

POSSIBILIDADE DE INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS A PARTIR DO SOFTWARE GCOMPRIS

POSSIBILITY OF DIGITAL INCLUSION IN THE EDUCATION OF YOUTH AND ADULTS
FROM THE GCOMPRIS SOFTWARE

- **Raphael Araújo Gomes**- (Estudante do curso de Licenciatura em Computação e Bolsista do Subprojeto de Informática. - gomesaraujoraphael@gmail.com)
- **Albertina Marília Alves Guedes** (Professora e Coordenadora de Área do Subprojeto de Informática- albertinamarilia@hotmail.com.)

RESUMO

No contexto escolar o uso de instrumentos tecnológicos é cada vez mais frequente o que favorece o interesse do aluno pelo processo de aprendizagem dos conteúdos. A partir deste pressuposto, esse estudo objetiva apresentar as contribuições do uso do software GCompris no processo de aprendizagem de estudantes da 1ª Fase da Educação de Jovens e Adultos – EJA. Diz respeito a uma pesquisa qualitativa executada por um estudante do curso de Licenciatura em Computação. Teve a participação de 20 alunos da 1ª Fase da Educação de Jovens e Adultos da Escola Municipal Professora Luiza de Castro Ferreira e Silva. Os dados foram coletados mediante a realização de três Espaços de Diálogo. Em seguida, foram analisados e interpretados embasados na Análise de Conteúdo. Durante a realização dos Espaços de Diálogo percebemos que os alunos consideravam o uso do software GCompris importante uma vez que viabilizou aprendizagens diferenciadas do modelo tradicional, além de ser uma aprendizagem divertida e motivadora. Por fim, concluímos que o uso do software GCompris influencia na aprendizagem dos alunos e contribuiu para que os alunos ampliem seus conhecimentos sobre informática os quais podem ser utilizados dentro e fora do âmbito escolar.

Palavras-chave: Software Gcompris, Educação de Jovens e Adultos, Aprendizagem.

ABSTRACT

In the school context the use of technological tools is increasingly frequent what favors the student interest in the content of learning. From this assumption, this study aims to present the GCompris software use contributions in the student learning process in the 1st Phase of Youth and Adult Education - EJA. This involves a qualitative research performed by a student of the Bachelor's Degree in Computing. It was attended by 20 students of the 1st Phase of the Youth and Adult Education of the School Professor Luiza Ferreira de Castro e Silva. Data were collected by conducting three Dialogue spaces. We were then analyzed and interpreted grounded in content analysis. During the realization of dialogue spaces we realized that students consider the use of important GCompris software once facilitates differentiated learning the traditional model, besides being an amusing and motivating learning. Finally, we conclude that the use of software

GCompris influences on student learning and helps students expand their knowledge on information that can be used inside and outside the school environment.

Keywords: *Software Gcompris, for Youth and Adults Education, Learning.*

1. INTRODUÇÃO

Atualmente é cada vez mais frequente ter nas escolas um Laboratório de Informática ou até mesmo salas de aula equipada com instrumentos tecnológicos, tais como, computadores e lousas eletrônicas. Todavia, não basta apenas ter computadores nas escolas, é importante também que esses equipamentos tenham acesso a *internet*. Por isso, no Brasil, por exemplo, a cada ano o governo investe na inserção de instrumentos tecnológicos com acesso a *internet* em todas as modalidades de ensino público.

No contexto escolar o uso destas novas tecnologias tem proporcionado mudanças significativas no paradigma pedagógico disponibilizando recursos tecnológicos nos quais os professores, a partir de um prévio planejamento pedagógico, podem elaborar atividades didáticas para os alunos mediadas por essas ferramentas (TAROUÇO, KONRATH e GRANDO, 2005).

Bona (2009) destaca que há uma grande variedade de *softwares* educativos disponíveis gratuitamente na *internet* que podem contribuir de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem. Estes *softwares* educacionais podem ser empregados nas mais variadas situações de ensino, tais como: estímulo ao raciocínio lógico e matemático, linguístico, dentre outros. Por isso, Bona (2009) apresenta que estes *softwares* quando utilizados pelo professor de modo planejado configuram-se como alternativas enriquecedoras que auxiliam na didática do professor.

