

- **Exemplos de Avaliações realizadas** - "Análise de Software Educacional", cujas autoras são, Eliane L. da Silva Moro e Lizandra Brasil Estabel.

SOFTWARE 1



1. CARACTERÍSTICAS DO SOFTWARE:

O "Sítio do Pica-pau Amarelo: Reinações de Narizinho" é um software tutorial, pois apresenta pequenas atividades, sem a participação criativa do usuário. Abrindo o, ele apresenta duas opções:

1.1 Primeira Opção: Biografia de Monteiro Lobato

A apresentação visual da biografia é prejudicada pela tela de fundo, que apresenta imagens do sítio, em tonalidades do marrom ao bege, deixando menos nítido o texto, escrito em tom bege.

Tem sonoridade musical agradável, sobre o Sítio do Pica-pau Amarelo.

O texto escrito é bastante extenso, com predominância do escrito sobre as imagens e/ou que são raras.

1.2 Segunda Opção: Aventuras

A segunda opção abre com a porteira do Sítio, onde sobre ela está sentada a boneca de pano, falante, que se apresenta, dizendo ser uma personagem "super conhecidíssima", a Emília.

A seguir, inicia a apresentação dos personagens do sítio. Emília clica numa máquina de fotografia onde aparecem nas tonalidades graduadas de marrom ao branco, os personagens.

Clicando em cada um deles, o mesmo fica colorido, se apresenta identificando o nome, o apelido, conta sua história e sua função no Sítio.

Encerradas as apresentações, a boneca Emília inicia a narrativa de uma história: "Reinações de Narizinho", com imagens coloridas que movem somente a boca ao dialogar.

Apresenta o texto sobre as imagens.

Clicando em cada personagem, ao terminar sua fala, um soluça, outro espirra, outro boceja, outro dorme a rã, sobre a pedra, salta no lago. Tem uma linda sonoplastia musical acompanhando toda a narrativa e os jogos lúdicos.

Apresenta além da narração de histórias, atividades de quebra-cabeças, jogo da memória, uma receita de rosquinha, quadros para desenhar e pintar, jogos para acertar um alvo.

Como software educacional é indicado para incentivar, estimular a leitura, identificar os personagens de Monteiro Lobato no Sítio do Pica-pau Amarelo, conhecer a produção literária de Monteiro Lobato, bem como sua biografia. Também desperta o ludismo, a memorização, a atenção, a comunicação oral e escrita e a criação textual.

A maior dificuldade apresentada no software é que o menu fica escondido, não aparece. Causa certa dificuldade até descobrir e se acostumar com este tipo de interface.

A narrativa segue, clicando no "peixe" "próxima" onde aparece um joguinho com os personagens, inserido no texto narrativo, sendo que os mesmos devem ultrapassar obstáculos. Possibilita ao usuário o erro e com ele, não ser eliminado do contexto.

Para os jogos lúdicos a própria personagem explica os procedimentos e/ou as regras. Concluído o jogo, a narrativa textual prossegue. Tia Nastácia, na história faz umas deliciosas rosquinhas, onde insere um jogo de memória, achando os pares dos doces nas forminhas viradas, alternando em várias vezes as posições e os pares.

Aborda a questão da ecologia, com jogo lúdico, sobre objetos lançados ao mar, formando lixo e destaca a prevenção. Os jogos exigem bastante destreza e habilidade.

Apresenta quadros onde os personagens se apresentam traçados em preto e branco, com painel colorido para escolher as cores e, através de pincéis de diferentes tamanhos, pode-se colorir cada personagem clicado. Continua clicando e, no quadro em branco, pode-se elaborar o traçado criação e montagem de um desenho livre.

2. INFORMAÇÕES TÉCNICAS

Micro: PC 486 DX2-66 MHz ou superior.

Plataforma: Windows 3.1 ou superior.

Unidade: CD-ROM de dupla velocidade.

Memória: 8 MB de RAM ou mais.

Monitor: VGA de 256cores.

Diversos: teclado, mouse, placa de som *Sound Blaster* ou compatível.

3. PROPOSTA DE INSERÇÃO DO PROGRAMA EM UMA AULA

Embora seja indicado para educação infantil e primeiro ciclo do ensino fundamental, conclui-se que as atividades são mais difíceis para este nível de graduação, pois exige bastante atenção, perspicácia e destreza, uma vez que as tarefas não são fáceis de cumprir e o tempo programado para sua concretização é exíguo¹. Aconselha-se para 2ª série em diante do ensino fundamental a execução dos jogos lúdicos². Por outro lado, a narrativa do conto infantil, pode ser indicada desde a educação infantil até 4ª série do ensino fundamental.

