LEITURA E ESCRITA NAS SÉRIES INCIAIS: UM ESTUDO DE CASO DO JOGO "PRÁTICA DE LEITURA" DO APLICATIVO GCOMPRIS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Célia Moreira de Macedo[1]

Resumo- O uso da Tecnologia da Comunicação e Informação (TICs) é uma realidade, pois recentemente houve instalações de laboratórios de informática em todas escolas públicas. O artigo teve por objetivo verificar como o Gcompris, um aplicativo de jogos educacionais do Linux Educacional 5.0, atua no desenvolvimento cognitivo dos alunos do 3º ano A, período matutino, do Ensino Fundamental I, da Escola Estadual Coronel Ondino Rodrigues Lima em Ribeirão Cascalheira – MT. Realizou-se um estudo de caso com os alunos, com aplicação de duas aulas, uma expositiva e outra no laboratório de informática, com o jogo "Prática de Leitura" do aplicativo Gcompris para ministrar conteúdo de Língua Portuguesa – leitura e escrita. O estudo evidenciou que a aprendizagem com jogo no laboratório chamou mais a atenção e estimulou o envolvimento dos alunos e contribuiu diretamente na construção do conhecimento do conteúdo proposto.
Palavras-chaves: Aprendizagem. Jogos. Gcompris.

Abstract-The use of Information and Communication Technology (ICT) is a reality, as there have recently been facilities for computer labs in all public schools. The article aimed to verify how Gcompris an educational games application of Linux Educacional 5.0 in the cognitive development of students of the 3rd year A, morning, Elementary School I, of the Coronel Ondino Rodrigues Lima State School of Ribeirão Cascalheira - MT. A case study was carried out with the students, with the application of two classes, one expositive and another, in the computer lab with the "Reading Practice" game of the Gcompris application to teach Portuguese Language content - reading and writing. The study evidenced that the learning with game in the laboratory attracted more attention of the students and contributed directly in the construction of the knowledge of the proposed content.
Keywords: Learning. Games. Gcompris.

Introdução

A interação entre os meios de comunicações e as crianças começa desde os primeiros dias de vida, pois a criança é bombardeada por equipamentos eletrônicos, principalmente, os celulares, que são usados, muitas vezes, para acalmá-las. Neste contexto, a criança chega à escola buscando algo mais, além dos conteúdos que são passados diariamente.

O uso de recursos tecnológicos na educação pode contribuir significativamente para enriquecer a aprendizagem do aluno, dando a oportunidade do mesmo construir seu conhecimento e fazer parte do mundo letrado. Entretanto, vale ressaltar que a informatização

[1]Mestranda em Ciências da Educação, Universidad Interamericana – PY; docente da E.E. Cel. Ondino R. Lima em Ribeirão Cascalheira.

na educação não deve acontecer com base no "modismo", mas, é necessário pautar-se de critérios que privilegiam o uso da informática e que a educação também atenda seus objetivos.

As Tecnologias da Educação e Informação (TICs) são também uma prática de letramento que visa a incluir os indivíduos nas novas tecnologias para que possam ser capazes de dominar um conjunto de saberes necessários para emancipação do indivíduo na sociedade (LÖBLER et al, 2012). Esses recursos tecnológicos contribuem diretamente para as novas demandas contemporâneas de educação, deixando o "modismo" de lado.

Em relação ao contexto, podemos afirmar, em concordância com o conceito de Magda Soares, que as TICs constituem ambientes de letramento diversificados, pois

> Letramento é muito mais que simplesmente decifrar códigos, ele é um estado, uma condição com quem interage com diferentes portadores de leitura e escrita, com diferentes gêneros de leitura e escrita, com as diferentes funções que a leitura e a escrita desempenham na nossa vida. Enfim letramento é o estado ou condição de quem se envolve nas numerosas e variadas práticas sociais de leitura e escrita (SOARES, 1998, p. 107).

