMPRIS NO  
ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA DOS ALUNOS  
DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**SANTARÉM, PA  
2020**

O artigo apresentado foi redigido conforme as diretrizes de submissão da revista .

**A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE EDUCACIONAL GCOMPRIS NO  
ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA DOS ALUNOS  
DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Informática Educacional, para obtenção de grau de Licenciado em Informática Educacional: Universidade Federal do Oeste do Pará, Instituto de Ciências da Educação.  
Orientador: Dr. Claudir Oliveira

**SANTARÉM, PA  
2020**

**ALAN JUNIO SALGADO DE OLIVEIRA**

**A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE EDUCACIONAL GCOMPRIS NO  
ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA DOS ALUNOS  
DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Informática Educacional, para obtenção de grau de Licenciado em Informática Educacional: Universidade Federal do Oeste do Pará, Instituto de Ciências da Educação.

Orientador: Dr. Claudir Oliveira

Conceito: 9,8

Data de Aprovação 16/12 /2019

---

Prof Dr. Claudir Oliveira - Orientador  
Universidade Federal do Oeste do Pará

---

Prof Ms. Sergio Silva de Sousa  
Universidade Federal do Oeste do Pará – UFOPA

---

Prof Ms. Marcello Batista Ribeiro  
Universidade Federal de Rondônia – UNIR



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE CIÊNCIAS EXATAS  
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA EDUCACIONAL

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE TCC DO CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA  
EDUCACIONAL

01	Ao(s) 16 (dezesseis) dias do mês de dezembro de dois mil e dezenove, na cidade de Santarém, Estado do
02	Pará, reuniram-se no Laboratório de Informática 2, Unidade Rondon, da Universidade Federal do Oeste
03	do Pará, para a sessão pública de defesa de Trabalho de Conclusão de Curso da Licenciatura em
04	Informática Educacional, apresentado no formato de Artigo Científico, desenvolvido pelo discente Alan
05	Junio Salgado de Oliveira, intitulado <b>A utilização do software educacional Geompris no ensino</b>
06	<b>aprendizagem da leitura e escrita dos alunos do 2o ano do Ensino Fundamental I</b> , sob orientação do
07	docente Prof. Dr. Claudir Oliveira, desta Instituição. A banca examinadora foi composta pelo docente
08	orientador citado e pelos docentes Prof. Ms. Sérgio Silva de Sousa e Prof. Ms. Marcello Batista Ribeiro.
09	Após a defesa e análise do TCC, e considerando a qualidade do trabalho enquanto produto na área de
10	formação do acadêmico, a banca deferiu a ( <input checked="" type="checkbox"/> ) aprovação / ( ) reprovação do TCC, resultando a nota
11	<u>9,8</u> . Fica acordado que o conceito ( <input checked="" type="checkbox"/> ) está / ( ) não está condicionado à entrega final do trabalho, no
12	prazo máximo de dez dias úteis a partir desta data. Proclamado o resultado pela presidente da banca,
13	foram encerrados os trabalhos e para constar, eu Prof. Dr. Claudir Oliveira, lavrei a presente Ata, que
14	deverá ser assinada pelo autor do Trabalho e membros da banca examinadora.
15	
16	Autor: <u>Alan Junio Salgado de Oliveira</u> Matrícula: <u>201200529</u>
17	Presidente da Banca e Orientador (a): <u>Claudir Oliveira</u>
18	Examinador Interno: <u>Sergio Silva de Sousa</u>
19	Examinador Externo: <u>Marcello Batista Ribeiro</u>
20	

## RESUMO

A utilização de softwares educacionais livres como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem tornou-se necessária a partir do momento em que as políticas públicas adotaram projetos de implementação de laboratórios de informática nas escolas. Essa ação desencadeou a necessidade do uso das tecnologias em sala de aula. Diante deste contexto, este trabalho visou a utilização do software livre *Gcompris* como ferramenta de ensino-aprendizagem, na formação da leitura e escrita, nas atividades curriculares dos alunos do Ensino Fundamental I em uma escola municipal da cidade de Santarém-Pará. O trabalho foi desenvolvido durante as atividades do Projeto Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, do curso de Licenciatura em Informática Educacional da Universidade Federal do Oeste do Pará. As atividades foram realizadas com 09 (nove) alunos e coordenadores pedagógicos de uma escola municipal durante nove semanas de desenvolvimento do Projeto Leitura e Escrita em uma sala preparada com computadores e objetos lúdicos. Verificou-se através do uso da ferramenta que o mesmo contribuiu para a construção de aprendizagem significativa do grupo alvo e proporcionou melhoria no ensino e inserção tecnológica na escola.

**Palavras-chave:** Software educacional. Ensino-aprendizagem. UCA. TIC's.

## **ABSTRACT**

The use of free educational software as a facilitating tool of the teaching-learning process became necessary from the moment when public policies adopted projects to implement computer labs in schools. This action triggered the need to use technologies in the classroom. Given this context, this work aimed to use the free software Gcompris as a teaching-learning tool, in the formation of reading and writing, in the curricular activities of elementary school students in a municipal school in the city of Santarém-Pará. The work was carried out during the activities of the Institutional Project of Teaching Initiation Scholarship - PIBID, of the Degree in Educational Informatics of the Federal University of Western Pará. The activities were carried out with 09 (nine) students and pedagogical coordinators of a school. during a nine-week development of the Reading and Writing Project in a room prepared with computers and play objects. It was verified through the use of the tool that it contributes to the construction of meaningful learning of the target group and provided improvement in the teaching and technological insertion in the school.

**Keywords:** Educational software. Teaching-learning. UCA. TIC,s.

## SUMÁRIO

RESUMO.....	1
1. INTRODUÇÃO.....	2
1.1 O software no contexto educacional.....	4
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	6
3. MÉTODO COMPUTACIONAL .....	7
3.1. Procedimentos da intervenção na Escola Irmã Leodgard Gausepohl .....	10
4. RESULTADOS E ANÁLISE DA PESQUISA .....	16
5. CONCLUSÃO.....	22
AGRADECIMENTOS.....	22
ABSTRACT .....	23
REFERÊNCIAS.....	23

## **A utilização do *software* educacional *Gcompris* no ensino aprendizagem da leitura e escrita dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental I**

Alan Junio Salgado de Oliveira<sup>1</sup>  
Claudir Oliveira<sup>2</sup>

### **RESUMO**

A utilização de softwares educacionais livres como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem tornou-se necessária a partir do momento em que as políticas públicas adotaram projetos de implementação de laboratórios de informática nas escolas. Essa ação desencadeou a necessidade do uso das tecnologias em sala de aula. Diante deste contexto, este trabalho visou a utilização do software livre *Gcompris* como ferramenta de ensino-aprendizagem, na formação da leitura e escrita, nas atividades curriculares dos alunos do Ensino Fundamental I em uma escola municipal da cidade de Santarém-Pará. O trabalho foi desenvolvido durante as atividades do Projeto Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, do curso de Licenciatura em Informática Educacional da Universidade Federal do Oeste do Pará. As atividades foram realizadas com 09 (nove) alunos e coordenadores pedagógicos de uma escola municipal durante nove semanas de desenvolvimento do Projeto Leitura e Escrita em uma sala preparada com computadores e objetos lúdicos. Verificou-se através do uso da ferramenta que o mesmo contribui para a construção de aprendizagem significativa do grupo alvo e proporcionou melhoria no ensino e inserção tecnológica na escola.

