

## **SOFTWARES EDUCATIVOS EM LÍNGUA PORTUGUESA:**

### **Como Encontrá-los e utilizá-los**

**Rodolfo B. PALIS<sup>1</sup>; Diovane de G. BEIRA<sup>2</sup>; Afranio F. de O. NETO<sup>3</sup>**

#### **RESUMO**

A pesquisa apresenta-se de forma descritiva, com um estudo exploratório, que promove uma discussão sobre os desafios em encontrar e explorar os softwares educativos disponíveis em meio virtual de língua portuguesa. Para fomentar a discussão, foi realizada uma pesquisa de softwares educacionais para os sistemas operacionais Windows e Linux, na disciplina de Língua portuguesa. Pesquisados softwares dos tipos: tutoriais, jogos educativos, exercícios e práticas, modelagens e simulações. Dessa forma, por meio de relatos da equipe multidisciplinar, o estudo conseguiu mostrar de forma qualitativa, as dificuldades que os docentes poderão vir a enfrentar ao procurar softwares educativos. Além disso, o estudo apresentou um cenário com softwares que não são intuitivos, não possuem manual de instruções de uso, e não atendem a estrutura curricular, pois não foram desenvolvidos com uma visão voltada para as práticas pedagógicas. Foram feitas algumas propostas para tentar amenizar as dificuldades encontradas pelos docentes na busca e, utilização de softwares educativos.

**Palavras-chave:** Contextualização do Conhecimento; Educação; Tecnologia da Informação.

#### **1. INTRODUÇÃO**

O grande desafio para os educadores está na combinação do técnico com o pedagógico e, essencialmente, na formação do professor, para que ele possa orientar e desafiar o aluno em todos os níveis de ensino. Os educadores devem ser capazes de promover atividades escolares, utilizando como recursos-didático-pedagógicos os recursos tecnológicos, para que possam realmente ser desenvolvidas em favor da aquisição de novos conhecimentos.

Diante dessa constatação, esta pesquisa visa desenvolver um estudo sobre as implicações dos Softwares Educacionais no processo ensino-aprendizagem de língua portuguesa, vislumbrando-os como ferramentas de um processo interativo e complementar, pois, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino fundamental (1998: p. 43), as tecnologias, em suas diferentes formas e usos, constituem um dos principais agentes de transformação da sociedade, e na sala de aula não é diferente. Este estudo teve a duração de um semestre (de fevereiro de 2016 à julho de 2016), e contou com a colaboração de seis

<sup>1</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberaba. Uberaba/MG - E-mail: [rodolfopaliss@iftm.edu.br](mailto:rodolfopaliss@iftm.edu.br)

<sup>2</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberaba. Uberaba/MG - E-mail: [professor.diovane@hotmail.com](mailto:professor.diovane@hotmail.com)

<sup>3</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberaba. Uberaba/MG - E-mail: [ogabba@yahoo.com.br](mailto:ogabba@yahoo.com.br)

profissionais da educação, sendo três da área de língua portuguesa, dois da área da informática e um pedagogo.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

### **Avaliação de Softwares**

Essa pesquisa foi realizada utilizando os sistemas operacionais Windows e Linux. Com os softwares livres de conteúdo geral para o ensino médio. Há centenas de títulos de *software* educativos disponíveis no mercado, mas nem todos são adequados para uso nas salas de aula (CARBONELL, 2001).

Foi realizada uma avaliação destes softwares por uma equipe multidisciplinar formada por um professor de Línguas, um Analista de Sistemas e um Pedagogo. Esta avaliação produziu relatos que apresentaram os problemas que podem ser enfrentados por um docente, para encontrar, instalar e aplicar um software educativo em Língua Portuguesa, em sala de aula.

Primeiramente os seis integrantes se reuniram para traçar as metas da avaliação dos softwares, o objetivo era encontrar os que melhor se adaptassem para ser utilizados dentro de sala de aula. As reuniões foram feitas toda sexta-feira durante o período de seis meses, para que todos os integrantes pudessem apresentar os resultados obtidos.

Foram utilizados três tipos de questionários avaliativos: técnico, para observar as interfaces dos softwares, de área específica de português (para se observar a correta utilização), e da área pedagógica para identificar suas funcionalidades educacionais.

Os softwares livres selecionados foram: Praticando a Concordância, Educandus, A Cabanagem, Argumentação de Texto, Blinken, KWordQuiz.

Conforme observado na Tabela 1, contendo os valores de um à cinco, sendo um insatisfatório ao cinco excelente, o software Praticando a Concordância é do tipo jogos educativos, multidisciplinar, que apesar de ter boa interface, apresenta uma funcionalidade regular e não possui um manual para o usuário, o Educandus é um software tutorial que apresentou baixa interatividade que dificulta a manutenção da sua utilização, a Cabanagem é um software regular, que tem como sua principal dificuldade a navegação que diminuiu a avaliação de facilidade de uso consideravelmente, principalmente pela avaliação do professor, o software Argumentação de Texto, que foi o melhor software encontrado, tendo problemas apenas na facilidade de uso por apresentar o menu com muita informação visual.