Todavia, Benitti, Seara e Schlindwein (2005) ressaltam que apesar de haver muitos *softwares* educativos disponíveis muitos professores não possuem compreensão e/ou fundamentos pedagógicos para trabalharem com esse tipo de recurso tecnológico. A partir desta realidade, Santos *at al* (2012) apresentam que a introdução da Informática na Educação necessita de “quatro ingredientes importantes”, a saber: o computador, o *software* educativo, o aluno, e, principalmente, o professor capacitado para utilizar o computador e a variedade de *softwares* disponíveis como ferramenta educacional.

Santos *at al* (2012) ainda revelam que os *softwares* educativos podem ser concebido como recursos importante pois pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem mediando o conhecimento do conteúdo didático. Contudo, sem um planejamento prévio por parte do professor, o computador e todos os recursos disponíveis nesta ferramenta, quando utilizado no ambiente educacional, fica sem utilidade. Além disso, outro aspecto importante é que ao viabilizar o processo de ensino e aprendizagem mediado pelo uso de recursos tecnológicos a partir de um prévio planejamento pedagógico é possível romper com o paradigma do modelo tradicional de ensino (CAMPOS *at al*, 2003).

Nesse momento, conforme descrito por Campos *at al* (2003), a figura do professor capacitado, dedicado e engajado no processo de mudança no aspecto pedagógico mediado por ferramentas tecnológicas passa a ser de vital importância. Além disso, Campos *at al* (2003) também apresentam que é importante que o professor busque atuar como um

facilitador visando viabilizar a aprendizagem cooperativa. Ao invés do professor atuar em sala de aula como um especialista que fornece e/ou transmite informações através de aulas expositivas, o professor pode e deve organizar o ambiente de modo cooperativo onde os alunos executam as atividades de modo que incentive a interação e a utilização dos instrumentos tecnológicos com objetivos pedagógicos.

Para Campos *et al* (2003) tal postura é importante uma vez que os instrumentos tecnológicos podem ser utilizados como uma ferramenta que viabiliza a interação entre os alunos e torna a aula mais dinâmica e motivadora. Em consequência disso, conforme destaca Pais (2002), quanto mais interativa for a relação do aluno com os colegas em sala de aula e o uso dos instrumentos tecnológicos, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber.

A partir desta perspectiva, esse trabalho tem como principal objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa sobre as contribuições do uso do *Software GCompris* no processo de ensino e aprendizagem de estudantes que estão na 1ª Fase da Educação de Jovens e Adultos – EJA.

1.1. Software GCompris como Estratégia de Ensino

O *GCompris* é um *software* livre que disponibiliza atividades educativas para estudantes que estão na alfabetização. Algumas das atividades realizadas com esse *software* são de orientação lúdica, porém, sempre com objetivos pedagógicos. Atualmente o *Gcompris* possui aproximadamente 80 aplicativos que estão divididos em categorias, tais como: informática, português, ciências, geografia, biologia, dentre outros (RAABE *et al*, 2008).

O *Gcompris* é um programa que apresenta inúmeras possibilidades de estratégias de ensino visto que disponibiliza atividades pedagógicas que podem ser executadas de modo lúdico o que por sua vez contribui no desenvolvimento da capacidade raciocínio lógico, coordenação motora, etc. Este *software* consiste em um conjunto de jogos que abrangem conhecimentos teóricos introdutórios em diversas áreas de conhecimento, tais como: matemática, português, educação artística, geografia, ciências. Além disso, ainda contribui para que o aluno aprenda e desenvolva habilidades em utilizar o computador (RAABE *et al*, 2008).

Na concepção de Campos e Campos (2013), o uso do *software Gcompris* na educação pode proporcionar uma nova dinâmica no processo de apreensão e construção do conhecimento sobre informática visto que pode auxiliar os estudantes que tem dificuldades em utilizar o computador e/ou teclado. Além disso, permite o treinamento em digitação a partir do ensino de conteúdos da alfabetização escolar. Por isso, Oliveira, Costa e Moreira (2001) ressaltam que ao utilizar o *software GCompris* o professor pode ter um melhor aproveitamento pedagógico quando executa suas atividades em sala de aula por intermédio de jogos e brincadeiras a partir do uso deste *software*.

