



DESENVOLVIMENTO DE UM *SOFTWARE* EDUCACIONAL PARA AS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Gustavo Griebler², Vera Lúcia Lorenset Benedetti³. SETREM

INTRODUÇÃO: A Informática vem gradativa e constantemente entrando em todos os campos de atuação. Atualmente, uma empresa que não possui computadores é tida como atrasada tecnologicamente. Na educação, a realidade não é diferente. A introdução de computadores como auxiliar no processo educativo é um fato consumado. Apesar disso, há muita restrição ainda para o uso do computador efetivamente na educação. Seu uso destina-se quase que exclusivamente à pesquisa e à diversão, e não à produção do conhecimento mediada pela máquina com o uso de ferramentas educacionais, especialmente o *software* educacional. **MATERIAL E MÉTODOS:** O presente trabalho está sendo desenvolvido como requisito parcial para a obtenção de bolsa de iniciação científica do Programa de Incentivo à Pesquisa SETREM (PIPS). A pesquisa iniciou-se em março de 2005 e tende a terminar suas atividades em dezembro do presente ano com a conclusão do *software* educacional que o trabalho se destina a fazer. Num primeiro momento, foi levantada, a partir da pesquisa bibliográfica, toda a parte de fundamentação teórica acerca do assunto estudado, que inclui a área de Informática na Educação, ferramentas de apoio ao ensino e *softwares* educacionais. Em um segundo momento, a partir da teoria estudada, partiu-se para a elaboração de um *software* educacional infantil, que se constituiria mais em um jogo interativo extra-sala de aula. O mesmo, desenvolvido em Microsoft® PowerPoint® pela facilidade de manipulação do programa, sendo possível a sua construção pelo próprio educador, recebeu o nome de Puff, em alusão ao desenho animado Pooh, sendo que o mesmo vai orientando o usuário na execução do programa, guiando-o e auxiliando-o. O programa atende as séries iniciais do ensino fundamental, na faixa etária compreendida entre seis e nove anos, mas a intenção é sua ampliação até o prazo final de vigência do projeto para as quatro primeiras séries do ensino fundamental. **RESULTADOS:** A partir de observações preliminares, primeiramente com a parte teórica estudada e posteriormente na construção e testes do programa, notou-se o fascínio que o computador pode exercer numa pessoa disposta a produzir conhecimento e fugir do modelo tradicional de ensino baseado na explanação com interação constante professor-estudante. Após a construção do *software* educacional, em sua versão beta, foi realizada uma primeira experiência com o mesmo em uma turma de terceira série do ensino fundamental objetivando avaliar o efeito que o programa causaria. Em geral, observou-se o fascínio que o *software* causou nas crianças, no entanto o nível de dificuldade do mesmo estava muito baixo, o que fez com que as mesmas não gostassem tanto de manipulá-lo. Isso pôde ser comprovado posteriormente com a aplicação de um questionário de avaliação do programa e também pelo relato das impressões da professora que acompanhou as atividades. **DISCUSSÃO/CONCLUSÃO:** A partir dos resultados alcançados, pôde-se notar como o *software* educacional pode vir a ser uma saída para a sala de aula tradicional, mesclando suas atividades com a aula expositiva clássica. O programa Puff desenvolvido neste trabalho e testado junto a crianças em sua versão beta atualmente está em análise novamente para a posterior testagem novamente com o lançamento da versão beta 2 até dezembro do presente ano, quando se encerra o período de vigência da pesquisa. Espera-se ampliar o programa para atingir as quatro primeiras séries do ensino fundamental, além do aumento da dificuldade nas

¹ Trabalho de Iniciação Científica da Faculdade de Três de Maio

² Bolsista de iniciação científica e acadêmico do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da SETREM

³ Pesquisadora, orientadora do trabalho de iniciação científica e professora mestre da SETREM



atividades propostas no jogo, bem como sua adaptação em uma nova ferramenta, possivelmente o Flash® da Macromedia®. Outra modificação a ser inserida no programa é a construção, no próprio Flash®, de uma personagem própria que irá guiando o usuário ao longo das atividades, já que atualmente o ursinho Pooh é o responsável por esta atividade. Esta personagem receberá o nome de Puff. Tudo isso, se bem conduzido e executado, poderá propor um novo paradigma de ensino visando auxiliar o processo ensino-aprendizagem de forma diferenciada, indo além de princípios tradicionais já estabelecidos. APOIO: PIPS – Programa de Incentivo à Pesquisa SETREM.