

## Utilizando GCompris na Escola

Carlos A.S.J. Gulo<sup>1</sup>, Laura M. Cunha<sup>1</sup>, Juvenal S. Neto<sup>1</sup>, Alex F. de Araujo<sup>2</sup>,  
Juliana Machado<sup>3</sup>, Mara Dota<sup>3</sup>

<sup>1</sup> UNEMAT - Universidade do Estado de Mato Grosso

sander, juvenalneto{@unemat.br}

<sup>2</sup>Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto - Portugal

fa.alex@gmail.com

<sup>3</sup>UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso

maraadota@gmail.com, jumapl1@hotmail.com

**Resumo.** *O uso de computadores como ferramenta de apoio no processo ensino-aprendizagem vem acontecendo gradativamente na rede de ensino, e os programas de computador utilizados neste processo merecem atenção especial. Este trabalho apresenta os resultados obtidos a partir de uma pesquisa que teve como objetivo a proposição de uma alternativa viável de inclusão digital na escola, utilizando o software GCompris. Este software foi selecionado e aplicado com o intuito de identificar suas funcionalidades para uso no ensino de disciplinas do ensino fundamental, tendo como referência os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).*

### 1. Introdução

Atualmente, é notável a importância da informática em vários setores da sociedade, sendo não apenas útil, mas também indispensável para a vida do cidadão. Surgem então questionamentos sobre como essas tecnologias têm sido usadas na sociedade, tornando imprescindível a preparação dos indivíduos para enfrentar os desafios apresentados diariamente nesse novo contexto denominado “Era Digital” (BETTEGA, 2004).

Acredita-se na evidente necessidade da sociedade atual de se apropriar do conhecimento tecnológico até por uma questão de sobrevivência social. Há, no entanto, uma grande quantidade de indivíduos despreparados que acabam sendo excluídos dessa sociedade que se encontra dividida em duas – a dos incluídos e a dos excluídos nessa era digital; que por sua vez, são conhecidos como “analfabetos digitais” (BETTEGA, 2004).

O processo de acesso às tecnologias digitais é tratado aqui como sendo um conjunto de esforços de toda uma sociedade, incluindo governos, organizações do terceiro setor e empresas privadas, que desejam proporcionar aos indivíduos, conhecimentos sobre a tecnologia necessária para sobreviver nessa sociedade, que “exige” que o indivíduo aprenda e domine essa tecnologia.

Devido aos avanços tecnológicos e a entrada na rede mundial de computadores, observam-se inúmeras mudanças ocorridas na vida das pessoas, que adquirem assim

novos hábitos e encontram muitos desafios. Assim, é fundamental a garantia de inserção de mais pessoas nessa sociedade “virtual”, possibilitando o desenvolvimento de uma inteligência coletiva, bem como possibilitando uma melhoria na vida dos indivíduos, dando-lhes condições mais iguais para a busca de novos empregos e uma renda melhor .

Há uma emergente demanda no mercado com excelentes salários e ótimas condições de trabalho, porém, nestes casos a exigência mínima é a qualificação profissional. Como parte desta exigência está o conhecimento de uso dos computadores, no entanto, este conhecimento não é oferecido em disciplinas curriculares dos ensinos fundamental e médio (FILHO, 2003). Diante disso, a presente pesquisa visa apresentar e demonstrar as potencialidades de uso do *software* GCompris, abordando sua aplicação como uma ferramenta de apoio ao ensino com o uso do computador, e ao mesmo tempo contribuir com as disciplinas do ensino fundamental. As atividades aplicadas em sala de aula foram baseadas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), com o propósito de analisar a integração dos conteúdos e do *software*, permitindo desta maneira, facilitar o envolvimento dos professores nas experimentações.

Este artigo está organizado da seguinte forma: na próxima Seção discute-se a importância do processo de formação digital. Uma descrição com as principais características do *software*, é apresentada na Seção 3. A Seção 4 descreve a implementação e o cenário experimental. Na Seção 5 são apresentados os resultados coletados durante a utilização do *software*, seguido das considerações finais.