**PALAVRAS-CHAVE:** Software educacional. Ensino-aprendizagem. UCA. TIC's

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA) como requisito para obtenção do título de Graduado em Licenciatura em Informática Educacional: Santarém, 30 de novembro de 2019.

<sup>1</sup>Graduando em Licenciatura em Informática Educacional da Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: alan.ufopa@gmail.com

<sup>2</sup> Professor Orientador. Dr Claudir Oliveira

## 1. INTRODUÇÃO

A utilização de software educacional livre como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, tornou-se necessária a partir do momento em que as políticas públicas adotaram projetos de implementação de laboratórios de informática nas escolas do município de Santarém. E essa ação desencadeou a necessidade do uso das tecnologias em sala de aula. Conforme o crescimento da tecnologia da informação e comunicação (NTIC's), foram surgindo objetos de aprendizagem de diversas áreas do conhecimento, dentre eles os softwares educativos, desempenhando interesse na busca de conhecimento nos laboratórios de informática das escolas e universidades. Um destaque significativo nesse tipo de estudo é que ele ultrapassa as barreiras tradicionais das escolas e adentra nas casas de todas as pessoas que possuem acesso à *Internet*. Segundo (GRADIN; PENIDO, 2012)

Objetos digitais de aprendizagem são recursos que apoiam a prática pedagógica dentro e fora de sala de aula, como jogos, animações, simuladores e vídeo-aulas. Eles podem ser utilizados por educadores para facilitar o processo de aprendizagem, trabalhando conteúdos e competências e auxiliando no planejamento de atividades educativas mais criativas, que despertam o interesse dos alunos. Também podem ser utilizados diretamente pelo estudante e por seus familiares para estudar e aprender fora da escola.

Os objetos digitais de aprendizagem são encontrados em plataformas com repositórios em várias categorias por série, disciplinas e conteúdos (Banco Internacional de Objetos Educacionais, Repositórios – Linux – Educacional – MEC, Portal do Professor, Portal domínio Público, Escola digital, Biblioteca digital de ciências, Rede Internacional Virtual de Educação (RIVED) e Biblioteca Digital Nacional). Esses repositórios funcionam como depósitos virtuais, onde os objetos de aprendizagem permanecem armazenados com fins educacionais. A muito tempo a alfabetização é um fato social, conceitua (BRASILIA, 2008):

Historicamente, o conceito de alfabetização se identificou ao ensino-aprendizado da “tecnologia da escrita”, quer dizer, do sistema alfabético de escrita, o que, em linhas gerais, significa, na leitura, a capacidade de decodificar os sinais gráficos, transformando-os em “sons”, e, na escrita, a capacidade de codificar os sons da fala, transformando-os em sinais gráficos.

É um ajuste que não consegue sobreviver à custa de uma minoria de pessoas. Ela sempre foi predominante nas escolas e com advento das tecnologias surgiu necessidade de modificações nesses padrões de aprendizado. Profissionais das áreas tecnológicas criaram *softwares* educacionais capazes de atrair atenção das crianças. Gates, Myhrvold e Rinearson

(1995, p.234) já mencionavam que a tecnologia seria essencial no futuro papel dos professores. Contudo, estes autores também mencionavam que:

Antes que os benefícios desses avanços se materializem, contudo, será preciso mudar a maneira de encarar os computadores nas salas de aula. Muita gente desdenha a tecnologia educacional porque ela teve publicidade demais e não cumpriu suas promessas. Muitos dos micros em uso hoje nas escolas não são suficientemente potentes para serem fáceis de usar e não têm a capacidade de armazenamento ou conexões de rede para que possam responder à curiosidade de uma criança bem informada. Até agora, a educação não foi alterada pelos computadores de forma abrangente.

O avanço das tecnologias, como se sabe, é constante e os profissionais da educação necessitam se adequar ao novo cenário educacional. Nos dias atuais os professores precisam encarar essas mudanças por meio da formação continuada para ampliação dos saberes tecnológicos nas diversas áreas do conhecimento e entender como é possível alinhar a utilização das tecnologias aliada aos *softwares* educativos. Essa ação tende a ocasionar uma mudança de comportamentos e decisões dentro e fora da sala de aula.

Visando então o uso de uma ferramenta computacional este trabalho aborda um relato de experiência das atividades realizadas durante a execução do Projeto Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID desenvolvido na Escola Irmã Leodgard Gausepohl, como atuação na condição de bolsista. A aplicação na referida escola se deu devido a existência do Projeto Um Computador por Aluno (UCA). Esse projeto auxiliou a execução de um projeto denominado “Leitura e Escrita”, e foi possível a utilização das tecnologias existentes no laboratório da escola. O objetivo foi conceituar a alfabetização e dar auxílio sobre as contribuições dos aplicativos educacionais na alfabetização das crianças e também formar, através do projeto, um docente na escola que faça a mediação no ensino nas séries iniciais por meio das tecnologias.

O Projeto UCA foi implantado com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos da rede pública de ensino. Foi um projeto que complementou as ações do MEC referentes a tecnologias na educação, em especial os laboratórios de informática, produção e disponibilização de objetivos educacionais na internet dentro do ProInfo Integrado que promove o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio (BRASILIA, 2017).

### 1.1. O software no contexto educacional

*Software* livre é uma definição empregada para mencionar algum programa de computador que pode ser acessado, modificado e redistribuídos gratuitamente.

Os *softwares* educacionais podem ser utilizados como mais um recurso pedagógico na educação para a alfabetização dos alunos, melhorando a educação dentro das escolas, despertando a criticidade dos alunos, ensinando-os a construir, pesquisarem e trocarem informações, conhecendo novas culturas, pois o aluno chega na sala com conhecimento prévio, tendo capacidade de interferir diretamente no mundo do professor. As possibilidades são infinitas, abrangendo todas as áreas do conhecimento, mas existe a necessidade dos objetos de aprendizagem como ferramentas computacionais, sejam aplicados da maneira correta. As crianças utilizam tecnologia digital para assistir e interagir, sem mesmo saber ler e escrever, a prática e facilidade dessas funções nos aparelhos tecnológicos fascina as crianças estimulando aprendizagem. De acordo com Mello e Ribeiro (2004, p.170),

“A informática por si só pouco contribui para a aprendizagem; porém, se usada (na escola) associada a outras estratégias desenvolve competências, habilidades e conceitos de forma significativa para os alunos.”