A Tabela 2 apresenta a avaliação dos softwares instalados no sistema operacional Linux por meio do repositório do Linux Educacional. Utilizando-se os valores de um à três, sendo um insatisfatório e três excelente. O BlinKen é um jogo de força em português que deixa a desejar nos fatores interface gráfica e interatividade, que contribuiu para derrubar a nota dos outros critérios. O KWordQuiz é um treinador de vocabulário em vários idiomas que inclui o português, ele pode ser utilizado a qualquer nível de ensino porém não apresenta boa facilidade de uso.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

**Tabela 1:** Avaliação de Softwares Educativos em Língua Portuguesa

Avaliação de Softwares Educativos em Língua Portuguesa												
	Praticando a concordância			Educandus			A cabanagem			Argumentação no texto		
Critérios	Professor	Analista	Pedagogo	Professor	Analista	Pedagogo	Professor	Analista	Pedagogo	Professor	Analista	Pedagogo
Interface Gráfica	4	3	5	2	1	2	3	2	3	5	4	5
Facilidade de Uso	3	4	4	4	3	3	1	3	2	2	4	3
Funcionalidade	3	3	3	2	3	2	3	2	3	5	4	4
Interatividade	4	3	4	2	1	2	3	2	2	5	5	5
Manual do Usuário	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Nível de Ensino	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Fundam.

**Fonte:** Dados do Trabalho

**Tabela 2:** Avaliação de Softwares Educativos em Língua Portuguesa em Linux

Avaliação de Softwares Educativos em Língua Inglesa em Linux						
	Blinken			KWordQuiz		
Critérios	Professor	Analista	Pedagogo	Professor	Analista	Pedagogo
Interface Gráfica	1	1	1	1	1	1
Facilidade de Uso	2	3	2	1	2	1
Funcionalidade	2	1	2	2	3	2
Interatividade	3	2	2	1	1	1
Manual do Usuário	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Nível de Ensino	Fundam.	Fundam.	Fundam.	Qualquer	Qualquer	Qualquer

**Fonte:** Dados do Trabalho

Durante a pesquisa foram encontradas inúmeras inconsistências e dificuldades na aquisição dos programas ideais para a utilização em sala de aula, os softwares quando eram gratuitos não tinham muita qualidade, eram muito inferiores ao que se procurava, não atendiam as necessidades dos professores, e geralmente vinham embutidos de vírus ou outros programas que levavam o usuário a baixar muitas inutilidades que infestavam as máquinas utilizadas. Outros programas ainda necessitavam de muitos tipos diferenciados de plug-ins,

ou seja, outros tipos de programas ferramentas que fazem com que os softwares possam ser utilizados.

## 5. CONCLUSÕES

Com base nos estudos realizados e na pesquisa exploratória, foi possível chegar à conclusão de que, existem grandes dificuldades de se encontrar e utilizar *softwares* educativos, por conta de alguns fatores intervenientes:

- existe uma grande variedade de *softwares* educativos disponibilizados para utilização no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista que os criadores desses *softwares* são, em sua maioria, programadores de informática e não professores e pedagogos.

- existe uma grande variedade de *softwares* para a área de conhecimento analisada (português para ensino médio), mas que não são tão atrativos aos critérios de utilização educativa.

Faz-se necessário que, efetivamente, os professores sejam expostos e levados, durante toda a sua formação e atuação, ao uso das tecnologias em sala de aula de modo sistemático e com objetivos pré-definidos. Para tanto, é fundamental que discutam, reflitam e pesquisem de forma a elaborar bons planejamentos de ensino e de aulas, envolvendo tais tecnologias. E mais, ao executarem esses planejamentos, é necessário que, mais uma vez, haja a reflexão e redimensionamentos das atividades propostas para que os professores possam melhorar os resultados com a ação pedagógica.

As propostas de minimização das dificuldades encontradas pelos docentes na busca e utilização de *softwares* educativos devem vir de encontro ao processo de “transformação e adaptação do sistema educacional público para um processo democrático da sociedade da informação” (AREA, 2006, p.170).

## REFERÊNCIAS

AREA, Manuel. **Vinte anos de políticas instrucionais para incorporar as Tecnologias da Informação e Comunicação ao sistema escolar**. In: SANCHO, J. M. *et. al.* Tecnologias para transformar a educação. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre/RS: Artmed, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Português / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CARBONELL, Nora. **Bricolaja didactico por ordenador**. Espanha: Edinumen Espanha, 2001.