

EXPLORANDO AS POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS E DIDÁTICAS DO PROGRAMA GCOMPRIS COM ALUNOS DOS 5º ANOS

Cezar Augusto Trevisan
professorcezar50@gmail.com

Descrição Geral

O avanço das tecnologias digitais tem promovido significativas transformações nos processos de ensino e aprendizagem. Entre essas ferramentas, destacam-se os *softwares* educativos, que atuam como facilitadores na construção do conhecimento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Diante desse cenário, este trabalho relata uma intervenção pedagógica realizada em uma escola pública municipal com o objetivo de responder à seguinte questão: de que forma o *software* GCompris pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e o fortalecimento da aprendizagem dos alunos do 5º ano nas disciplinas de Matemática e Língua Portuguesa.

Como proposta pedagógica, o *software* livre *GCompris* une ludicidade e interatividade para mobilizar competências cognitivas, matemáticas, linguísticas e socioemocionais. Sua interface intuitiva e a ampla variedade de jogos educativos favorecem a personalização da aprendizagem, permitindo que os estudantes avancem em seu próprio ritmo. Esta iniciativa justifica-se pela necessidade constante de explorar estratégias didáticas eficazes, capazes de engajar os alunos, promover a inclusão digital e potencializar a assimilação dos conteúdos escolares.

Tendo como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o objetivo principal da prática foi integrar o GCompris de maneira intencional ao planejamento curricular. Como objetivos específicos, buscou-se desenvolver atividades interativas em sessões semanais ao longo de quatro semanas, analisar as respostas e interações dos estudantes diante dos desafios digitais e avaliar a efetividade do programa como ferramenta de apoio pedagógico.

Os resultados práticos apontaram que o uso do *software* tornou as aulas consideravelmente mais atrativas, elevando o engajamento, o sentido de cooperação e a autonomia dos alunos. O relato a seguir está estruturado de forma a detalhar as metas da intervenção, as habilidades da BNCC correlacionadas, a metodologia de abordagem qualitativa adotada, o cronograma de execução das atividades e as considerações finais sobre os impactos dessa experiência.

Objetivos

- Explorar o potencial pedagógico do *software GCompris*;
- Descrever e analisar as interações e respostas dos alunos diante dos desafios digitais;
- Aplicar o *software* em um contexto real de sala de aula de forma interdisciplinar;
- Promover a aprendizagem de conteúdos de Matemática e Língua Portuguesa
- Avaliar a efetividade do *GCompris* como ferramenta de apoio pedagógico e sua contribuição para a autonomia do estudante.

Metodologia

Esta prática caracteriza-se como intervenção pedagógica no ambiente escolar. Quanto à abordagem, adota-se a abordagem qualitativa, que busca compreender os fenômenos educacionais a partir da análise interpretativa da realidade, sem recorrer à quantificação estrita dos dados, mostrando-se apropriada para investigações educacionais que envolvem rotinas e práticas escolares.

Em relação aos objetivos, trata-se de um estudo exploratório e descritivo. É exploratório por investigar o potencial pedagógico do *software GCompris* em um contexto específico de ensino; e descritivo ao relatar e analisar as respostas e interações dos alunos com a ferramenta, registrando as mudanças observadas durante o processo. Como método de procedimento, utiliza-se a pesquisa de campo, realizada em uma escola pública municipal que atende turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As técnicas de geração de dados envolveram a aplicação prática do *software GCompris* ao longo de quatro semanas, em sessões de 40 minutos cada, com turmas do 5º ano. A escolha desse público-alvo justificou-se pela maturidade escolar adequada para realizar os desafios propostos, em consonância com as recomendações pedagógicas do próprio *software*. A coleta de dados ocorreu por meio de observação direta, registro das percepções dos alunos e acompanhamento do desempenho nas atividades.

A fundamentação teórica do projeto defende a aprendizagem ativa mediada por tecnologias, buscando compreender como o uso do *software* pode apoiar o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e digitais.

Habilidades

- **EF05CO01** - Resolver problemas envolvendo números naturais, utilizando

estratégias de decomposição, reconhecimento de padrões e sequências de ações.

- **EF05CO02** - Reconhecer e aplicar padrões e regularidades em situações-problema.
- **EF05CO03** - Elaborar e testar estratégias para solucionar problemas, analisando erros e ajustando soluções.
- **EF05CO04** - Utilizar sequências lógicas de passos (algoritmos) para resolver problemas.
- **EF05CO06** - Utilizar recursos digitais como apoio à aprendizagem, explorando funcionalidades de *softwares* educativos.

Desenvolvimento

A prática foi iniciada no mês de maio de 2025. No primeiro momento, o *software* foi apresentado formalmente aos alunos para reconhecimento da interface. Demonstrou-se a viabilidade pedagógica da suíte educacional *GCompris* e suas diversas categorias, que abrangem desde a descoberta do computador (uso de mouse e teclado) até jogos de lógica complexos, como as Torres de Hanói, xadrez básico, experimentos de física, geografia e artes. Embora o programa possua caráter interdisciplinar amplo, este projeto concentrou-se estritamente nas categorias de **Matemática** e **Língua Portuguesa**.

Abaixo, detalha-se o cronograma das atividades desenvolvidas no laboratório de informática:

Semana 1: Reconhecimento e Exploração Livre

Os alunos tiveram o primeiro contato com a plataforma instalada nos computadores. Dedicou-se este período para a ambientação e exploração livre das ferramentas básicas, permitindo que compreendessem a dinâmica de navegação e os sistemas de pontuação e *feedback* do *software*.

Figura 1 – Página da categoria matemática do programa *GCompris*



Fonte: GCompris (2025).