O *software* educativo no processo de ensinar e aprender bem utilizado, pode trazer vários benefícios a educação infantil. Entretanto, a complexidade do sistema educacional municipal, confirmada pela estrutura e organização pedagógica, enfrenta barreiras de adaptação ao uso das TICS, com essas mudanças tecnológicas no cenário educacional atual, onde o modelo tradicional de ensino se desgastou com o advento da evolução tecnológica, a familiarização dos professores com as tecnologias tornou-se necessária para enfrentamento dessa nova fase no cenário mundial.

A tecnologia e seus infinitos recursos inserido na prática pedagógica ensina o aluno a ser planejador de seu próprio percurso. Os objetos de aprendizagem são usados para estimular as atividades pedagógicas, auxiliando e despertando os educandos. Esses objetos de aprendizagem foram desenvolvidos para operarem melhor o raciocínio lógico e a capacidade de discernimento do discente nas tarefas escolares propostas pelos professores. Enfatiza-se que as ferramentas educativas contribuem positivamente com o processo de ensino-aprendizagem, a despeito disso surge oportunidade dos alunos participarem das atividades construindo aprendizagem de forma lúdica e divertida. Constata-se, então, que “A ação é a fonte, pois, sem agir sobre o objeto que deseja compreender, da maneira que puder fazê-lo, a criança não constrói conhecimento algum”. (SEBER 1997, p.107).

É importante destacar a compreensão de que os objetos de aprendizagem em geral são recursos digitais disponibilizados nos mais diversos ambientes que tem como finalidade promover e incentivar o ensino das crianças, garantindo uma aprendizagem satisfatória, pois os objetos de aprendizagem permitem ao sujeito possibilidade de competições e diversões, tornando a aprendizagem interativa, dinâmica, prazerosa. Sabe-se que os alunos que utilizam os objetos de aprendizagem ou jogos de raciocínio lógico, desenvolvem uma habilidade cognitiva e um conhecimento implícito, que ajuda a compreender as atividades virtuais com clareza e facilidade na sala de aula. Como coloca Mello e Ribeiro (2004, p.172):

Por ser um instrumento tão diversificado, pode-se tê-lo como um recurso na nossa prática pedagógica, estimulando o desenvolvimento da criança em todas as áreas do conhecimento. A criança se apropria de tal forma do computador que este faz parte da sua vida, como mais uma maneira de adquirir conhecimento.

A utilização dos computadores como ferramenta educacional para construção de conhecimento e desenvolvimento do aluno, vem modificando a cada dia o comportamento das crianças em sala de aula. Gates, Myhrvold e Rinearson (1995, p.236) afirmam que “embora uma sala de aula vá continuar a ser uma sala de aula, a tecnologia transformará uma porção de detalhes”. Outro aspecto levantado é a aprendizagem de forma significativa, que uso do computador aliado aos objetos de aprendizagem consegue explorar o potencial criativo das crianças despertando o interesse em aprender de maneira prazerosa. Segundo Papert (2008):

Até agora o uso mais potente de computadores para mudar a estrutura epistemológica da aprendizagem infantil foi a construção de micromundos, nos quais as crianças executam atividades matemáticas porque são espaços virtuais atrativos, exigindo o desenvolvimento de habilidades matemáticas específicas. (PAPERT, 2008, p.30).

A disciplinas acabam se tornando atrativas e fáceis de serem trabalhadas com os computadores, as crianças possuem um fascínio por essa máquina e utiliza-la na aprendizagem quebra obstáculos que foram criados com o sistema educacional tradicional. Diante do que expõe Mello e Ribeiro (2004, p.170):

É importante destacar que a informática não pode ser implementada e ser movida na escola por modismo, pelo marketing ou pelo fascínio que exerce sobre o aluno. Ela deve ser vista como uma ferramenta inerente ao processo educacional e não como um fim em si mesma e ser sempre passível de análise no sentido de chegar a conclusão se, naquela ocasião, para aquele aluno ou grupo de alunos, é de fato o melhor recurso para se atingir os objetivos desejados.

Com a presença da informática se tornou necessário acentuar a criatividade e o raciocínio lógico dos alunos, de forma escalonada e gradual, auxiliando os mesmos na construção do seu conhecimento, podendo ser utilizada para estudar, fazer trabalhos, e na organização de tarefas diárias.

## **2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa executada foi de estudo de campo e bibliográfica com nível exploratória. Segundo Gil (2002), “estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses”. O autor enfatiza também que “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002. p. 44). Foi utilizada a observação simples em sala preparada e organizada para execução do Projeto Leitura e Escrita, Gil sustenta ainda que, por observação simples entende-se aquela em que o pesquisador, permanecendo alheio a comunidade, grupo ou situação que pretende estudar, observa de maneira espontânea os fatos que aí ocorrem (GIL, 1989, p.105). Ocorreu a pesquisa qualitativa, que considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, pois, a mesma identifica e analisa dados não mensuráveis numericamente, como sentimentos, sensações, percepções, intenções.

O local de execução se deu na Escola EMEF Irmã Leodgard Gausephol. O Projeto Leitura e Escrita consistiu no trabalho desenvolvido pelos alunos da UFOPA do PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Curso Licenciatura em Informática Educacional 2014 e gestores e professores da escola município. Foram 09 (nove) semanas de execução do Projeto Leitura e Escrita, teve início em 02 de outubro a 13 de dezembro 2017. Antes da execução do projeto (15 dias do início), realizou-se um levantamento sobre as crianças que não sabiam ler, escrever, repetentes, com idade avançada para série, comportamento agressivo, problemas Conselho Tutelar, problemas com a polícia e problemas na escola. Foram selecionados com essas características 26 (vinte e seis) alunos (as).

A prioridade foi para aqueles que não sabiam ler, dos quais 09 (nove) alunos entre meninos e meninas foram escolhidos em reunião com a coordenação da escola, mas infelizmente uma aluna foi retirada na segunda semana, por iniciativa da professora, pois a mesma achou que o projeto não estava tendo eficácia para sua aluna, então o projeto fechou a segunda semana com 08 (oito) crianças. Todas as segundas-feiras foram destinadas para

reunião na Escola com todos os participantes do projeto, para elaboração do planejamento semanal, as terças-feiras, quartas-feiras e quintas-feiras foram destinadas a execução do projeto, sexta-feira era realizada a reunião na sala PIBID da UFOPA, para efetivação dos relatórios e levantamento de ideias a serem inseridas no próximo planejamento, no caso na segunda-feira seguinte. A Professora Pedagoga da escola município desempenhou o papel de mediadora do projeto tendo como auxiliares os discentes bolsistas do PIBID do curso de Licenciatura em Informática Educacional 2014 da UFOPA.