## **2. A importância da informática na formação do cidadão**

Um dos maiores problemas encontrados no Brasil, no século XXI, é a chamada exclusão digital, caracterizado neste trabalho como indivíduos que não têm acesso às novas tecnologias de comunicação e informação. Mesmo com o surgimento de inúmeros aparatos tecnológicos nas últimas décadas, acompanhados de evoluções em diversas áreas como indústria e comércio, muitos brasileiros permanecem desprovidos de conhecimento digital e, conseqüentemente, do acesso à informação.

Como uma forma de amenizar a referida exclusão, é necessário que, independentemente de classe social, os indivíduos tenham acesso às informações que poderão contribuir muito para a sua formação profissional e educacional, tendo como auxílio as TICs<sup>1</sup> (FREIRE, ; BERTAGNOLLI; SILVEIRA; SIQUEIRA, 2008).

Esta “inclusão digital” tem três objetivos em suas propostas: 1) trabalhar a inclusão voltada à cidadania, que busca o direito de um indivíduo interagir com outro, e também a comunicação através da Internet; 2) combater a exclusão digital, como inserção da classe menos favorecida ao mercado tecnológico de trabalho; 3) inclusão voltada à educação, que tem como objetivo a formação sociocultural, e a capacitação nesta era de constantes mudanças no âmbito tecnológico (AMADEU; CASSINO, 2003).

Para que o processo de inclusão digital ocorra, é necessário um estreitamento com o ensino escolar, sendo parte da educação, de forma a promover a aproximação e apropriação adequada da tecnologia. Ainda que toda a ação governamental seja de suma importância, é necessária a participação de toda a sociedade para que todos tenham acesso

---

<sup>1</sup>Tecnologias de Informação e Comunicação

à educação de qualidade e distribuição de renda, permitindo assim, o acesso a TIC, oportunizando a formação de profissionais capacitados e qualificados, fortalecendo a iteração da assistência a essa sociedade.

Com o constante desenvolvimento da tecnologia e facilidade de acesso à informação, é necessário que tanto aluno como os professores estejam num constante processo de atualização de conhecimentos, que é conhecido como formação continuada (FILHO, 2003). O Estado muitas vezes preocupa-se em disponibilizar uma formação adequada para o uso de tecnologia na sala de aula, porém os próprios discentes não se mostram interessados em participar das atividades propostas (CUNHA; ARAUJO; GULO, 2010). As iniciativas de projetos com intuito de diminuir a parcela de excluídos nessa realidade vêm multiplicando-se no país, sejam eles de iniciativas privadas ou governamentais (FEDERAL, 2008).

É possível constatar a importância dessas iniciativas na vida de quem não tem oportunidade e/ou condições financeiras de utilizar essas tecnologias, como o Infocentro para a terceira idade (SALES; GUAREZI, 2007), colaborando assim para a diminuição da parcela de excluídos digitalmente. Com o intuito de realizar a inclusão digital de professores e alunos, o projeto “O uso do *software* GCompris na escola”, foi idealizado para levar ao conhecimento dos professores, a possibilidade de utilizar *softwares* educacionais como material complementar às suas aulas, e ao mesmo instante proporcionar ao aluno novas maneiras de assimilar e visualizar a prática dos conteúdos ministrados em sala de aula. Neste caso o *software* apresentado aos professores foi o GCompris, que é discutido com mais detalhes na Seção seguinte.

### 3. *Software* GCompris

O *software* GCompris enquadra-se na categoria de *software* livre, é um programa de computador com o código-fonte aberto, que possibilita seu estudo e alteração, favorecendo uma melhor adaptação do *software* às necessidades educacionais, além de permitir a inclusão de novas funcionalidades. Este tipo de *software*, geralmente é gratuito, uma vez que o erro de muitos indivíduos é o de confundir livre com gratuidade, como afirmado em (AMADEU; CASSINO, 2003). No caso em questão, em se tratando do GCompris, aplica-se tanto a liberdade de uso quanto a gratuidade, o que favoreceu ainda mais sua escolha para esta pesquisa.

O *software* livre, idealizado por Richard Stallman, tem como característica principal o desenvolvimento colaborativo, possibilitando aos seus usuários quatro liberdades: 1) liberdade de uso para qualquer finalidade; 2) liberdade de estudar esse *software*; 3) liberdade de alterar e melhorar esse *software*; 4) liberdade de poder redistribuir as alterações realizadas no *software* (AMADEU; CASSINO, 2003).