Na Figura 1 e Figura 2 é ilustrado algumas das possibilidades de ensino que o *software GCompris* pode ser utilizado com alunos do 1^a Ciclo da Educação de Jovens e Adultos.

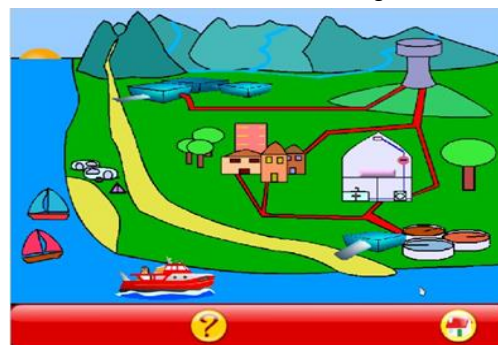
Na Figura 1 apresenta uma possibilidade de aprendizagem dos conteúdos iniciais de português acerca dos reconhecimentos das letras e formação de palavras. Neste jogo as letras vão caindo na tela e o aluno deve encontrar as mesmas letras no teclado. Após o reconhecimento da letra no teclado o aluno deve digitar no teclado a letra que cai e, aos poucos, a cada letra que cai deve formar palavras. Essa atividade visa proporcionar ao aluno a habilidade reconhecimento das posições de cada letra no teclado e assim permitindo o desenvolvimento da coordenação na digitação das palavras.

Figura 1. Reconhecimento de Letras e Formação de Palavras



Na Figura 2 apresenta uma possibilidade de aprendizagem de ciências acerca dos conteúdos de meio ambiente, ciclo da água, esgoto, dentre outros. Nesta atividade, o aluno deve clicar nos elementos ativos mostrados na tela, tais como: o sol, as nuvens, a estação de bombeamento de água e a estação de tratamento de esgoto com o objetivo de reativar o funcionamento do sistema de água.

Figura 2. Conhecimento e Compreensão Sobre Meio Ambiente e o Ciclo da Água



2. METODOLOGIA

Esse trabalho diz respeito a uma pesquisa de campo de abordagem qualitativa (MACEDO, 2012). Foi executada por um estudante do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambuco. Teve a

participação de 20 estudantes da 1ª Fase da Educação de Jovens e Adultos de uma escola pública municipal localizada na cidade de Petrolina, Pernambuco, Brasil. Os dados foram coletados mediante a realização de três Rodas de Conversa a qual chamaremos de Espaço de Diálogo.

De acordo com Moura e Lima (2014, p. 98), “a roda de conversa é, no âmbito da pesquisa narrativa, uma forma de produzir dados em que o pesquisador se insere como sujeito da pesquisa pela participação na conversa e, ao mesmo tempo, produz dados para discussão”. Moura e Lima (2014, p. 98) ainda acrescentam que a Roda de Conversa é “um instrumento que permite a partilha de experiências e o desenvolvimento de reflexões sobre as práticas educativas dos sujeitos em um processo mediado pela interação entre os colaboradores da pesquisa através de diálogos”.

Os momentos de realização do Espaço de Diálogos ocorreram na própria escola onde os alunos estudam em horário conveniente a todos os alunos. Foram realizados três Espaços de Diálogos. No primeiro momento os alunos foram questionados sobre o que acham das aulas e que didáticas e/ou metodologias de ensino utilizadas pelos professores eles mais gostavam. No segundo momento cada estudante relatou o que acham das aulas realizadas no Laboratório de Informática mediante o uso do *software GCompris*. Por fim, no terceiro momento, os alunos relataram quais eram as contribuições do uso do *Software GCompris* na Alfabetização de Estudantes da Educação de Jovens e Adultos.

Foi estabelecido como critério para participar pesquisa apenas que o aluno que já tivesse realizado pelo menos uma vez atividades didáticas e/ou pedagógicas mediante o uso do *software Gcompris*.