As tecnologias usadas para o procedimento de intervenção do projeto foram: computador, caixa de som, Tv Smart, mouse sem fio, quadro, teclado sem fio e internet. Os computadores utilizados foram os do Projeto “Um Computador por Aluno” (UCA’s), que funcionam utilizando a plataforma Linux Educacional e possuem o *software GCompris*. O horário das intervenções foi dividido da seguinte forma: 8hrs as 9:15 e 9:30, intervalo de 15 minutos para merenda. Finalizando as 11:30 nos dias de terça-feira a quinta-feira.

### **3. MÉTODO COMPUTACIONAL**

O *software GCOMPRIS* é uma ferramenta educacional livre sob a licença GNU (General Public License) de código aberto, criado na linguagem programação C e Python. Trata-se de um objeto educacional composto hoje por 140 atividades lúdicas utilizando Linux e 78 atividades lúdicas liberadas no uso sistema operacional Windows (*software* proprietário). Todas as suas funções estão disponíveis na plataforma Linux Educacional que é um projeto do Governo Federal que busca o melhor aproveitamento dos ambientes de informática nas escolas.

O *GCompris* é um conjunto de aplicativos interdisciplinar que pode ser utilizado nas disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática, Artes, Geografia e Ciências. Sua interface é carregada de desenhos que visa atrair a atenção das crianças e possuem os menus e narrativas em língua portuguesa. Inclui uma grande quantidade de categorias em suas atividades para crianças com idade entre 2 a 10 anos. O *software* possui uma grande especificidade lúdica e de cunho educacional que servirá para ajudar na construção do conhecimento do público em estudo. No Quadro 1 são apresentadas as principais categorias (Grupos de Trabalho) gratuitas disponíveis. Estas atividades incluem testes como: inteligência, habilidade (uso do computador), reflexos e estratégias.

### Quadro 1 – Grupos de trabalho *Gcompris*.

	Computador		Leitura – Atividades de leitura
	Descobertas		Jogos de estratégia
	Experiências		Botão desligar
	Diversão		Sobre o GCompris
	Matemática		Ferramentas
	Quebra-cabeças		Ajuda

Fonte: Domínio Público (2019).

A interface do *GCompris* é descomplicada para o público alvo em questão. Na tela inicial do programa é possível escolher a modalidade a ser aplicada. As figuras a seguir ilustrarão as principais funcionalidades das ferramentas disponíveis no *software*.

A ilustração da Figura 1 representa a tela inicial do *software* após a execução do mesmo. O botão “Ferramentas” nesta figura correspondem as configurações do *software* onde é possível, por exemplo, deixar tempo jogo mais lento, atendendo assim algum público específico. Na ilustração da Figura 2 são apresentados os periféricos do menu do *Grupo Computador*. Esse grupo desenvolve habilidades voltadas especificamente à manipulação do teclado e mouse.

**Figura 1 - Tela Inicial *Software GCompris***



Fonte: Domínio Público (2019).

**Figura 2 – Periféricos de computador**



Fonte: Domínio Público (2019)

A ilustração da Figura 3 representa o *Grupo Descobertas*, o qual trabalha atividades de cores, sons, memória, sistema Braille, labirintos, jogos de memória e geografia. E na ilustração da Figura 4 é representado o *Grupo de Experiências* que trabalha com atividades de ciências como: ciclo da água, sistema elétrico com energia renovável, introdução a gravidade, entres

outras atividades. As atividades da imagem associadas a um “X”, indica a indisponibilidade no sistema operacional Windows, onde acesso a algumas atividades não são permitidas.

**Figura 3 – Grupo: Descobertas**



Fonte: Domínio Público (2019).

**Figura 4 – Grupo: Experiências**



Fonte: Domínio Público (2019).

A ilustração da Figura 5 representa o *Grupo Diversão* que trabalha com atividades como: jogo de futebol, hexágono, editor de texto, criação de desenho ou uma animação, conversar e desenhar. E na ilustração da Figura 6 é representado o *Grupo Matemática* que trabalha com atividades de cálculo, geometria e numeração.

**Figura 5 – Grupo: Diversão**



Fonte: Domínio Público (2019).

**Figura 6 – Grupo: Matemática**



Fonte: Domínio Público (2019).

A Figura 7 refere-se ao *Grupo Quebra-cabeças* que trabalha com vários tipos de jogos como: Torre de Hanói, Explorador de fotos, Super Inteligência, Sudoku, o jogo dos 15 e apague as luzes. Na figura 8 é representado o *Grupo Leitura* que trabalha atividades como, aprendizado de idioma, identificação de letras minúscula e maiúscula, prática de leitura,

prática de leitura na horizontal, prática de leitura na vertical, nome da imagem, jogo da memória com números por extenso e o clássico jogo da forca.

**Figura 7 – Grupo: Quebra-cabeças**



Fonte: Domínio Público (2019).

**Figura 8 – Grupo: Leitura**



Fonte: Domínio Público (2019).

No *grupo de leitura* foi onde se deu a aplicação metodológica das atividades desenvolvidas na escola com os alunos. Foram as atividades mais desenvolvidas durante projeto Leitura e Escrita. A dinâmica e organização das atividades fez com que as crianças seguissem as instruções reconhecendo as letras do alfabeto e estruturando corretamente a junção das palavras. Por fim, a ilustração da Figura 9 representa o *Grupo Estratégia* o qual trabalha com jogos de estratégia como, xadrez, ligue 4 e OWARE.

**Figura 9 – Representação do grupo Estratégia**



Fonte: Domínio Público (2019).

### 3.1 Procedimentos da intervenção na Escola Irmã Leodgard Gausepohl

Os procedimentos relatados a seguir descrevem os passos das atividades realizadas ao longo das nove semanas na escola utilizando o *software* apresentado, usando, principalmente o Grupo da Figura 8. Os três primeiros dias da primeira semana foram de Dinâmica de apresentação dos mediadores (PIBID) aos alunos da escola. No primeiro dia, a pedagoga foi buscar todas as crianças escolhidas para o projeto, dentro da sala todas estavam apreensivas, mas assim que foi iniciado as apresentações de todos participantes do projeto, elas foram se “soltando” e participando da aula, como maioria não se conhecia, fizemos uma dinâmica dos balões, foi distribuído balões vazios com papeis dentro contendo frases de boas-vindas. Colocamos uma música de fundo e as crianças encheram os balões. Todas as crianças seguraram um balão e depois se sentaram formando uma roda, após os mediadores solicitarem para cada criança se apresentar, estouraram o balão, fazendo a leitura da frase com auxílio dos mediadores. No segundo momento a mediadora fez uso de uma caixa pequena produzida para o desenvolvimento da atividade com as crianças, no qual tinham que passar a caixa ao som da música no momento que fosse dado pause, a criança que tivesse com a mesma na mão, deveria sortear uma letra que estaria dentro da caixinha, com isso instigar o aluno a conhecer a letra. Terceiro momento do primeiro dia da primeira semana, chegamos na apresentação do UCA – Um computador por aluno, todos os alunos tiveram que descrever o seu conhecimento na utilização do computador e assim conseguirmos avaliar quem sabia ou não manusear corretamente. No segundo dia da primeira semana, utilização do *Software GCompris*, iniciamos o estudo no Grupo Leitura na Atividade Enriqueça seu Vocabulário. Demonstramos a interface, ensinamos como navegar, manipular e realizar ações no programa.