Ao introduzir o *software* GCompris, destacam-se as principais funcionalidades que despertaram interesse para realização desta pesquisa. O *software* educacional GCompris pode ser utilizado com o intuito de trabalhar o raciocínio lógico da criança, uma vez que exige a atenção, a capacidade para resolver problemas e uma visão estratégica. Em estudos direcionados à inclusão digital, (CUNHA; ARAUJO; GULO, 2010), destacam a variedade de atividades que têm por objetivo exercitar a memória, como quebra-cabeça e outros, ativando assim na criança a coerência do raciocínio.

---

O GCompris é um *software* que oferece inúmeras atividades educacionais, que são elaboradas para um público de crianças de 2 à 10 anos de idade. Algumas destas atividades são de caráter lúdico. A grande maioria oferece uma interface amigável, colorida, que pode prender a atenção da criança em processo de alfabetização, fazendo com que ela não fique dispersa e interaja com o *software*, absorvendo os aprendizados oferecidos (SANTOS; HETKOWSKI, 2008).

Assim como aborda Raabe, Bertoluzzi e Oliveira (2008), a escolha do GCompris é reforçada pelo fato deste *software* educacional se destacar pelo potencial de sua interface gráfica de qualidade, pela perspectiva motivadora e intuitiva, além da estabilidade e do suporte ao idioma português, o que nem sempre é oferecido pelos outros *softwares* educacionais livres.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, o *software* estava disponível em 50 idiomas e oferecia cerca de 100 atividades, sendo um *software* para sistema operacional livre, uma vez que o GCompris foi criado para ser utilizado em plataformas livres, como é o caso do sistema operacional Linux. Há uma versão para o sistema operacional proprietário Microsoft Windows, porém, o número de atividades do *software* é reduzido, cerca de 20 atividades apenas (SANTOS; HETKOWSKI, 2008).

Devido à diversidade de atividades educacionais disponíveis no *software* quando utilizado em plataformas livres, buscamos atender conteúdos previstos nos PCNs<sup>2</sup>, para aplicação em diversas disciplinas do ensino formal<sup>3</sup> que podem ser contempladas pelas seguintes atividades do GCompris:

- **Atividades de Leitura:** desenvolvimento das atividades de ensino na disciplina de Língua Portuguesa, como identificação de letras, palavras e frases incentivando a leitura; maior prática e agilidade no uso do teclado.
- **Atividades de Matemática:** no ensino de Matemática podem ser trabalhadas atividades como numeração, geometria, cálculo e álgebra.
- **Atividades de Descoberta:** o incentivo do desenvolvimento da habilidade de descoberta de cores, sons, formas, e símbolos, e também a localização de regiões geográficas, as quatro estações do ano, identificação de tempo por meio do relógio, organização lógica de fatos, criatividade e memória.
- **Atividades de Experiência:** Podem ser trabalhadas atividades de experiência, proporcionando na criança a habilidade de conhecer algo novo e inusitado. Atividades essas que exigem dela entendimento básico de disciplinas como Física e Química, noções de atividades envolvendo eletricidade, fazendo com que a criança aprenda esses conceitos por meio de atividades proporcionadas pelo *software*. Em Ciências pode ser trabalhado o ciclo da água e, noções de velocidade e tempo, força gravitacional, e ainda preocupações com o meio-ambiente e experiências com simulações em eletricidade.
- **Atividades de Diversão:** as aulas de Educação Artística podem ser complementadas com atividades de desenho livre, pinturas, distinção de sons por meio da simulação de instrumentos musicais, comunicação síncrona com colegas de sala desenvolvendo o senso de expressão, e ainda coordenação motora no uso do teclado e mouse.

---

<sup>2</sup>Parâmetros Curriculares Nacionais

<sup>3</sup>Momento em que as aulas acontecem tradicionalmente

---

- **Atividades de Descoberta do Computador:** desenvolve habilidades voltadas especificamente ao manuseio de periféricos utilizados no computador, sendo mouse e teclado, o que normalmente são as primeiras atividades abordadas na aplicação do processo de inclusão digital.

