



## IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL  
GABRIEL OBINO

### PROJETO: APRENDENDO VOANDO COM O GCOMPRIS

PROFESSORA: SUELEN ALVES DA SILVA

TURMA: A31

<i>Alexsander Elias Lucas – 8a9m</i>
<i>André Farias Medeiros - 8a9m</i>
<i>Andrina Kawczynski dos Santos – 9a0m</i>
<i>Bianca Fabiana Goulart de Moura – 9a7m</i>
<i>Cristian dos Santos da Silva – 9a4m</i>
<i>Cristiane de Lima Rodrigues- 9a1m</i>
<i>Érica Gabriela dos Santos Alves- 8a5m</i>
<i>Érika Garcia Cardoso da Silva- 9a1m</i>
<i>Fátima Eduarda Fernandes Francisco – 9a5m</i>
<i>Fernando Miguel Correa Martins – 9a2m</i>
<i>João Henrique de Almeida Jardim – 8a10m</i>
<i>João Victor Siqueira de Souza – 8a11m</i>
<i>Júlia Moreira da Rosa – 8a9m</i>
<i>Júlia Rilary Caloni da Silva – 9a1m</i>
<i>Kevin Silva das Neves- 8a8m</i>
<i>Larissa Dias – 8a6m</i>

<i>Laura Nery Lima- 8a8m</i>
<i>Lavínya da Cruz Azevedo- 8a9m</i>
<i>Manuela Mendonça Vargas Rocha- 9a9m</i>
<i>Matheus Emanuel da Rosa- 9a4m</i>
<i>Matheus Santos Gomes- 9a5m</i>
<i>Rafael Lima Dias- 8a6m</i>
<i>Robyson Nunes da Costa- 8a11m</i>
<i>Thales Miguel Pereira da Fonseca- 9a5m</i>
<i>Vitória Beatriz Nunes Toledo- 8a6m</i>
<i>Wellington Luis da Silva Santos- 8a8m</i>

**Proposta pedagógica orientadora da produção:**

- Alfabetização lingüística e matemática;
- Aprendizagem de forma lúdica e divertida.

**Período de desenvolvimento do projeto:**

Mês de maio a setembro de 2015.

**Habilidades desenvolvidas com as atividades propostas:**

- Atenção e maior autonomia com o uso do computador;
- Desenvolvimento da motricidade fina;
- Percepção espacial;
- Leitura e escrita;
- Numeramento e cálculos mentais;
- Figuras geométricas, noções de pesos e medidas;
- Uso da Metalinguagem.

### **Desenvolvimento da atividade:**

Na sala do Laboratório de Informática, os alunos sentavam em duplas previamente escolhidas por eles em frente aos computadores (porém semanalmente tinham que mudar a parceria), ligavam os computadores e seguiam os passos mostrados pela professora, auxiliados pelo estagiário João, até abrir o software Gcompris e iniciar a interação no jogo escolhido pela professora para a aula. Geralmente por aula eram planejados dois jogos do Gcompris. Um terceiro jogo poderia ser de escolha livre da dupla, escolhido pelos alunos, de dentro ou fora dessa ferramenta para ser manipulado, no tempo restante da aula.

O estagiário João ficava na sala com a professora, auxiliando-a e aos alunos. Configurava os computadores e jogos, nas duplas que precisavam por em níveis mais difícil, pois alguns alunos estavam em condições de interagir com jogos configurados para níveis mais avançados de alfabetização e numeramento ou ao contrário, configurando para níveis mais fáceis.

O auxílio do estagiário de Informática contribui bastante para o desenvolvimento das atividades com os alunos, proporcionando agilidade nas configurações necessárias durante a execução da aula.

### **Recurso de apoio:**

-Laboratório de Informática com computadores funcionando e um estagiário de Informática;

- Quadro branco;
- Caneta para quadro branco.
- Aparelho de celular (fotografar e gravar som)

### **Estratégias de acompanhamento:**

- Ter dois períodos fixos e semanais no Laboratório de Informática, sendo acompanhado e tendo a parceria do estagiário de Informática.

### **Considerações sobre a proposta:**

Essa proposta foi muito bem recebida pela turma. No decorrer do projeto a turma se organizou no espaço da sala do Laboratório de Informática, sem se agredir. Conseguiram ter mais calma, mexer o mouse, buscar letras no teclado, além de entrar no Gcompris sem auxílio nenhum e querer escolher a proposta de trabalho. Alguns alunos, no momento de atividade livre, buscavam atividade dentro do Gcompris e não iam para internet em buscar de outros jogos. Uma aluna da turma que tem computador em casa, com internet, baixou o software no computador de casa, de tanto que gostou da proposta de trabalho escolar e quis fazer em casa.

A escolha dessa ferramenta, o software Gcompris, foi um “plus” semanal de auxílio na alfabetização linguística e matemática, numeramento. Qualificou a oferta de ensino, de forma lúdica e divertida, indo ao encontro desse elemento mágico que as crianças adoram que é o computador. A professora considera que a estratégia, deu muito certo!! Crianças “aprenderam voando com o Gcompris”. Ficaram mais fluentes nos conteúdos de alfabetização e numeramento, interagindo felizes com o computador e repensando suas hipóteses de escrita, assim como pensamento lógico matemático.