#### **Atividades realizadas na primeira semana:**

- ✓ Dinâmica de apresentação dos mediadores do PIBID e alunos da escola. Foi utilizado a dinâmica dos balões. Durante a dinâmica, onde elas tinham que ler frases com os mediadores, já se observou que muitas delas não sabiam ler ou apresentavam algum grau de dificuldade.
- ✓ Apresentação do Alfabeto: a mediadora fez uso de uma caixa que continham as letras do alfabeto. As crianças passavam de mão em mão até a música parar. Onde parava a caixa a criança tirava a letra e a lia em voz alta.
- ✓ Apresentação do UCA, cada aluno recebeu um “Uquinha” e descreveu o conhecimento que tinha sobre o computador.

- ✓ Dinâmica para abordagem da última atividade conversa estruturada para o envolvimento das crianças na atividade do dia. Foi realizada uma sondagem sobre coisas do seu dia com uma conversa informal por meio de perguntas (como eles estavam, o que estudaram no dia anterior, etc.) para uma introdução a atividade do novo dia.
- ✓ Apresentação do *software GCompris*, ensinando a navegação, realizando ações de manipulação do *software* educacional. Acesso ao *Grupo Leitura*, na atividade “Enriqueça seu Vocabulário”.

#### **Atividades realizadas na segunda semana:**

- ✓ Resgate da semana anterior com apresentação dos alunos relatando o que lembravam do último encontro.
- ✓ Apresentação do Alfabeto com utilização de dois painéis de isopor. Cada aluno foi ao quadro e colocou na ordem correta alfabeto em EVA. Ao mesmo tempo tinham auxílio da Tv, que reproduzia o vídeo educativo com nome “ABC do Dino” que ditava o alfabeto na ordem correta.
- ✓ Utilização do *software GCompris* no *Grupo: O Computador*, atividade “Letras Cadentes”.
- ✓ Dinâmica denominada “Detetive”. As mediadoras esconderam pela sala várias palavras e entregaram uma figura para cada criança correspondente as palavras que forem escondidas, cada criança saiu em busca de “sua palavra”. Depois as crianças mostraram para turma a sua figura e leram a palavra encontrada.
- ✓ Jogo de quem forma mais palavras. Foi impresso o alfabeto no tamanho da fonte grande e com todos sentados juntos em uma mesa grande, recortaram e montaram suas palavras, montando-as nos painéis de isopor.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Clique em uma letra minúscula” do *Grupo Leitura*.
- ✓ Apresentação do vídeo “Silabas Simples” para trabalhar os sons e formação de silabas de todo o alfabeto por partes.
- ✓ Dinâmica - resgate de uma brincadeira de roda “PASSA PASSARÃO”. Em um ritmo de música as crianças ficaram em fila e quando a música pausava, o aluno que ficava

“preso” entre os braços, respondia uma pergunta relacionada ao alfabeto, repetindo até que todos respondessem as perguntas.

- ✓ Uso do *software Gcompris* para a atividade “Clique em cima letra Maiúscula” do *Grupo Leitura*.
- ✓ Exibição do vídeo ABC alfabeto fonético. Através da exibição do vídeo as crianças aprenderam a pronuncia das letras e ao mesmo tempo a formação de palavras associadas a imagem, trabalhando o cognitivo.

#### **Atividades realizadas na terceira semana:**

- ✓ Resgate com os alunos das atividades da semana anterior.
- ✓ Utilização do *software GCompris* na atividade “A letra desaparecida” do *Grupo Leitura*.
- ✓ Exibição do vídeo “As letras falam”.
- ✓ Dinâmica denominada boca de forno. Conforme a mediadora pedia uma letra o aluno deveria buscar a mesma.
- ✓ Dinâmica denominada “Dança da Cadeira”. Na brincadeira, as crianças andam em torno das cadeiras e quando a música para, aquele que ficava em pé tinha que ir no painel formar uma palavra.
- ✓ Atividade no painel para deixar o alfabeto na ordem correta em voz alta.
- ✓ Utilização do *software GCompris* na atividade “Letras Cadentes”, do *Grupo Computador*.
- ✓ Exibição do vídeo chamado, “Silabas simples”, trabalhando os sons e formação de silabas de todo o alfabeto.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Prática de Leitura” do *Grupo Leitura*.
- ✓ Dinâmica denominada “Detetive”. As mediadoras esconderam pela sala várias palavras e entregaram uma figura para cada criança correspondente as palavras que foram escondidas, cada criança saiu em busca de “sua palavra”. Depois as crianças mostraram a sua figura e leram a palavra encontrada.
- ✓ Exibição do vídeo ABC CANÇÃO APRENDER ALFABETO. Através da exibição do vídeo as crianças exercitaram o alfabeto melhorando aprendizado.

#### **Atividades realizadas na quarta semana:**

- ✓ Resgate com os alunos das atividades da semana anterior.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “A letra desaparecida” *Grupo Leitura*.
- ✓ Colagem de palavras - os alunos montaram palavras utilizando letras impressas, colando no papel A4 e fizeram exposição por toda extensão da sala.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Seu editor de textos”, no *Grupo Diversão*.
- ✓ Reprodução do vídeo denominado “Aprendendo o Alfabeto”, onde foi exibido o vídeo para reforçar a aprendizagem.
- ✓ Atividade com Dado. As crianças jogavam um dado confeccionado em papelão/EVA contendo palavras simples. Conforme o sorteio, as palavras eram lidas pelos alunos.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “A Letra Desaparecida”, no *Grupo Leitura*.

#### **Atividades realizadas na quinta semana:**

- ✓ Resgate com os alunos das atividades da semana anterior.
- ✓ Utilização do *software GCompris*, na atividade “Prática de Leitura na Horizontal”, do *Grupo Leitura*.
- ✓ Reprodução do vídeo denominado “Palavras Simples com quatro letras”.
- ✓ Colagem dos cartazes e leitura das palavras nas paredes da sala de aula. As crianças pegaram seus cartazes feitos na última semana e colaram na sala como forma de contagiar o ambiente e exercitar a leitura.
- ✓ Sílabas no painel. Foi trabalhado a formação de sílabas no painel. Cada aluno montou no painel a família silábica da letra T.
- ✓ Utilização do *software GCompris*, na atividade “Prática de Leitura na Vertical” do *Grupo Leitura*.
- ✓ Reprodução do vídeo denominado “Letra C formação de sílabas”. Introdução da família silábica da letra C.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Seu editor de textos”, do *Grupo Diversão*. Ditado com as palavras que iniciam com as letras C e D.