#### **4. Uma Experiência Utilizando o *software* GCompris como Ferramenta de Apoio**

O projeto “O uso do *software* GCompris na escola” foi oferecido a 50 alunos do ensino fundamental de uma escola pública, com idades entre sete e nove anos, para levantamento de dados sobre a utilização do *software* como ferramenta de apoio ao ensino. Dessa forma, buscou-se a caracterização dos PCNs para os conteúdos que devem ser explicados aos alunos nas séries iniciais do ensino fundamental.

As atividades desenvolvidas para as aulas foram aplicadas em três turmas do primeiro ano do ensino fundamental. Participaram das atividades, 17 crianças de uma turma chamada neste trabalho de X, 18 crianças de uma turma chamada de Y, e 15 crianças de uma turma chamada de Z. O laboratório de informática em questão oferecia 20 computadores para utilização dos alunos, e 1 computador para uso do professor.

Como material referencial para aplicação do curso, foi utilizado o manual de utilização do *software* GCompris, além de planos de aula que foram cuidadosamente elaborados durante a realização do curso, e em conjunto com os seis professores participantes da pesquisa. Os planos de aulas contemplaram, em geral, metade da carga horária da disciplina para uso do *software* GCompris como ferramenta de apoio ao conteúdo do ementário.

Foi oferecido um curso que tinha por objetivo proporcionar aos alunos a coordenação motora, por intermédio do mouse e teclado. O raciocínio lógico, aprendizagem matemática, ciências, geografia, artes e língua portuguesa, utilizando ferramentas específicas a partir do *software*, foram conduzidos pelos próprios professores e com o suporte da equipe de desenvolvimento do projeto.

##### **4.1. GCompris: Coordenação Motora e o Conhecimento do Computador**

Estas atividades, coordenação motora e conhecimento do computador, colaboram muito com o aprimoramento dos movimentos, pois o aluno deve clicar, arrastar/soltar e movimentar o mouse para realizar os desafios. Um exemplo é a atividade chamada “Movimentar o mouse”, ideal para crianças a partir de dois anos e para aqueles que têm dificuldades em manusear o dispositivo apontador.

Esta atividade é baseada em movimentar o mouse, que através de um apagador virtual, revela uma imagem no fundo da tela. Participaram desta atividade, 25 alunos, matriculados no primeiro ano do ensino fundamental. A maioria das crianças envolvidas na pesquisa mostrou ter boa coordenação motora e não apresentou muita dificuldade ao utilizar o mouse. Mesmo assim foram adotadas as cinco atividades que o *software* oferece, com objetivo de conhecer o mouse e também desenvolver a coordenação motora.

Além do mouse, o *software* foca a familiarização com o teclado e este já ofereceu mais dificuldades para alguns alunos que não se lembravam das posições das teclas e não

conseguiram digitar as palavras a tempo na atividade “palavras cadentes”. As crianças ficaram bastante eufóricas à medida que as palavras caíam mais rapidamente.

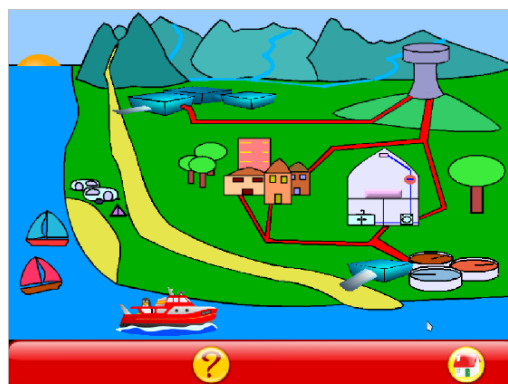
#### 4.2. Atividades de Leitura e o GCompris em Língua Portuguesa

O domínio da língua portuguesa é importante para exercer o convívio social, uma vez que é por meio dela que o ser humano comunica-se, abrange o acesso a informação, expressa seu ponto de vista, adquire conhecimento e partilha o mesmo. Além disso, requer da escola a garantia que alunos tenham acesso a esses saberes linguísticos, exercendo assim sua cidadania.