Como programa de uma aula, é muito interessante para a releitura e a reelaboração textual. As crianças não alfabetizadas podem relatar a história, através da "leitura" das imagens trabalhando desta forma a memorização, a atenção e a comunicação oral.

As crianças de séries mais adiantadas podem reescrever uma sinopse da história, ou a história com os mesmos personagens.

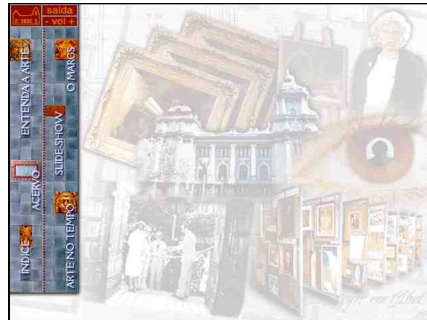
Também a biografia de Monteiro Lobato pode ser trabalhada. É possível também, traçar um perfil de cada personagem que vive no Sítio.

Este software pode ser utilizado na disciplina de língua portuguesa, com o estudo das obras de Monteiro Lobato e sua biografia; na disciplina de Artes, com a confecção dos personagens do sítio em cartazes, caricaturas, releituras; no Laboratório de Informática, criando *home pages* sobre o autor, sobre os personagens e fazendo links para outras páginas de Monteiro Lobato e suas obras. É possível, a partir deste software, realizar atividades interdisciplinares e que permitam a participação dos alunos de forma divertida e criativa.

¹ Exíguo: De pequenas proporções; diminuto; Escasso, minguado.

² Lúdico: Referente à, ou que tem o caráter de jogos, brincados e divertimentos.

SOFTWARE 2



1. CARACTERÍSTICAS DO SOFTWARE:

O CD - ROM MARGS: “Museu de Arte Moderna do Rio Grande do Sul Ado Malagoli” é um software de Multimídia, segundo Vieira (2002), semelhante a um tutorial, pois oferece muitos recursos como textos, imagens, sons entre outros.

Seu enfoque é algoritmo, segundo o CAI (instrução auxiliada por computador) e está classificado na modalidade de tutorial, possui um sistema fechado.

O Software apresenta um passeio pelo museu, planta do prédio, artistas e suas obras (com fotos), vídeo explicativo sobre a Arte no Tempo (linha do tempo, História da Arte no mundo, no Brasil e no Rio Grande do Sul), Análise Temática das Obras, vídeo explicativo sobre Arte (Arte Figurativa, Arte Abstrata, Análise de um Quadro), a possibilidade de criar uma lista de preferências de autores e suas obras e, o mais fascinante, a possibilidade de fazer uma releitura da obra no paint.

É um software muito interessante, permite conhecer o MARGS através de um passeio pelo seu interior e pela sua história e possibilita a releitura de suas obras.

2. INFORMAÇÕES TÉCNICAS

Equipamento Recomendado:

MPC, PC 486;

16 Mb de RAM;

Monitor SVGA, 16 Kb;

Ms Windows 3.1;

Drive de CD-ROM 8x;

10 Mb livres no disco rígido;

Sound Blaster ou compatível e mouse

3. PROPOSTA DE INSERÇÃO DO PROGRAMA EM UMA AULA

Por ser um software de um Museu de Arte Moderna, ele poderia ser utilizado nas disciplinas de Educação Artística e História. Poderia ser feito um estudo sobre os artistas e suas obras. Ao conhecer as obras do MARGS, seria possível fazer a releitura, criando novas pinturas a partir do Paint.

Existe a possibilidade de reconstituir a História de nosso Estado através da obra destes artistas e pesquisar na Internet a sua história e as suas biografias.

"Releitura: apropriação de um conteúdo específico referente a uma obra de arte de onde se originam novas formas do tema. Recriar, traduzir criativamente, respeitando a obra fonte. Estabelecimento de diálogo entre dois processos criativos: o primeiro, obra fonte e o segundo, releitura". CD-ROM MARGS

Visite o <http://www.margs.org.br>

SOFTWARE 3



1. CARACTERÍSTICAS DO SOFTWARE:

O "Maternal - Coelho Sabido" é um software Multimídia pronto, pois apresenta atividades com recursos de som, imagens, cores e gráficos, interagindo com a criança através das várias opções disponíveis.