#### **Atividades realizadas na sexta semana:**

- ✓ Resgate com os alunos das atividades da semana anterior.

- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Nome da Imagem” do *Grupo Leitura*.
- ✓ Reprodução do vídeo denominado “Palavras Simples com quatro letras”. Foram usadas as letras F, G, H e depois exercitadas no *software GCompris* na atividade “Seu editor de textos” no Grupo Diversão.
- ✓ Uso de sílabas no painel. Foram trabalhadas as letras J, K, L e M, assim sucessivamente.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “O Clássico Jogo da Forca”, do *Grupo Leitura*.
- ✓ Reprodução de vídeo para a formação de sílabas com usando as letras L e M.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Seu editor de textos”, do *Grupo Diversão*. E depois foi ditado palavras que iniciam com as letras L e M.

#### **Atividades realizadas na sétima semana:**

- ✓ Resgate com os alunos das atividades da semana anterior.
- ✓ Reprodução do vídeo denominado “Alfabeto, o que é o que é?” No vídeo era perguntado os nomes dos animais e as crianças digitavam as respostas no UCA, usando o *GCompris*, na atividade “Seu Editor de Textos”.
- ✓ Roleta silábica *Spinner*. Foi utilizado uma roda montada com tampas de garrafas *pet* que continham sílabas e no meio, colocamos um spinner com um braço indicador. Nessa atividade cada aluno recebeu uma cartela de palavras incompletas e conforme era apontado no spinner, o aluno verificava em sua cartela se a mesma completava as palavras.
- ✓ Dinâmica do “Passa Passarão”, usado na segunda semana.
- ✓ Utilização do *software GCompris* na atividade “Seu editor de textos”, no Grupo Diversão e ditado as palavras com letra C e L.
- ✓ Dinâmica do Dado com a letra C. As palavras eram anexadas no quadro e os mesmos tinham que exercitar a leitura e escrita das palavras sorteadas.
- ✓ Reprodução do vídeo denominado “Alfabeto Completo para crianças”. Conforme solicitado os alunos digitavam no *GCompris* o nome dos objetos que apareciam, exercitando uso do teclado a leitura e escrita.
- ✓ Utilização do *software GCompris*, pela atividade “Seu editor de textos” e ditando as palavras com letra J e L.

#### **Atividades realizadas na oitava semana:**

- ✓ Resgate com os alunos das atividades da semana anterior.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Jogo da Memória com números por extenso”, do *Grupo Leitura*.
- ✓ Dinâmica denominada “Detetive” e “Dança da Cadeira”, usada na terceira semana.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Prática de Leitura”.
- ✓ Utilização do *software Gcompris* na atividade “Seu editor de textos” e ditando palavras com letras C e D para os alunos digitarem.
- ✓ Utilização de vídeo educativo, com as sílabas, (DA, DE, DI, DO, DU).
- ✓ Utilização do *software GCompris* na atividade “Enriqueça seu vocabulário”.

#### **Atividades realizadas na última semana:**

- ✓ Revisão geral do alfabeto no painel de isopor. Cada aluno foi ao painel e colou em ordem o alfabeto.
- ✓ Utilização do *software GCompris* na atividade “Seu editor de textos”.
- ✓ Roleta Silábica Spinner, usada na sétima semana, para treinar palavras iniciadas com a letra F.
- ✓ Exibição do vídeo denominado “Educativo Infantil” - Alfabetização de sílabas iniciadas com F.
- ✓ Dinâmica do Dado usando palavras com a letra F.
- ✓ Utilização do *software GCompris*, na atividade “Seu editor de textos” para ditar palavras iniciadas com a letra F.

## **4. RESULTADOS E ANÁLISE DA PESQUISA**

A culminância do Projeto “Leitura e Escrita” se deu no dia 03 de outubro de 2017. O atrativo foi a possibilidade de utilização das novas tecnologias na sala de aula a qual permitiu aos alunos uma nova possibilidade de aprendizado, diferente daquele vivenciado na escola. Foi um desafio empolgante e satisfatório a todos no projeto o qual se obteve sucesso em seu objetivo principal. Verificou-se que dos participantes, três atingiram a questão da leitura e escrita. Outras cinco, entretanto, observou-se ainda alguma dificuldade. Ressalta-se que todas

não sabiam ler e escrever. A primeira semana foi extremamente importante para a aproximação das crianças, pois muitas sentiam-se desconfiadas. Ao longo das atividades observou-se, no entanto, que os alunos se interessaram mais e notou-se até mesmo o nível comportamental. Avaliação da aceitação na participação do projeto pelos alunos e a descoberta de quanto eles sabiam manipular o UCA no primeiro dia e segundo dia foram primordiais para execução dos planejamentos semanais seguintes.

Com a atividade registrada e ilustrada na Figura 11a, buscou-se associar a imagem ao som, facilitando o reconhecimento das palavras e fazendo com que as crianças tomassem decisões que a levariam ao acerto ou erro, influenciando-as realizarem novamente os acertos das palavras a cada nova fase do jogo. Já na atividade da ilustração da Figura 11b, buscou-se relacionar a letra da tela ao teclado do computador limitado a um determinado tempo. Isso deixou-as mais eufóricas e quando as letras caíam antes de clicarem no teclado, era certeza que tinham perdido e tratavam de reiniciar a partida para conseguirem vencer a partida. A execução foi realizada conforme os objetivos almejados em cada atividade.

- a) Objetivo: Rever um conjunto de palavras. Cada palavra é mostrada com uma voz, um texto e uma imagem. Quando você tiver terminado, é sugerido um exercício que, ouvindo a voz, você deve encontrar a palavra correta. Na configuração você pode selecionar o idioma que você deseja aprender.
- b) Objetivo: Reconhecer no teclado, as letras que aparecem na tela. Digite a letra que está caindo antes que ela atinja o chão.

**Figura 11** – a) *Grupo Leitura* - Atividade “Enriqueça seu vocabulário”, b) Grupo O Computador, atividade “Letras Cadentes”.



a)



b)

Fonte: Acervo Pessoal (2019).

Na Figura 12<sup>a</sup> é representado o registro da atividade “Clique em uma letra minúscula” e na Figura 12<sup>b</sup>, o registro da execução da atividade “Clique em uma letra maiúscula”. O objetivo foi a identificação do nome da Letra, no momento que uma letra é falada. O aluno clica na letra correspondente na área principal que é composta por um trem de carga com 6 (seis) vagões sendo que em cada vagão existe uma letra, a voz surge e com mouse é indicado o vagão correto. A diferença entre as atividades da Figura 12a e 12b eram os formatos das letras minúsculas e maiúsculas, como se observa nos respectivos nomes das atividades. Foi realizado uma explicação aos alunos sobre a diferença entre letras maiúscula e minúscula e como eram usadas nos textos e palavras do dia a dia. Os jogos nesta atividade contem 19 fases e a cada fase a chaminé solta uma letra.