Nas séries iniciais do ensino fundamental, é necessário ensinar às crianças as letras do alfabeto, fazendo com que os alunos aprendam a reconhecê-las, para então, posteriormente serem capazes de juntá-las, formando palavras e aprendendo a ler. Uma das atividades contidas no *software* educacional GCompris permite a criança conhecer as letras por meio de um jogo, apresentado na Figura 1(a), que funciona da seguinte maneira: as letras vão caindo na tela e a criança deve encontrá-las no teclado, na etapa seguinte o mesmo acontece com as palavras, proporcionando à criança a habilidade de reconhecimento das posições de cada letra no teclado e assim permitindo o desenvolvimento da coordenação na digitação das palavras.



(a) Coordenação motora no teclado



(b) O ciclo da água

#### 4.3. Atividades de Matemática e GCompris Matemática e Geometria

Nas atividades de matemática, no caso as operações básicas, é necessário de acordo com os PCNs impor um trabalho sistemático, criar situações problemas, no intuito de estimular nos alunos o desenvolvimento dos processos psicológicos básicos (BIAGGIO, 2005). De acordo com os PCNs, as atividades de geometria devem ser explicadas aos alunos no ensino fundamental, uma vez que a mesma é considerada como parte importante do currículo de matemática.

Assim, torna-se possível ao professor utilizar o *software* como uma ferramenta de apoio, uma vez que o professor pode explicar sobre o conteúdo em sala, e para reforçar o que foi ensinado, levar os alunos para o laboratório para que os mesmos utilizem o *software* para comprovar o aprendizado. A geometria contribui para a aprendizagem de números e medidas, estimulando na criança observar, perceber semelhanças e diferenças, identificar regularidade, entre outras.

De acordo com os PCNs, as atividades numéricas são importantes para que os alunos do ensino fundamental aprendam a assimilar os conteúdos, percebendo diversas categorias numéricas tais como, números naturais, números inteiros positivos e negativos e números irracionais. Assim, torna-se possível o contato com as operações básicas e ampliação de seus conhecimentos sobre a importância dos números para resolver os problemas enfrentados no dia a dia. Uma atividade interessante é o uso de dinheiro “virtual” pelo aluno. Nessa atividade, é necessário que o aluno saiba contar. Uma vez que são mostrados alguns itens com seus valores, e então é permitido clicar sobre o dinheiro seja ele papel ou moeda, até corresponder ao valor exato da mercadoria.

#### **4.4. Atividades de Experiência e o GCompris em Ciência e Tecnologia**

Segundo os PCNs, o papel da ciência no processo de aprendizado da criança encontra-se em colaborar para que a criança compreenda o mundo e suas transformações, os fenômenos da natureza, as mais diferentes formas de utilização dos recursos naturais, além de conhecer um pouco sobre o universo por meio da atividade sobre a lua e na atividade do astronauta.

Nas séries iniciais são ensinados conhecimentos sobre a água, meio ambiente, entre outros. Com o uso do *software*, por exemplo, é apresentado o ciclo da água (Figura 1(b)). Esta atividade consiste em clicar nos elementos ativos mostrados na tela, 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.

Após a realização de todas as etapas, é necessário alocar o personagem para um banho. O uso do *software* GCompris possibilita também conhecer um pouco sobre o sistema elétrico, conteúdo esse que de acordo com os PCNs, entra no sentido de ciência e tecnologia. No ensino fundamental, os conteúdos sobre ciências, são separados em quatro partes: meio ambiente, ser humano e saúde, recursos tecnológicos, terra e universo.

#### **4.5. Atividades de Descoberta e o GCompris em Geografia e Arte**

A geografia é responsável por oferecer instrumentos essenciais para a compreensão e intervenção na realidade social, uma vez que por meio da mesma é possível compreender como diferentes sociedades interagem com a natureza, na construção de seu espaço, tornando possível a criança saber sobre o lugar em que vive, saber a relação existente entre o passado e o presente, conhecer as paisagens, a noção de tempo e espaço, entre outras.