Visando garantir os pressupostos éticos e a não identificação dos alunos colaboradores conforme descrito na Resolução 196 do Conselho Nacional de Saúde (1996) os alunos participantes foram identificados como Aluno 1, Aluno 2, Aluno 3 e assim sucessivamente. Os dados coletados foram analisados e interpretados a partir da Análise de Conteúdo, conforme descrito por Bardin (2009).

3. RESULTADO E DISCUSSÃO

Após a coleta dos dados durante os Espaços de Diálogo foram selecionadas as temáticas mais constantes nas respostas dos professores. As Categorias de Análise que emergiram a partir das análises dos dados coletados foram:

3.1. Aprender com o *Software Gcompris* é Divertido.

Com a realização do “Espaço de Diálogo” os alunos tiveram a oportunidade de falar, discutir e refletir, sobre questões relacionadas ao ensino e aprendizagem mediada pelo uso do *software GCompris*. De acordo com Weiss e Cruz (2001), quando o professor conduz os

alunos para o Laboratório de Informática e executa atividades mediada pelo referido *software* os alunos podem demonstrar mais entusiasmo e curiosidade em aprender.

Durante a realização dos Espaços de Diálogos os alunos relataram que aprovam a realização de atividades pedagógicas mediante o uso do *GCompris* uma vez que consideram utilizar esse *software* torna a aprendizagem dos conteúdos escolares mais divertida, conforme descrito nos relatos abaixo:

É muito mais divertido aprender utilizando o Software Gcompris porque é diferente daquela aula só ouvindo o que o professor falando – Aluno 5.

Eu acho importante quando a professora nos leva para o Laboratório de Informática da escola para aprender no computador. Antes de estudar aqui na escola eu nunca tinha digitado em um computador e hoje eu já aprendi muitas coisas e, aprender brincando é muito divertido – Aluno 8.

Eu acho importante a professora usar o Gcompris porque antes eu tinha muito dificuldade em aprender matemática, mas quando é no computador a gente aprende de maneira diferente, mais rápido e divertido – Aluno 14.

Eu gosto quando a professora de português leva os alunos para aprender no Laboratório de Informática e coloca um joguinho, o Gcompris, para os alunos jogarem e aprenderem o assunto que foi explicado em sala de aula. A gente aprende de modo mais divertido – Aluno 16.

Nos relatos acima os alunos relatam que é mais divertido e prazeroso aprender os conteúdos matemáticos a partir do uso do *software GCompris*.

3.2. O Uso do *Software GCompris* Eleva a Qualidade da Aprendizagem e Contribui na Apreensão de Novos Conhecimentos.

Weiss e Cruz (2001) ressaltam que o uso de *softwares* na educação pode contribuir para o sucesso no trabalho do professor visto que proporciona uma nova dinâmica ao processo de aprendizagem e construção do conhecimento por parte dos alunos. Foi possível verificar isso na prática quando alguns alunos relataram que a partir do acesso ao *software GCompris* conseguiram ampliar seus conhecimentos acerca dos conteúdos ministrados em sala de aula pela professora, sobre conhecimentos básicos de informática, e até mesmo sobre como utilizar instrumentos tecnológicos disponíveis no meio social, tais como, um caixa eletrônico de Banco. Podemos observar esses relatos conforme descrito abaixo:

Eu gostei muito de estudar através desse software porque eu pude perceber que é possível aprender de modo diferente. Além disso, ainda pude conhecer e aprender manusear o teclado, o mouse – Aluno 7.

Eu acho importante porque quando a gente vai para o Laboratório de Informática da escola para aprender o assunto de matemática que a professora passou na sala de aula no joguinho Gcompris a gente aprende também a ligar e desligar o computador, a selecionar o jogo que a gente vai jogar – Aluno 12.

Para mim, tá sendo muito bom porque ajuda muito a gente, por causa das aulas no Laboratório de Informática, hoje eu já estou sabendo até usar o caixa eletrônico no Banco – Aluno 19.