**Figura 12** – a) Grupo Leitura, atividade “ Clique em uma letra minúscula”, b) Grupo Leitura, atividade “ Clique em uma letra maiúscula”.



Fonte: Acervo Pessoal (2019).

Já na Figura 13a está representado o registro da atividade “A Letra Desaparecida”. A vista do jogo é completamente intuitiva. Um objeto é mostrado e embaixo da imagem o nome faltando uma letra. Com o mouse o aluno clica qual ele letra deve ser preenchida. Em todas as tentativas com acertos, o software responde com palavras de incentivo aos alunos. O Objetivo dessa atividade é treinar a leitura.

Na figura 13b é apresentado o registro da execução da atividade “*Prática de Leitura*”. É um complemento da atividade 13a. Nesta atividade os objetos são relacionados aos seus nomes, o aluno tem que clicar com mouse em 1(um) dos 4(quatro) quadros verdes localizados na parte esquerda superior, na posição vertical da tela do jogo. A relação do aluno com essa atividade foi mais rápida pois as imagens dos objetos eram as mesmas da atividade 13a. Nessas atividades os mediadores solicitavam aos discentes que soletrassem as palavras que

eles acertavam, tornando a interação entre os participantes e os executores. Isso foi proporcionando o cumprimento do objetivo principal do trabalho, que é a leitura e escrita.

**Figura 13** – a) Grupo Leitura, atividade “ A Letra Desaparecida”, b) Grupo Leitura, atividade “ Prática de Leitura”.



a)

b)

Fonte: Acervo Pessoal (2019).

A Figura 14a, refere-se a atividade “Seu Editor de textos”. Essa atividade foi considerada excelente para destacarmos as dificuldades das crianças. A participação de todos sempre foi satisfatória. Eles interagiam entre os colegas e mediadores nos momentos de dúvidas e até chegavam a ajudar os colegas que pediam informação. Essa harmonia foi excelente para entendermos que um ambiente preparado e organizado, deixa as crianças livres para esclarecerem as suas indecisões e obterem respostas.

a) Objetivo: Editor de texto simples, para digitar e salvar qualquer texto, excelente ferramenta para ditados.

A Figura 14b é um registro da execução da atividade “Aprendizado de Idioma/ Enriqueça seu Vocabulário” e é verificado como o processo de desenvolvimento da leitura das crianças estava evoluindo. O objetivo da atividade é a revisão de um conjunto de palavras. Cada palavra é mostrada com uma voz, um texto e uma imagem. Quando o aluno tiver terminado, é sugerido um exercício que, ouvindo a voz, o aluno deve encontrar a palavra correta. A estratégia na atividade realizada foi relacionar a imagem de animais da natureza ao

seu respectivo nome. A imagem de um animal aparecia e a voz ditava o nome, para fixação. Depois que 12(doze) animais eram apresentados, uma tela é aberta com um nome no topo e a voz ditando o nome animal e abaixo 4(quatro) quadrados com a imagem de um animal e seu devido nome do lado. Nessa atividade percebe-se que o número de acerto foi grande.

Figura 14– a) Grupo Diversão, atividade “ Seu Editor de textos”, b) Grupo Leitura, atividade “ Aprendizado de Idioma / Enriqueça Seu Vocabulário”.



a)

b)

Fonte: Acervo Pessoal (2019).

A Figura 15a e 15b são os registros das atividades “Prática de Leitura na Horizontal” e “Prática de Leitura na Vertical”. Nestas atividades existe uma tabela com duas colunas, na coluna da esquerda uma única palavra, na coluna da direita um texto grande. O usuário precisa encontrar a palavra que estava no meio do texto e descobrir se ela estava ou não inserida, pois em alguns segundos o texto some. A voz determinando que a criança tinha acertado a palavra a deixava entusiasmada para continuar as fases seguintes. O modo como as crianças observavam o texto demonstrava que a compreensão do jogo estava no caminho certo, pois precisavam de um pouco de conhecimento, agilidade e tempo. Essa sugestão de conhecimentos e experiências envolventes, lado a TIC, projetava uma satisfação de alívio, como se elas soubessem ler, tudo que estava escrito. A emoção e vontade de repetir quando erravam demonstrava a vontade de aprender mais e mais. A diferença da atividade 15a para a 15b é que o texto e palavras estavam em sentidos diferentes, o primeiro na horizontal e o segundo na vertical. Os mediadores sempre perguntavam com qual letra iniciava a palavra, para que as mesmas conseguissem ler e reconhecer a palavra no meio do texto.

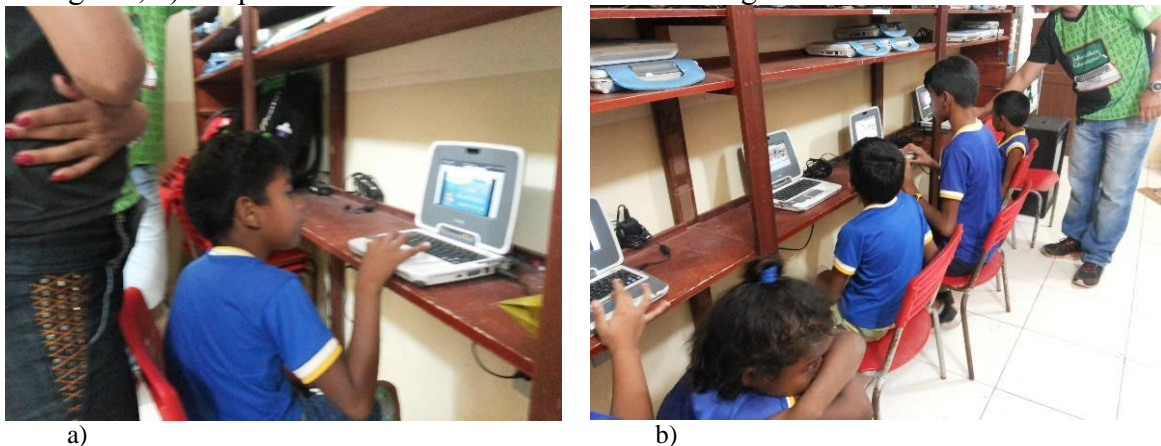
**Figura 15** – a) Grupo Leitura da atividade “ Prática de Leitura na Horizontal”, (b) Prática de Leitura na Vertical.



Fonte: Acervo Pessoal (2019).

Por fim, na Figura 16a está representado o registro no momento da execução da atividade “Nome da Imagem”. Nessa atividade precisa que a criança arraste cada imagem da caixa vertical à esquerda até o seu nome. E na Figura 16b é mostrado um registro da execução da atividade “O Clássico Jogo da Forca”. Nesta etapa as crianças deveriam adivinhar as letras da palavra indicada na tela do computador. Parte da imagem que representa a palavra é mostrada todas as vezes que ocorresse o erro na tentativa. Ou seja, eram colocadas algumas letras da palavra e com a ajuda de parte da imagem a criança preenchia a palavra pelo teclado computador. A cada palavra formada, as crianças liam em voz alta.