Semana 2: Imersão no Eixo de Matemática (12/05 a 16/05/2025)

Nesta etapa, os alunos acessaram as atividades focadas em cálculo mental e raciocínio lógico: *Adição e Subtração no Chapéu Mágico* e *Mastigador de Múltiplos*.

Adição e Subtração com o Chapéu Mágico: O estudante interage com um chapéu virtual que organiza estrelas em duas linhas. O desafio consiste em realizar o cálculo mental e selecionar a quantidade exata de estrelas correspondentes à resposta correta.

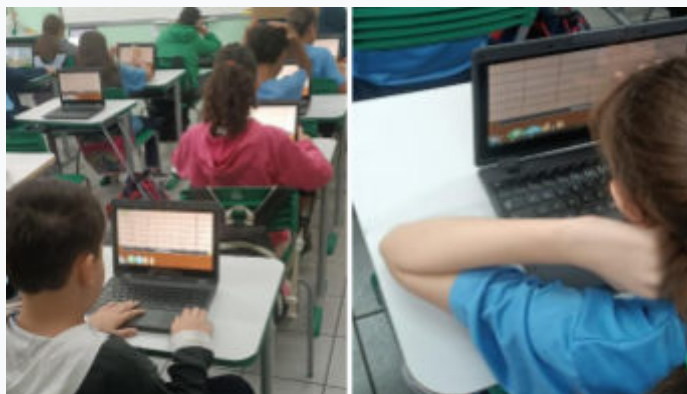
Figura 2 – Imagem da implementação com as atividades do chapéu mágico



Fonte: Do autor (2025).

Mastigador de Múltiplos: Utilizando as teclas de direção, o aluno guia o personagem "mastigador" pela tela para capturar apenas os múltiplos do número indicado. Ao se posicionar sobre o número correto, pressiona a tecla *Enter*. Caso erre, o programa emite um feedback visual alertando que o número selecionado não cumpre o critério.

Figura 3 – Atividade mastigador de múltiplos



Fonte: Do autor (2025).

Semana 3: Imersão no Eixo de Linguagens (19/05 a 23/05/2025)

O foco desta semana foi a categoria de Linguagens, trabalhando a atenção, fluência leitora e digitação através das atividades *Letras Cadentes*, *Palavras Cadentes* e *Leitura Horizontal/Vertical*.

Figura 4 – Imagem da categoria linguagens



Fonte: GCompris (2025).

Letras e Palavras Cadentes: Os alunos precisam digitar rapidamente as letras ou palavras que caem do topo da tela antes que atinjam a base. O *software* eleva a velocidade de queda conforme o acerto do estudante, alternando caracteres maiúsculos e minúsculos, o que exige alta percepção visual e agilidade motora.

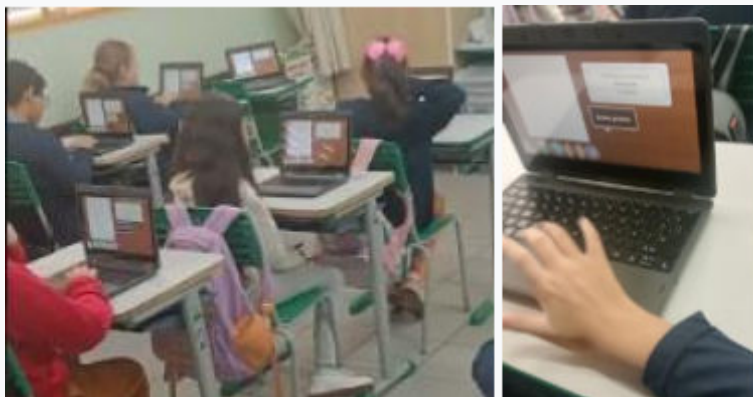
Figura 5 – Implementação da atividade letras e palavras cadentes



Fonte: Do autor (2025).

Prática de Leitura Horizontal e Vertical: Um painel exibe palavras-chave rapidamente de forma cronometrada. Após o tempo determinado, o programa questiona o aluno sobre a visualização do termo correto, promovendo a atenção e a velocidade de leitura (escaneamento visual).

Figura 6 - Atividade prática de leitura horizontal e vertical



Fonte: Do autor (2025).

Semana 4: Reflexão Coletiva e Avaliação dos Resultados

Na última semana, realizou-se um fechamento com os alunos para avaliar a percepção deles sobre a experiência. A integração da tecnologia demonstrou que é possível propor sequências didáticas muito mais atraentes e interativas. Durante a aplicação, notou-se uma mudança visível de postura nos estudantes: tornaram-se agentes ativos da própria aprendizagem, demonstrando forte curiosidade, autonomia e colaboração ao ajudarem os colegas que travavam em fases mais difíceis.

Conclusão

A presente intervenção pedagógica partiu do pressuposto de que as tecnologias digitais, quando integradas de forma intencional e planejada, qualificam significativamente os processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A estrutura lúdica dos desafios propostos nas sessões de maio de 2025 respeitou o ritmo individual de aprendizagem de cada estudante por meio de *feedbacks* imediatos e níveis progressivos de dificuldade. O *GCompris* mostrou-se uma ferramenta rica, acessível e eficaz para o desenvolvimento integral — unindo conteúdos curriculares tradicionais a competências digitais e socioemocionais (como a persistência diante do erro e a autonomia).

Por fim, destaca-se que, por ser uma plataforma gratuita e de código aberto, o *GCompris* se consolida como uma alternativa viável e altamente sustentável para

implementação em larga escala em redes públicas municipais, configurando-se como um recurso potente para a inovação e a inclusão digital na Educação Básica.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 maio 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica: complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: MEC/CNE, 2022. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/pdf/pareceres-do-cne/ceb/2022/pceb002_22.pdf. Acesso em: jul. 2025.