O lúdico em sala de aula, com uso da Tecnologia da Comunicação e Informação, contribui para o aprendizado do aluno. Neste contexto, os jogos exercem um papel diferenciado no cotidiano do aluno, promovendo a interação com os meios de comunicação que se inicia muito cedo:

> Jogando, a criança consegue comparar, analisar, nomear, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. Assim, os jogos trazem o mundo para a realidade da criança, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade (SOUZA, 2013, p. 12).

Ressaltamos que as escolas possuem laboratórios de informática dotados de recursos educacionais a ser aplicados na sala aula, seja via internet ou em aplicativos já instalados no Linux Educacional (programa oficial do Governo Federal).

Diante do exposto, o presente trabalho justifica o uso das ferramentas de jogos que o Linux Educacional traz em seus aplicativos (GCOMPRIS), para ser aplicado junto aos alunos no desenvolvimento das habilidades cognitivas.

Por fim, o objetivo da pesquisa é aplicar o jogo Prática de Leitura do aplicativo Gcompris, na aprendizagem do conteúdo de Língua Portuguesa (leitura e escrita) da turma do 3º ano, período matutino, da Escola Estadual Coronel Ondino Rodrigues Lima.

Materiais e Métodos

A presente pesquisa foi realizada na Escola Estadual Coronel Ondino Rodrigues Lima situada na Avenida Professor Zacarias, 1396, no Centro da cidade de Ribeirão Cascalheira –MT, distante a 930 km da capital de Cuiabá. A escola está composta pelas seguintes modalidades e níveis de ensino: Ensino Fundamental: 1º, 2º e 3º Ciclos, Ensino Médio Regular e EJA, Ensino Fundamental – EJA, Especificidades: Educação do Campo e Indígena em salas anexas[3].

Os sujeitos da pesquisa foram 18 alunos do 3º ano (3ª fase do 1º ciclo) do Ensino Fundamental I, período matutino. Através de uma pesquisa de campo, os dados foram coletados de maneira natural à medida em que os fenômenos ocorreram sendo diretamente observados e manuseados pela pesquisadora (SEVERINO, 2008).

A metodologia utilizada foi o Estudo de Caso que, para Martins e Bonfante (2014, p. 13), é uma "investigação de fenômenos reais num contexto atual, exploratório e descritivo, de um estudo profundo e minucioso de uma unidade particular".

Um plano de aula foi elaborado de acordo o modelo do Fascículo "Ferramentas Computacionais Aplicadas à Educação" - unidade II (NUNES et al, 2014). Com duas aulas de Prática de Leitura, sendo a primeira aula expositiva e a segunda no laboratório de informática.

Na aula realizada no laboratório de informática, foi utilizado o aplicativo Gcompris do Línux Educional 5.0 que é um software livre utilizado pelo Governo Federal com Sistema Operacional dos Computadores doados para as escolas. Já o Gcompris[4] é um software livre que contém várias atividades de diversas áreas do conhecimento para crianças de 2 a 10 anos. No estudo de caso da pesquisa, foi utilizado o software Atividades de Leitura que é um jogo de Língua Portuguesa do Aplicativo Gcompris.

Resultados e discussão

Para Oliveira (2016) os jogos educativos apresentam uma ruptura com processos contínuos de ensino, introduz uma forma de investigar o aluno que, por conhecimento

[3] Projeto Político Pedagógico da Escola Estadual Coronel Ondino Rodrigues Lima – Biênio 2018/2019.
[4] http://www.mundoubuntu.com.br/educacionais/jogos-educacionais/47-gcompris

específico de conteúdo, aplica o conhecimento em ações no processo de ensino em sala de aula:

> O ambiente escolar deve ser um local onde se busque constantemente a eficácia no processo educativo através de momentos em que os jogos possam estar inseridos para se auxiliar a construção de conhecimentos de maneira eficaz e contagiante (SOUZA, 2013 p.13).

É possível desenvolver, em todas as disciplinas e turmas, alguma forma de aprendizado que saia da rotina. Os laboratórios de informática implantados nas escolas pelo Governo Federal são uma saída para essa rotina e, assim, contribuir de maneira eficaz para construção do conhecimento.

