

Software Livre na educação – uso do GCompris

Luciana Xavier de Campos, Cláudia Parente Cardoso

EMEIF Lenira Jurema de Magalhães

lu_campos2000@yahoo.com.br, claudiaparentecardoso@hotmail.com

Resumo

O presente trabalho propõe apresentar o desenvolvimento de uma atividade realizada com a turma de 3ª série A, do turno da manhã, no laboratório de informática educativa da EMEIF Lenira Jurema de Magalhães, utilizando o software livre GCompris. No primeiro momento, no conjunto de *atividades de descoberta*, foi escolhida a atividade *criação de desenho ou animação* onde, a professora regente, colocou como condição necessária na elaboração da animação, a presença de meios de transportes, trabalhados anteriormente em sala de aula. O segundo momento caracterizou-se pela produção textual de cada dupla, a partir da animação criada, utilizando um editor de textos do pacote de escritório livre - BrOffice.

Com a introdução do computador na escola, abriu-se uma grande discussão sobre as diversas formas de uso do mesmo, desde a finalidade administrativa à pedagógica. Esta última por sua vez abriu um outro leque de discussão sobre as possibilidades reais de contribuição desse equipamento no processo de ensino-aprendizagem. Aqui vale salientar o uso do software educativo como uma das possibilidades dessa contribuição. As escolas, notadamente as públicas, viam-se diante de uma grande impossibilidade de aquisição destes softwares em função do preço dos mesmos e de seus poucos recursos financeiros. O software livre surge então como uma realidade concreta para que a escola solte-se das amarras impostas pelo capital. Como afirma Almeida, “Para o setor educacional, muitas vezes carente de recursos, o software livre é uma alternativa viável e que deve ser considerada seriamente” (2000). Os laboratórios de informática das escolas passam a ter acesso a software livres que auxiliam no trabalho desenvolvido nesses espaços. É o caso de nossa experiência com o software GCompris. Um software livre com uma abordagem educacional englobando aprendizagem e entretenimento. Possui um conjunto de aplicativos interdisciplinar propondo atividades de diversas disciplinas como Português, Matemática, Ciências, Educação Artística, Geografia, além de propor atividade que permitem desenvolver a coordenação motora e o raciocínio lógico. Atualmente conta com um número superior a 100 atividades e por ser livre está constantemente evoluindo graças aos seus colaboradores. Indicado para a educação infantil e séries iniciais pode contribuir enormemente com um grande número de escolas públicas, uma vez que a maioria está voltada para as séries iniciais. Escolhemos aqui relatar uma das várias atividades desenvolvidas no nosso laboratório de informática educativa. No conjunto de *atividades de descoberta*, trabalhamos com a turma de 3ª série B do turno da tarde a atividade *criação de desenho ou animação* onde a professora regente quis abordar os meios de transportes trabalhados anteriormente em sala de aula. As matérias envolvidas foram: História e Língua Portuguesa. A idade dos alunos está entre 8 a 10 anos e o nível de escrita varia do

silábico ao ortográfico. Tal heterogeneidade de níveis, na referida série, acaba por comprometer o desenvolvimento de atividades que exigem a apropriação do código lingüístico, habilidade esta exigida pela série. Nos procedimentos metodológicos o trabalho foi dividido em etapas: *sala de aula* - leitura do assunto no livro didático sobre meios de transporte; atividades envolvendo o assunto; *laboratório de informática* – trabalho em dupla (aula 01 - 10/09/08) conhecendo o software GCompris e suas ferramentas; (aula 02 – 15/09/08) criação de uma animação usando algum meio de transporte (arquivo salvo) e início da produção textual a partir da animação criada utilizando um editor de textos (aplicativo livre); (aula 03 – 24/09/08) finalização da produção textual. Vale aqui salientar que os alunos com nível silábico e alfabético de escrita apresentaram grande dificuldade na transcrição do pensamento elaborado, fato percebido no momento da produção textual a partir da animação criada. Tal dificuldade não pode ser atribuída meramente ao uso do computador uma vez que, segundo a professora especialista, a mesma dificuldade se manifesta quando a produção escrita é feita utilizando caderno e lápis. Tal fato configura a não aquisição de habilidades, como a apropriação do código lingüístico, durante a alfabetização. Se aqui considerarmos a promoção automática, como um dos elementos responsáveis por esse quadro, podemos concordar com Ferreiro quando afirma que “a promoção automática, por si só, não faz senão deslocar o “funil da repetência”, criando, em nível de 3ª série do 1º grau, um problema novo para resolver” (2005, p 13). Como resultados: *positivos* – o trabalho com a interdisciplinaridade; o estímulo à criatividade; interesse das crianças na criação da animação; trabalhar a função social da escrita; *negativos* – a limitação de algumas crianças na construção da escrita.

Referências

- Borges, H. (1998) Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola.
- Silveira, S., Cassino, J. (org) (2003) Software livre e inclusão digital, São Paulo: Conrad, editora do Brasil.
- Kenski, V. (2003) Tecnologias e ensino presencial e a distância, Campinas, SP: Papirus
- Soares, M., (2003) Letramento: um tema em três gêneros, editora Autêntica
- Tedesco, J. (org) (2004) Educação e novas tecnologias: esperança ou incerteza? Tradução de Cláudia Beliner, Silvana Cobucci Leite, SP.
- Ferreiro, E., (2005) Com todas as letras, São Paulo: Cortez.
- Simonetti, A., (2007), O desafio de alfabetizar e letrar, Fortaleza: editora IMEPH.
- <http://gcompris.net/-pt-br-outubro>
- <http://classe.geness.ufsc.br/index.php/GCompris,outubro>
- www.redenoarasa.com.br/biblioteca/29se08_2592.pdf