Ainda na disciplina de geografia, especialmente nas séries iniciais do ensino fundamental, é importante explicar para as crianças sobre o espaço, e logo em sequência, explicar sobre lugares, regiões, capitais e países, fazendo com que saibam em que território nacional elas vivem. A educação em arte está diretamente ligada às demais disciplinas, tornando possível proporcionar o pensamento artístico à criança, além de aprender a conhecer, apreciar, e refletir sobre as formas da natureza, uma vez que exercita consecutivamente sua imaginação.

Ainda na disciplina de educação em arte, são oferecidas atividades que têm por objetivo fazer com que a criança crie um desenho ou animação. Movimentando e clicando com o mouse, ela poderá praticar o desenho livre. Na tela encontra-se as opções de cor, quadrado, retângulos, elipse, linhas, carimbos, borracha (caso a criança queira apagar algo), lápis para desenhar livremente, entre outros.

## 5. Análise dos Resultados

Durante a realização da pesquisa com o *software* GCompris, percebeu-se que mesmo com a tecnologia tão presente no dia a dia das pessoas, não existia garantias de uma inclusão digital apropriada. O ambiente de aprendizagem explorado permitiu uma significativa mudança deste cenário percebida através de relatos das pessoas envolvidas.

Neste ambiente de aprendizagem, em que o aluno tem acesso a ferramentas multimídia educativas, é extremamente viável tratar sobre diversos assuntos vistos em sala de aula. Estes assuntos apresentados, exercitados e discutidos, permitem ao professor, com o uso da ferramenta, tornar-se agente socializador de todo o processo. Com o objetivo de identificar o grau de satisfação geral do *software* educacional GCompris, foi aplicado um questionário para os 50 alunos do ensino fundamental da escola pesquisada.

Observou-se que os alunos avaliaram positivamente a aplicação do *software*, pois ele encaixa-se com muita propriedade em várias atividades que necessitam de um reforço prático e motivador como atividades de cálculo, experimentos, raciocínio, leitura e escrita. Acredita-se que o processo de ensino/aprendizagem foi muito facilitado devido à manipulação, compartilhamento e aplicação dos conteúdos propostos pelos professores através do GCompris.

Apoiado em um modelo construtivista de base piagetiana a proposta aqui edificada proporcionou aos alunos visualizar os objetos através de suas próprias imagens, mantendo-os mais tempo presentes na mente para refletir sobre eles. O próprio conteúdo adquire significado para as crianças à medida que é ligado com as suas concepções prévias ou espontâneas. O conteúdo precisa estar intimamente relacionado às experiências do aluno.

Após a utilização do GCompris, cerca de 85% dos alunos desenvolveram a compreensão da organização de janelas em programas, função de menus, submenus, programas executáveis, teclas e botões de saída, recursos estes que são comuns em outros *softwares* de computador. Anteriormente ao desenvolvimento deste projeto, nenhum dos alunos participantes das atividades propostas teve contato com computadores, valorizando os presentes resultados.

Com relação aos domínios específicos do ensino fundamental, os alunos apresentaram maior facilidade na realização das tarefas de matemática. Para este tema o *software* oferece vinte atividades muito divertidas, desafiadoras e educativas, que realmente ajudam a compreender e exercitar seus conhecimentos com operações básicas, numeração e geometria (CUNHA; GULO, 2008). As atividades de matemática foram escolhidas por 87% dos alunos, como as “mais legais” do curso.

Pode-se constatar, acompanhando a análise de resultados da aplicação do *software* GCompris para alunos do ensino fundamental, que o mesmo foi bem aceito, uma vez que 100% dos alunos foram favoráveis a continuidade do curso. No quesito coordenação motora, os alunos não apresentaram grandes dificuldades na utilização do mouse e teclado. Na pesquisa, constatou-se que o uso do *software* permitiu o desenvolvimento desta habilidade, em 73% dos participantes.

A aplicação da atividade para o conteúdo das aulas de geografia apresentou grande interesse dos alunos. O aproveitamento foi 75% superior às aulas teóricas, às quais utilizou-

---



se os recursos “tradicionais”, a saber: giz, lousa e livro didático. A grande maioria dos alunos relatou ser mais fácil memorizar as localidades, por exemplo, quando podem “cliquear” nelas enquanto tem o conteúdo explicado. Lembrando que a carga horária semestral das disciplinas foram divididas em 50% com o uso do *software*, e o restante utilizando os recursos “tradicionais” citados anteriormente. Para validar os resultados de aproveitamento, foram aplicados pré-testes após as aulas sem o *software*, e pós-testes após as aulas com aplicação do *software* GCompris.