Neste sentido, a pesquisa se desenvolveu em duas aulas na sala do 3º ano, matutino, na Escola Estadual Coronel Ondino Rodrigues Lima, com o intuito de comparar uma aula expositiva e outra no Laboratório de Informática com aplicativo Gcompris – Jogo Prática de Leitura, com a disciplina de Língua Portuguesa e o conteúdo de leitura e escrita com o tema Encontre a Palavra correspondente a imagem.

QUADRO 1 – PLANO DE AULA COM GCOMPRIS

Recurso Tecnológico Utilizado: Linux Educacional 5.0
Acessórios Utilizados: (x) GCompris ( ) Mozila Firefox
Nome do Projeto: Devolva o troco do Tux
Séries/ Ciclos Envolvidos:3º ano A
Objetivo do Projeto: Treinar leitura e escrita das palavras.
Disciplinas Envolvidas: Língua Portuguesa

Planos de Aula:

Objetivo (o que pretende atingir)	**Estratégia (como será a aula)**	**Avaliação (como será avaliado)**
1ª Aula		
Verificar o conhecimento dos alunos com leitura e escrita	A primeira aula será uma sondagem com os alunos sobre o que sabem sobre leitura e escrita por meio de textos	Após a sondagem os alunos responderão algumas situações reais envolvendo atividade de

	(palavras) e imagens	escrita e leitura. A participação dos alunos será avaliada.
2ª Aula		
Desenvolver uma atividade no laboratório de informática com Gcompris: Prática de leitura, com objetivo de observar o aprendizado dos alunos	Levar os alunos para o Laboratório de Informática e pedir para eles desenvolverem atividades do Gcompris: Prática de Leitura.	Analisar o aprendizado dos alunos com uso do jogo Prática de Leitura do aplicativo Gcompris.

Fonte: Fascículo "Ferramentas Computacionais Aplicadas à Educação" unidade II. (NUNES et al, 2014)

As aulas aconteceram em dois momentos, no primeiro dia foram feitas as apresentações com os alunos. Foi realizada uma sondagem com o objetivo de verificar o conhecimento dos alunos com relação à leitura, escrita e atividades envolvendo escrita elaboradas com o objetivo de avaliar os conhecimentos dos alunos sobre o conteúdo. A aula foi realizada com o método tradicional e todos responderam, mas nem todos conseguiram alcançar o resultado.

Esse tipo de aula de acordo com Santos e Silva (2015) é identificada com o ritmo monótono e repetitivo e o aluno permanece inerte, olhando para o quadro, ouvindo e prestando contas. Esse modelo convencional centra-se no professor e não deixa o aluno participar efetivamente e aguçar sua criatividade.

Nessa primeira aula percebeu-se a desmotivação, ou seja, estavam respondendo por obrigação, não aconteceu nenhuma explicação sobre parte do conteúdo, apenas as atividades foram desenvolvidas, mas ao passar alguns minutos, a grande maioria não estava conseguindo responder, interpretar nem identificar as palavras; por isso, algumas informações sobre a atividade foram retomadas para que os alunos realizassem as atividades, no entanto, não houve muito êxito.

É preciso refletir sobre o papel da escola:

> Nesse contexto, faz-se necessário repensarmos o papel da escola como um local de educação significativa que possa não só acompanhar as mudanças societárias, mas, sobretudo, compreender e transformar por intermédio dos sujeitos/atores e atrizes a sociedade na qual estamos inseridos (SANTOS; SILVA, 2015, p. 52)

Assim, diante de uma nova perspectiva de mudança de ensino, a segunda aula (Quadro 1) foi ministrada aos alunos, no laboratório de informática. Alguns alunos tiveram que fazer dupla para participar da aula devido não ter computadores para todos. Dando seguimento a aula, o Técnico responsável pelo laboratório auxiliou no manuseio dos computadores e do Aplicativo Gcompris.

É importante ressaltar que a inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs no cotidiano escolar desenvolve o pensamento crítico e criativo dos alunos, pois com atividades interativas é possível aulas mais interessantes que chamem a atenção dos alunos. As tecnologias proporcionam aos alunos uma construção de saberes mais dinâmica com trocas de experiências constantes (OLIVEIRA; MOURA, 2015).