**Figura 16** – a) Registro da atividade do grupo Leitura da atividade “ Nome da Imagem”, b) Grupo Leitura da atividade “ O Clássico Jogo da Forca”.



Fonte: Acervo Pessoal (2019).

## 5. CONCLUSÃO

A utilização das TIC'S como modalidade educacional nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias da informação e da comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos, incluindo, obrigatoriamente, metodologias que possibilitem e valorizem a interação em tempo real. Neste trabalho a escolha do *GCompris* teve como critério a construção do conhecimento, pois acredita-se que para a criança ser cognitivamente desafiada, os *softwares* precisam ser estruturados de forma a permitir a interação do sujeito. A proposta deste trabalho na sua aplicação, traz a reflexão de que o professor deve se reconhecer como facilitador e adotando da melhor forma possível o modelo de aprendizagem que foi utilizado na pesquisa. Entretanto, para isso verifica-se que deve haver a liberdade de criar, tanto na escola como nos seus processos internos. É preciso que o docente esteja seguro de seu prazer de aprender e de ensinar de modo a proporcionar o mesmo a seus alunos. Os resultados alcançados em sala de aula foram valiosos considerando que após a aplicação verificou-se o diferencial nos vocabulários dos participantes e isso foi primordial para a compreensão das funções dos textos escritos.

Com esta experiência deste trabalho observou o quanto que as crianças necessitam de implementação de recursos pedagógicos e metodológicos educacionais, aliadas com as novas tecnologias de ensino. Foi possível familiarizar os participantes no uso da ferramenta e agregou criatividade e participação dos mesmos. Vivemos neste século com uma geração que terão prosperidade na aprendizagem e no desenvolvimento intelectual pois com o contato com as ferramentas educacionais, sua imaginação e criatividade são postas ao exterior. A ferramenta *Gcompris* se mostrou como um objeto que promoveu relação de forma significativa com aluno e professor, possibilitando um aprendizado satisfatório, familiarizando-os com as tecnologias, agregando criatividade e participação.

## AGRADECIMENTOS

À agência de fomento Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID. Coordenador Institucional: Hugo Alex Diniz, À Coordenadora do PIBID, Profa Dra. Eliane Cristina Flexa Duarte, pela orientação de toda a pesquisa e ao Prof. Dr. Claudir Oliveira pelo

acompanhamento na fase final do trabalho, ao Prof. Gilberto Resende de Azevedo pela doação de seu livro “*Gcompris Softwares Educacionais*” e aos colaboradores Prof<sup>a</sup> Doriane Ezaquiel, Prof<sup>a</sup> Maria Lúcia Maia, Prof<sup>a</sup> Elizabeth Fernandes, discente Hugo Renan, discente Pricila Guimarães, discente Rosecleide Castro, discente Jaine Rocha, discente Tiago Rodrigues.

### ABSTRACT

The use of free educational software as a facilitating tool of the teaching-learning process became necessary from the moment when public policies adopted projects to implement computer labs in schools. This action triggered the need to use technologies in the classroom. Given this context, this work aimed to use the free software Gcompris as a teaching-learning tool, in the formation of reading and writing, in the curricular activities of elementary school students in a municipal school in the city of Santarém-Pará. The work was carried out during the activities of the Institutional Project of Teaching Initiation Scholarship - PIBID, of the Degree in Educational Informatics of the Federal University of Western Pará. The activities were carried out with 09 (nine) students and pedagogical coordinators of a school. during a nine-week development of the Reading and Writing Project in a room prepared with computers and play objects. It was verified through the use of the tool that it contributes to the construction of meaningful learning of the target group and provided improvement in the teaching and technological insertion in the school.

**KEYWORDS:** Educational software. Teaching-learning. UCA. TIC,s.

### REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Gilberto Resende de. **GCompris: Softwares Educacionais**. Rio de Janeiro: do Autor, 2012. 100 p. Versão: 8.3.3.

BRASILIA. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. Ministério da Educação (Ed.). **FNDE 50 ANOS: MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**. 2017. Disponível em: <<https://www.fnde.gov.br/programas/proinfo/eixos-de-atuacao/projeto-um-computadro-por-aluno-uca>>. Acesso em: 05 fev. 2017.

BRASILIA. Seb - Secretaria de Educação Básica. Ministério da Educação. **PRÓ LETRAMENTO: Alfabetização e Linguagem**. Brasília: Selma Correa e Silvana Godoy, 2008. 364 p. (Formação continuada de professores). Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/component/docman/?task=doc\\_download&gid=6002&Itemid=>](http://portal.mec.gov.br/component/docman/?task=doc_download&gid=6002&Itemid=>)>. Acesso em: 5 fev. 2008.

GATES, Bill; MYHRVOLD, Nathan; RINEARSON, Peter. **BILL GATES: A ESTRADA DO FUTURO**. São Paulo: Schwarcz Ltda, 1995. 350 p. Tradução de: Beth Vieira.

GIL, Antônio Carlos. **COMO ELABORAR PROJETOS DE PESQUISA**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p. (1. ed. 1987; 2. ed. 1989; 3. ed. 1991; 4. ed. 2002; 7a tiragem).

GRADIN, Bernardo; PENIDO, Anna. **PORVIR: INOVAÇÕES EM EDUCAÇÃO**. 2012. Disponível em: <<http://porvir.org/sobre-nos>>. Acesso em: 05 fev. 2012.

JOHNNY, Timothée & (Ed.). **Software Educativo GCompris: Software Educativo GCompris**. 2019. Disponível em: <<https://gcompris.net/index-pt.html>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

MELLO, Maria Cristina de; RIBEIRO, Amélia Escotto do Amaral. **LETRAMENTO: Significados e Tendências**. Rio de Janeiro: Wak, 2004. 180 p.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**; tradução Sandra Costa. – ed. Ver. – Porto Alegre: Artmed, 2008.

PAULA, Fabio Bebert de. **Viva O LINUX: VOL. 2002**. Todos os artigos recebidos passam por filtragem de qualidade antes de sua publicação. Disponível em: <<https://www.vivaolinux.com.br/quemsomos/>>. Acesso em: 01 nov. 2002.

SEBER, Maria da Glória. **A ESCRITA INFANTIL: O CAMINHO DA CONSTRUÇÃO**. São Paulo: Scipione, 1997. 254 p. (MAGISTÉRIO).

SOARES, Magda. **LETRAMENTO: UM TEMA EM TRÊS GÊNEROS**. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. 128 p.

TEBEROSKY, Ana; COLOMER, Teresa. **APRENDER A LER E A ESCREVER: UMA PROPOSTA CONSTRUTIVISTA**. Porto Alegre: Artmed, 2003. 191 p. TRADUÇÃO ANA MARIA NETO MACHADO.