

- **Leitura e discussão do texto** – “O *software* educacional: opinião”, cuja autora é a professora Jurema L. F. Sampaio Ralha, disponível em seu site pessoal.

Atividades

Trata-se de um texto retirado do site da professora Jurema Sampaio Ralha, que usaremos inicialmente como referência para dar início a esta disciplina denominada ASE (Análise de *Software* Educacional). Texto este que será discutido em sala de aula.

Resumo do texto

O software educacional: opinião

Jurema L. F. Sampaio-Ralha

A informática é uma ferramenta importante na educação. Primeiro, pelo contexto social em que vivemos, onde os computadores estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano, surgindo à necessidade de que mais pessoas passem a dominá-lo. Segundo, pela alta diversidade de softwares educativos de que dispomos no mercado, com ótima apresentação, completos e interativos, despertando o interesse dos usuários para o aprendizado. No mundo atual a informática já faz parte do cotidiano de nossos alunos. A tecnologia está presente nos brinquedos, nas agências bancárias, nas novelas, nos filmes e nos computadores domésticos, que invadem a casa das pessoas levando lazer, entretenimento e educação.

Enquanto usam o computador em seu dia-a-dia nossos alunos têm a chance de entrar no mundo da fantasia, superando de forma lúdica as dificuldades de aprendizado dos conceitos de ciências, matemática, física, história etc. Por sua vez, o uso das novas tecnologias permite aos educadores adotarem atitudes não diretivas, aumentando a capacidade criativa dos alunos, tendo em vista que eles passam a caminhar de acordo com sua capacidade de assimilação, escolhendo situações de aprendizagem não delimitadas pelo educador.

No Brasil, falar em informática, sobretudo informática aplicada à educação, pode parecer uma utopia para maioria da população, que sobrevive com dificuldades, tornando o computador um "objeto distante", fora da realidade, quase um "fantasma". Esta é também a situação das escolas públicas, que não recebem investimentos do governo para modernização e melhoria da qualidade de ensino. Porém, as novas tecnologias já fazem parte da vida dos alunos, seja na TV, no cinema, nos jogos eletrônicos e a educação não deve desprezar esse aliado.

No início, a informática se desenvolveu em progressão geométrica e atingiu os mais variados campos, mas somente nos fins da década de 80 é que ela finalmente começou a ser introduzida nas escolas, graças ao maior desenvolvimento dos computadores pessoais. O uso de informática em escolas foi feito primeiramente com fins administrativos, para melhor gerenciar o quadro de alunos e patrimônio. A visão ainda era pequena no sentido de usá-la como auxílio educacional. Com a tecnologia, foram sendo criados produtos cada vez melhores e com preços cada vez mais acessíveis, fazendo surgir um negócio extremamente promissor: A Informática Educativa.

A Informática na educação pode ser abordada sob dois aspectos distintos: a informática auxiliando o ensino e a informática como conteúdo a ser ensinado. Como auxiliar de ensino, todas as matérias podem ser trabalhadas pela informática, visando otimizar resultados de aprendizagem. Como conteúdo de aprendizagem, o objetivo é capacitar os alunos no uso de sistemas, linguagens e programas.

Os softwares usados na educação podem ser classificados em algumas categorias, de acordo com seus objetivos pedagógicos:

- Exercitação;
- Tutoriais;
- Simulações;
- Aplicativos;
- Jogos;
- Linguagens;
- Programas de Autoração.

Exercitação: É um tipo de programa que tem como objetivo treinar certas habilidades, quando bem elaborados e usados adequadamente podem ser um excelente auxílio de treinamento. São os mais úteis ao ensino de matérias como matemática, português, biologia, etc. Por permitirem uma interação do usuário com o conteúdo.

Tutoriais: Caracterizam-se por transmitir informações de modo pedagogicamente organizado, como se fossem um livro animado, um vídeo interativo ou um professor eletrônico. É neste tipo de software que se encontram os piores programas do mercado, o que não exclui sua utilidade, quando corretamente concebidos.

Aplicativos: São os programas voltados para aplicações específicas, como Processadores de Texto, Planilhas Eletrônicas e Gerenciadores de Bancos de Dados. Embora não tenham sido propriamente desenvolvidos para uso educacional, permitem interessantes usos em matérias tão diferentes quanto português, geografia ou biologia.

Linguagens de computador: Podem ser interessantes como estímulo à atividade de organização das idéias, possibilitando um rico ambiente cognitivo. Com essa finalidade destaca-se, porém, a linguagem Logo – desenvolvida por Seymour Papert, utilizando conceitos de Piaget. O Logo tem sido muito utilizado nas escolas e, numa interface com a robótica, o Lego Logo, voltado para o comando programado de pequenos aparelhos e máquinas construídas pelos alunos.

Autoração: Extensão avançada das linguagens de programação, os softwares de autoria permitem que pessoas, professores ou alunos, criem seus próprios programas, sem que tenham que possuir conhecimentos avançados de programação. A maioria destes sistemas facilita o desenvolvimento de apresentações multimídia, envolvendo textos, gráficos, sons e animações.

Jogos: Os jogos, geralmente desenvolvidos com a única finalidade de lazer, podem permitir interessantes usos educacionais, principalmente se integrados a outras atividades, e permitir atividades multidisciplinares envolvendo professores de diversas áreas.

Simulações: é o ponto forte do uso de computador na escola, pois possibilitam a vivência de situações difíceis ou até perigosas de serem reproduzidas em aula - permitindo desde a realização de experiências químicas ou de balística, dissecação de cadáveres, até a criação de planetas e viagens na história.

Resumindo, há amplas vantagens no uso da informática com fins educacionais, o que importa e deve ser levado em conta em primeiro lugar é saber definir quais os objetivos a serem alcançados e resultados desejados para se conseguir usufruir o melhor das novas tecnologias. No mundo de hoje, onde a realidade impõe a informática em todas as áreas do cotidiano, não se pode desprezá-la nem "fazer de conta" que ela não existe na vida dos alunos e se for levado ainda em consideração que esses mesmo alunos hoje, serão profissionais no futuro, numa sociedade ainda mais informatizada, se faz imprescindível a aprendizagem e uso da mesma no ensino.

O software educacional, não é um brinquedo, é, sim, um auxiliar importante no desenvolvimento da aprendizagem e um aliado poderoso do professor no ensino. As novas tecnologias são uma realidade, e a introdução de informática na educação é fator relevante na avaliação e preparo dos alunos na atual sociedade informatizada em que vivemos.

Disponível em: <http://www.jurema-sampaio.pro.br/software-educacional.htm>