Na sequência da aula, a regra do jogo Prática de Leitura foi apresentada aos alunos. Esse jogo oferece algumas palavras que são relacionadas com uma figura. Ele tem modalidades e cada uma tem suas fases. Como o tempo era curto, exigiu-se deles que realizassem apenas a fase 1.

Figura 1 – Prática de Leitura.

Fonte: Aplicativo Gcompris V15.10 – www.fsf.org

N enh um alu no fez obj eçã o em real

izar a atividade e, pelo contrário, estavam todos ansiosos para começar. "Através dos jogos e brincadeiras, os indivíduos podem resolver desafios e questões para que se possa conhecer, experimentar, aprender, vivenciar, expor emoções, se colocar diante de conflitos, interagindo consigo mesmo e com os outros" (SOUZA, 2013, p. 24).

Os alunos demonstraram total interesse pela aula. Em meio às dificuldades era notório o empenho deles para resolver e relacionar a palavra com a figura, questionavam as regras para responderem, uns realizavam leitura em voz alta e outros usavam o rascunho para desenhar a figura, eles se ajudavam, corriam atrás de mais explicação, recorriam ao técnico que estava nos acompanhando; fizeram tudo para conseguir chegar à fase final; todos estavam bem dispostos, por isso, a maioria conseguira chegar e a passar de modalidade; houve vários ganhadores, não queriam parar de jogar, pediam para continuar.

A situação confirmou que:

> A presença dos jogos no desenvolvimento da criança é fundamental para o seu aprendizado. Torna as aulas mais vivas, dinâmicas e atrativas, possibilitando à criança a ampliação de conhecimentos e facilitando o processo de ensino e aprendizado, já que leva a um aprendizado expressivo, gradativo e eficaz, possibilitando a todos inseridos no processo educativo que vislumbrem que esse método efetivamente levam a resultados significativos para o trabalho desenvolvido no cotidiano do ambiente escolar (SOUZA, 2013, p. 21).

Além da aprendizagem, se divertiram muito até descobriram que, ao chegar em uma determinada fase, o jogo apresentou um problema, pois não oferecia continuidade das palavras. O trabalho diferenciado fez com que a percepção dos alunos ficasse mais aguçada.

Ao voltar para sala, foi pedido para que eles escrevessem e entregassem essa folha colocando a opinião deles em relação à primeira e a segunda aula e qual delas eles gostariam de ter e por quê? Todos responderam a segunda e que gostariam que voltasse a ministrar outras aulas iguais, pois eles amaram estar no laboratório.

No contexto educacional, é preciso considerar que:

> Nenhuma outra tecnologia introduziu tantas mudanças em tão pouco tempo e com tanta profundidade, em todas as áreas da atividade humana, como a TIC, intensificada nas últimas décadas com o uso do computador e da rede mundial de computadores – a Internet. O contexto mundial apresenta um verdadeiro desafio quanto à forma de assimilar as transformações que estão ocorrendo com o desenvolvimento das telecomunicações, da informática e de suas interações com o sistema educacional (BARBOSA et al, 2004, p. 4).

Essas mudanças foram fundamentais para a aula desenvolvida no laboratório que teve como objetivo trazer para o aluno uma opção de aula diferenciada. Quando ministrada a primeira aula e utilizado o método tradicional, eles não demonstraram interesse na aprendizagem do conteúdo, mas quando realizado no laboratório, houve uma motivação maior.

Assim, concordando com Oliveira,

> A facilidade na utilização do software decorre da sua interface, que apresenta uma visão clara e simples, possibilitando uma melhor compreensão por parte de quem o usa. Existem vários aspectos que facilitam o seu entendimento, como as cores, imagens e sons que proporcionam atratividade, fazendo com que os usuários mantenham a atenção no contexto do jogo. Além de propor diversas atividades de extrema importância para o desenvolvimento intelectual do usuário (OLIVEIRA, 2016, p. 12).

O aplicativo Gcompris, devido sua interface de fácil utilização com cores fortes, facilitou a aplicabilidade do conteúdo, contribuindo para a construção do desenvolvimento intelectual dos alunos do 3º ano B. Assim, concordando com Oliveira e Moura (2015, p. 80) "as tecnologias de informação e comunicação operam como molas propulsoras e recursos dinâmicos de educação".