Executando o programa, ele apresenta a seguinte seqüência:

- Abertura com animação do Coelho Sabido recebendo a visita da amiga Rita, que vai até sua casa para escutar suas histórias. O livro escolhido abre as portas para um mundo de fantasia e diversão onde se desenvolvem as atividades:

1.1. Quadro de Pinturas

Apresenta várias telas em preto e branco, permitindo que, ao movimentar o lápis de cera, ou com qualquer tecla, as cores apareçam na figura. Após preenchê-la, a figura é animada com movimento e uma música coerente com o desenho. Esta atividade reforça a noção de cores e de movimento aliada ao som, além de auxiliar na instrumentalização no uso do mouse e do teclado.

1.2. Castelo de Bolhas

Apresentado pelo dragão, o objetivo é estourar as bolhas, libertando o filhote que subirá no castelo completando seus 5 andares. Após o último, o programa conta de 1 a 5 fechando as janelas onde os filhotes estavam e apresentam o número correspondente à posição, além de "contar em voz alta". Trabalha com a memorização e o conhecimento da seqüência numérica, além de aprimorar a maestria com o manuseio do mouse.

1.3. As formas no céu

Atividade que trabalha com formas geométricas coloridas que devem ser encaixadas nos lugares correspondentes à figura. Ao pegar a peça, Rita cita a cor do objeto. Completando o quebra-cabeça, o desenho é animado conforme sua representação. Exemplo: O caminhão apresenta som igual ao ronco do motor.

1.4. Esconde-Esconde

O objetivo desta atividade é movimentar uma lanterna no escuro da floresta para os olhos que surgem, descobrindo qual animal está escondido. Ao iluminá-lo, ele emitirá o seu som correspondente (gato mia, cachorro late, etc) e o programa emitirá em "voz alta" o nome do animal.

1.5. Filhotes que pulam

Apresenta 3 caixas surpresas, onde devem ser localizados os animais iguais. Após formar o trio, o programa apresenta e cita os números 1, 2 e 3. Após, anima os animais com música e com o som correspondente (gatos miam etc.).

1.6. Jardim musical

As flores, em 4 conjuntos, tocam sons diferenciados. Levando a abelha até elas, ficam animadas e iniciam seu ritmo. Levando novamente a abelha, interrompe a música. Podem ser formados ritmos. Permite a noção musical e a diferenciação dos ritmos dos instrumentos representados (trompetes, tambores, pífaro e tuba).

1.7. Encontrando papai e mamãe

O filhote na cesta deve ser identificado pelo seu som característico e levado até seu papai/mamãe. Após encontrar todos (quatro na tela), eles ficam animados e toca uma música infantil. Essa atividade explora o conhecimento e percepção sonora e liga o som do filhote ao de um adulto.

1.8. Teatro dos dedos

O Coelho Sabido apresenta uma tela com 10 símbolos, cada um significa uma determinada música infantil. Ao tocá-la, clicando sobre o símbolo, o coelho apresenta uma animação com os dedos. Reforça a inteligência musical, além de permitir a memorização dos gestos com a letra de cada música.

As telas do programa são bem atraentes e exploram com muita eficiência os recursos multimídia do programa. O som é agradável e sensível aos ouvidos das crianças. As vozes retratam e reforçam a participação. A navegação é animada e fácil de ser usada e memorizada. As atividades podem ser repetidas quantas vezes forem necessárias e permitem uma seqüência lógica de aprendizagem, seja através das cores, sons, formas ou gestos. Agrega atividades de números, permitindo sua utilização e reforçando a contagem e sua ordinalidade.

2. INFORMAÇÕES TÉCNICAS

Micro PC Pentium 200 MMX ou superior.

Plataforma Windows 95/98 ou superior.

Unidade de CD-ROM de velocidade mínima de 24 vezes.

Memória mínima de 32 MB de RAM.

Monitor VGA de 256cores.

Diversos: teclado, mouse, placa de som *Sound Blaster* ou compatível.

3. PROPOSTA DE INSERÇÃO DO PROGRAMA EM UMA AULA

Embora seja indicado para o Maternal, o software pode ser usado também em exercícios específicos de séries mais adiantadas, em conteúdos que reforçam as formas geométricas (atividade de Formas no Céu). Por ser de fácil assimilação, exige um mínimo de conhecimento do computador. Como programa de uma aula, é muito interessante sua instrumentalização do computador, reforçando a noção de uso do teclado e mouse. É um software fechado, não permitindo mudanças de conteúdo e da forma no uso, apenas a seqüência em que as atividades são executadas.