

# PRODUÇÃO DE SOFTWARE EDUCACIONAL COMO MATERIAL DIDÁTICO RESULTADOS DE PESQUISA

Iris Weiduschat Msc.

Coord. Núcleo EDUCARE

Instituto Luterano de Ensino Superior – Palmas/TO

Cx. Postal 1016 – 77101-970 Palmas/TO

iris@ulbra-to.br

## Resumo

Este trabalho apresenta resultados de pesquisa realizada no Núcleo EDUCARE – Pesquisa em Informática na Educação, socializando a produção de *software* educacional e a atual avaliação de sua utilização em sala de aula, como material didático.

## Abstract

This work results from the research realized at EDUCARE Nucleus – research in Informatic in the education, socializing the educational software production project and the actual evaluation of its utilization in classrooms, as didactic material.

## Palavras-Chave

*Software* educacional, Ensino Fundamental e Médio, pesquisa, jogos educativos.

## 1 Introdução

O projeto de pesquisa ***produção de software educacional*** do Núcleo EDUCARE (Pesquisa em Informática na Educação- ILES/ULBRA Palmas/TO) tem como objetivo a criação de material didático e a capacitação dos acadêmicos/as de habilidades e conhecimentos técnicos, pedagógicos e metodológicos para a produção de software. Para isto foi implantado um laboratório na Universidade com uma equipe formada por professores/as e alunos/as dos cursos de Pedagogia e Sistemas de Informação. Pretendemos aqui expor os resultados da pesquisa

abordando os dois trabalhos concluídos: os *software* Viagens Curiosas e Jornal na Escola.

## **2 Software Educacional como Material Didático**

O EDUCARE vem fazer parte de um fórum de discussão sobre a introdução da informática na educação, entendido como um riquíssimo momento de construção do perfil da escola junto às novas tecnologias. Abordamos a informática educativa em suas implicações didático-pedagógicas, sua contribuição na construção do conhecimento, e experiências de ensino e aprendizagem na utilização do computador em sala de aula.

As pesquisas compreenderam fases distintas, como estudo bibliográfico sobre as implicações e o impacto das novas tecnologias na educação; avaliação e classificação dos diferentes tipos de *software* existentes no mercado; estudo da ferramenta de autoria Toolbook para a programação dos jogos a serem criados; elaboração prática de jogos sugeridos pela equipe de acadêmicas do curso de Pedagogia e a programação dos mesmos pela equipe de acadêmicos/as do curso de Sistemas de Informação e a observação e avaliação dos jogos produzidos junto às crianças do Ensino Fundamental do Centro Educacional Martinho Lutero/Palmas. Dois *software* foram produzidos dentro do projeto. O primeiro, Viagens Curiosas, compõe jogos educativos para sua utilização em sala de aula junto às 1ª, 2ª e 3ª Séries do Ensino Fundamental, apresentando ambientes variados como uma Ilha, um Castelo, uma Galeria de Artes e um Formigueiro. O segundo *software*, Jornal na Escola, corresponde a uma estrutura de Jornal, podendo ser utilizado desde o Ensino Fundamental ao Ensino Médio. O aluno e a aluna introduzem e criam o conteúdo deste jornal inserindo fotos ou desenhos, textos do noticiário, e outros. Acompanhando o desempenho dos/das estudantes na utilização de ambos *software*, identificamos o prazer na utilização dos mesmos, caracterizando-os como forma de entretenimento associado com a construção da aprendizagem. E ainda, como suporte ao trabalho didático do/a professor/a no estímulo da leitura, interpretação e produção textual.

### **3 Conclusão e Resultados**

A pesquisa aponta para a necessidade de se associar de forma interdisciplinar as funções de pedagogos/as e profissionais da área da informática, na busca pela competência efetiva de recursos didático-pedagógicos para as escolas. Algumas observações prévias do desempenho das crianças no uso do *software* Viagens Curiosas nos mostraram seu especial interesse nas atividades que incitam o auto-desafio das mesmas, quando por exemplo, repetiam os jogos onde poderiam melhorar seu desempenho gradualmente. Atividades de atenção motora e percepção não foram exploradas com tanto empenho. Quanto ao *software* Jornal na Escola, percebemos especial motivação para a elaboração do trabalho junto ao computador. O desenvolvimento da habilidade cognitiva lingüística quanto à produção e interpretação textual, no entanto, estão ainda em fase de análise. Por fim, entendemos que as reflexões hoje pertinentes à inclusão das novas tecnologia na sala de aula devem abordá-las como fruto da dinâmica cultural e por isso, construídas socialmente, cuja utilização prescindem de uma responsabilidade ética e competente no que diz respeito à sua adequação aos conteúdos curriculares, à realidade cultural dos/das alunos/as, e na construção de recursos/materiais didáticos que representem esta relação, significativamente.

### **4 Bibliografias**

ANDERSON, P. B. (1990) A theorie of computersemiotics. Cambridge: Univ. Press.

MARQUES, C. P.C., MATTOS.M.I.L. (1986) Informática Aplicada: Computador e Ensino. São Paulo Editora Ática,

MEIRA, L. (1993) Contribuições da Psicologia Cognitiva para o Uso Instrucional de Computador; UFPE; Pernambuco, Brasil; Sette, S.S. (Org.) ANAIS IV SBIE 94 (Simpósio Brasileiro de Educação); Recife, Pernambuco, Brasil; novembro.

NIQUINI, D.P. (1996) Informática na Educação: Implicações didático-pedagógicas e construção do conhecimento. Brasília: UCB.

PAPERT, S.A. (1996) A máquina das Crianças. Porto Alegre: Artes Médicas.