Finalmente, os jogos educativos incidem diretamente na construção dos conhecimentos dos alunos, fazendo com que, por meio de sua prática, sintam a necessidade de buscar conhecimentos novos para resolver questões propostas pelo jogo, de maneira geral (OLIVEIRA, 2016).

Considerações finais

O lúdico em sala de aula, ou em outros ambientes, como o laboratório de informática, chama a atenção dos educandos, pois é um recurso que está ao alcance da escola e do professor. É imperativo que o jogo seja uma ferramenta na construção do conhecimento e o Gcompris é um aplicativo que atende a essa demanda, pois tem vários jogos que interagem com as disciplinas do ensino fundamental I[5].

O uso do laboratório de informática nas escolas pode ser uma saída para melhoria dos indicadores de aprendizagem. Ficou claro, durante a pesquisa, que os alunos gostam de

[5] Fundamental I: Alunos do 1º ao 5º ano. Fundamental II: alunos do 6º ao 9º ano. Fonte: Projeto Político Pedagógico da Escola Estadual Coronel Ondino Rodrigues Lima – Biênio 2018/2019.

utilizar o laboratório, que é um ambiente de construção de conhecimento que abre as janelas para o mundo, por meio da internet.

Também, no estudo, evidenciou-se que as aulas tradicionais estão perdendo espaço na sala de aula, não chamam mais atenção dos alunos. Cabe, então, uma revisão nos currículos da escola para implementação de aulas de maneiras lúdicas e diferenciadas.

Por fim, o uso do aplicativo Gcompris como recurso didático obteve êxito, o aprendizado foi totalmente diferenciado da primeira aula expositiva do estudo de caso. Assim, os benefícios didáticos na aplicabilidade destacam os jogos em sala como altamente produtivos e indispensáveis para promover a aprendizagem.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, E. F.; et al. **Inclusão das Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação Através de Projetos.** Trabalho apresentado no Congresso Anual de Tecnologia da Informação - CATI, 2004, São Paulo - SP. Anais do Congresso Anual de Tecnologia da Informação, 2004. v. 1. p. 1-13. Disponível em: http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7BC36C8E12-B78C-4FFB-AB60-C428F2EBFD62%7D_inclus%C3%A3o%20das%20tecnologias.pdf Acesso em: 20 dez 2018.

LÖBLER, M. L. et al. **Os laboratórios de Informática em Escolas Públicas e sua Relação como o Desempenho Escolar**. Novas tecnologias na EducaçãoCINTED-UFRGS, v. 10 nº 3, dezembro 2012. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36433. Acesso em: 01 dez 2018.

MARTINS, C. A. BONFANTE, A. G. **Metodologia Científica.** Cuiabá: UAB/ UFMT; 2014.

NUNES, E. P. S.; et al. **Ferramentas computacionais aplicadas à educação**. Cuiabá – MT; UFMT/UAB, 2014.

OLIVEIRA, C.; MOURA, S. P. **Tic's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno.** V.7. N1. 2015. Disponível em: http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11019/8864. Acesso em: 10 out 2018

OLIVEIRA, F. J. **O uso de jogos educacionais nas escolas: Uma abordagem sobre o Gcompris**. 2016. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2773/1/FJO12062016.pdfacesso em: 01 dez 2018.

SANTOS, E.; SILVA, M. **A pedagogia da transmissão e a sala de aula interativa**. Coleção Agrinho. 2015. Disponível em: https://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2_02_A-pedagogia-da-transmissao.pdf. Acesso em 20 dez 2018.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. E atualizada. São Paulo: Cortez, 2008.

SOUZA, E. F. **Alfabetização e o Lúdico: A importância dos jogos na Educação Fundamental**. Lins, 2013. 50p. il.31cm. Monografia apresentada ao Centro Universitário Católico Salesiano

Auxilium – UNISALESIANO, Lins – SP, para graduação em Pedagogia, 2013. Disponível em: http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografias/55997.pdf acesso em 01 dez 2018.