Nas falas dos alunos acima demonstram que a realização das tarefas mediante o uso do *GCompris* possibilita aprendizagens diversas muito além do que apenas a aprendizagem dos conteúdos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização desta pesquisa foi possível verificar que o uso do *software GCompris* pode ser concebido como uma alternativa pedagógica viável no ensino dos conteúdos de português, matemática, ciência, dentre outros, para alunos da 1ª Fase da Educação de Jovens de Adultos visto que pode contribuir significativamente na aprendizagem dos conteúdos curriculares, bem como no conhecimento de informática.

Essa pesquisa também revelou que os estudantes consideram importante utilizar os *software GCompris* no processo de ensino e aprendizagem sobre os conteúdos que são ministrados em sala de aula visto que, a partir da inserção do *software* nas atividades didáticas é possível compreender e apreender melhor os conteúdos explicados de modo expositivo em sala de aula de modo interativo e motivador.

Nesta pesquisa verificamos também que a partir da execução e vivência dos pesquisadores deste estudo com os alunos da 1ª Fase da Educação de Jovens e Adultos, percebemos que os estudantes sentiam prazer em falar sobre o que aprenderam nas aulas a partir do uso *software Gcompris* e computador. O conhecimento apreendido pelos alunos mediante o uso do referido *software* não se restringe apenas aos conteúdos teóricos abordados em sala de aula, mais também, influencia e contribui para que o aluno saiba utilizar outros instrumentos tecnológicos disponível no âmbito social, tais como, um caixa eletrônico de auto-atendimento em Bancos.

Por fim, podemos concluir que a aplicação do *GCompris* resultou em uma aprendizagem significativa, prazerosa e eficiente, provendo interações entre os alunos e entre os conteúdos específicos do ensino formal, além de contribuir no crescimento do saber social, promovendo maior familiarização no manuseio dos equipamentos tecnológicos dentro e fora do contexto da escola por parte dos estudantes.

5. REFERÊNCIAS

- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: LDA, 2009.
- BENITTI, F. B. V; SEARA, E. F. R; SCHLINDWEIN, L. M. Processo de Desenvolvimento de Software Educacional: proposta e experimentação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p. 1-10, mai. 2005.
- BONA, B. O. Análise de softwares educativos para o ensino de matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 4, p. 35-55, 2009. Universidade Luterana do Brasil. Carazinho, RS, Brasil. Disponível em: www.if.ufrgs.br/eenci/artigos/ArtigoID71/v4n1a2009.pdf. Acesso em: 29 jan 2013.
- CAMPOS, F. C. *et al.* **Cooperação e Aprendizagem on-line**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- CAMPOS, G. H. B; CAMPOS, F. C. A. Qualidade de software Educacional. In: ROCHA, A. R. C. (Org.). **Qualidade de software: Teoria e Prática**. Campinas: Makron, 2001.
- CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. **Resolução nº 196**, de 10 de outubro de 1996. Dispõe sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/comissao/conep/resolucao.html>. Acesso em: 28 jan 2016.
- MACEDO, R. S. **A Etnopesquisa implicada: pertencimento, criação de saberes e afirmação**. Brasília: Liber Livros, 2012.
- MOURA, A. F; LIMA, M. G. A reinvenção da roda: roda de conversa: um instrumento metodológico possível. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v. 23, n. 1, p. 98-106, jan.-jun. 2014.
- OLIVEIRA, C. C; COSTA, J. W; MOREIRA, M. **Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo**. Campinas, SP: Papirus, 2001
- PAIS, L. C. **Educação Escolar e as Tecnologias da Informática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- RAABE, R. O; BORTOLUZZI, F; SILVA Jr. F; OLIVEIRA, A. Uma experiência do uso do *Software Livre GCOMPRIS* na aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental. In: Workshop Sobre Informática na Escola. Anais do XXVIII **Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**. Belém, PA, 2008.
- SANTOS, B. M. R; DIAS, N. C; CASTILHO, O. V. R; ALVES, S. D. Software educativo: uma ferramenta de aprendizagem matemática na educação infantil. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**, ano 10, n. 20, jul. 2012.
- TAROUCO, L. M. R; KONRATH, M. L. P; GRANDO, A. R. Silva. O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 1-8, nov. 2005.
- WEISS, A. M. L; CRUZ, M. L. M. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.