Acredita-se que o GCompris continuará a ser utilizado e tem espaço em outras escolas como ferramenta para o ensino/aprendizado das séries do ensino fundamental. A participação dos professores ocorreu em todas as etapas de aplicação de uso do *software* e durante a elaboração do material de referência (o manual de uso do GCompris). Os professores utilizaram o *software* para realizar as atividades propostas aos alunos nas aulas, assim puderam minimizar dúvidas a respeito da interface ou manuseio do *software*.

## 6. Considerações Finais

Diante da perspectiva de contribuição com o aprendizado que o *software* GCompris demonstrou neste estudo, defendemos que o indivíduo tenha contato, ou saiba como utilizar as TICs desde as séries iniciais do ensino fundamental. Assim sendo, conhecem uma nova forma de “aprender a pensar”, transformando-se em indivíduos críticos, capazes de transformar a realidade no qual estão inseridos.

O uso do GCompris mostrou-se facilmente aplicável pelos professores, pelo fato de adequar-se aos conteúdos exigidos em diversas disciplinas e no reforço ao conteúdo específico para os alunos. Além disso, oferece uma forma intuitiva no aprendizado de uso do computador. A utilização de *software* livre, especificamente o GCompris, oferece uma alternativa de promoção da inclusão digital nas escolas, uma vez que o mesmo tem objetivo de tornar o acesso fácil e econômico em razão do não pagamento de licença.

Observamos que a aplicação do GCompris resultou em uma aprendizagem significativa, prazerosa e eficiente, provendo interações entre as pessoas, os meios e os pré-conhecimentos de cada participante. Além disso, contribuiu também para o crescimento do saber social, maior familiarização no manuseio dos equipamentos, e também o aprendizado sobre conteúdos específicos do ensino formal, e atividades relacionadas.

## Referências

- AMADEU, S.; CASSINO, J. ao. *Software Livre e Inclusão Digital*. [S.l.]: Conrad Livros, 2003.
- BERTAGNOLLI, S. de C.; SILVEIRA, S. R.; SIQUEIRA, M. de L. Aprender digitais: Experiências com inclusão digital. In: *Anais do XXVIII Congresso da SBC*. [S.l.: s.n.], 2008. p. 41–48.
- BETTEGA, M. H. *Educação Continuada na Era Digital*. [S.l.]: Cortez Editora, 2004.
- BIAGGIO, A. M. B. *Psicologia do Desenvolvimento*. [S.l.]: Vozes, 2005.
- CUNHA, L. M.; ARAUJO, A. F. de; GULO, C. A. S. J. Gcompris e a inclusão digital. *Anais da 1ª Escola Regional de Informática*, p. 51–52, 2010.
-

CUNHA, L. M.; GULO, C. A. S. J. *Inclusão Digital e Software Livre: Uma Proposta Pedagógica do Uso do Software Educacional GCompris*. 2008.

FEDERAL, G. *PROINFO - Programa Nacional de Informática na Educação*. 2008. Disponível em: <[www.proinfo.mec.gov.br](http://www.proinfo.mec.gov.br)>.

FILHO, A. M. da S. Os três pilares da inclusão digital. *Revista Espaço Acadêmico*, 2003.

FREIRE, J. C. A. Monografia, *Um exame das potencialidades do software livre no ambiente educacional*.

RAABE, R. de O.; BERTOLUZZI, F.; OLIVEIRA, A. F. da. Uma experiência do uso do software livre gcompris na aprendizagem de crianças do ensino fundamental. *Workshop sobre Informática na Escola*, p. 1–10, 2008.

SALES, M. B. de; GUAREZI, R. de C. Infocentro para terceira idade: relato de experiência de aprendizagem por pares. *Revista Digital CVA-RICESU*, v. 13, p. 1–21, 2007.

SANTOS, A. J. P.; HETKOWSKI, T. M. Gcompris: brincando e percebendo a colaboração do software livre com o desenvolvimento educacional infantil. *IV Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, 2008.