

## **AVALIAÇÃO DE SOFTWARE EDUCATIVO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA ENSINO FUNDAMENTAL I**

LUCAS SILVA DE ABREU <sup>1</sup>

### **RESUMO**

Avaliação de software educativo em educação ambiental para ensino fundamental I Lucas Silva de Abreu; l.s.abreu7@gmail.com; IFMA. Fernando César Correia Madeira; IFMA. Nalyanne Santos de Melo; IFMA. Nichole Amanda Ferreira Ribeiro; IFMA. André Luís Silva dos Santos; IFMA. Eixo Temático: Processos de Ensino e Aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo A informatização da educação é um fenômeno que tem ganhado destaque na atualidade, sendo necessário o uso de ferramentas que guiem a utilização desses recursos. A tecnologia torna-se uma ferramenta muito útil, uma vez que geram novas perspectivas de aprendizagem, através de novos olhares aos problemas propostos. Por sua vez, os softwares educacionais atuam de forma lúdica e prazerosa na aprendizagem, destacando-se por serem de fácil utilização, auto-explicativos, com conteúdo atrativo para o aluno, além de apresentarem diversos materiais pedagógicos, que favorecem a interdisciplinaridade, aumentando ainda mais a gama de aprendizado disponível ao aluno. Diante de um jogo, crianças e adolescentes se sentem estimuladas a dar o melhor de si, eles planejam, analisam o material, permitindo-se assim, trabalhar diversos tipos de aprendizagem, onde o caráter lúdico presente nos softwares educativos os torna parecidos com os jogos cotidianos. Logo, o uso de jogos que tragam problemas cotidianos em relação ao meio ambiente estimula o usuário a ter pensamento crítico e resolutivo, podendo expandir esse conhecimento obtido para realidade. O objetivo do trabalho foi a aplicação e a avaliação de forma adequada do software "Coleta Seletiva", disponível no site "Escola Games". O software foi classificado como de exercício e prática, pois envolve o exercício da repetição, possibilitando uma resposta rápida do aluno. O software foi direcionado para a disciplina de Biologia na área de Educação Ambiental proposta para o quarto ao sexto ano do ensino fundamental I, com o intuito de desenvolver a consciência ecológica da criança, pois ela memoriza rapidamente as cores usadas na coleta seletiva e aprende como separar os resíduos para reciclagem. O método de avaliação incluiu a observação e a aplicação deste em sala de aula, mediante o procedimento do manuseio prático e da dinâmica do software, tendo como base os artigos: "Critérios para avaliação de softwares educacionais" e "Software Educacional: a importância de sua avaliação e do seu uso nas salas de aula". Foi confeccionada uma tabela com dez critérios, para utilização na avaliação do software,

incluindo a análise pedagógica e técnica. O presente estudo desenvolveu-se em uma turma de 5º ano do ensino fundamental I no horário vespertino, na escola Instituto Educacional Renascer, localizada no bairro Jardim São Cristóvão na capital São Luís, sob supervisão da professora de informática Vera Ferreira. Antes da aplicação do software foi realizada uma micro aula para explicar o conteúdo didático abordado. A aplicação do software ocorreu em um laboratório de informática com capacidade para 15 alunos com o tempo decorrido de aproximadamente 15 minutos para sua utilização, logo após o término do seu uso os alunos dirigiram-se para a sala de aula onde responderam dois questionários: um relacionado ao uso de tecnologias e internet e o outro relacionado a avaliação do software, ambos com uma linguagem apropriada para facilitar o entendimento dos alunos. Observou-se que o software "Coleta Seletiva" está inserido na categoria de jogo, e o material pedagógico está de acordo com os objetivos relacionados a faixa etária proposta, onde o mesmo estimula e facilita a aprendizagem do aluno, de maneira a diverti-lo enquanto aprende, chamando a atenção da criança, na hora em que o manuseia, por possuir layout colorido, além de desenhos e ilustrações que proporcionam maior motivação ao aluno; contudo o software falha na sua sonorização, um pouco alta e desconcertante o que facilita a desconcentração de outras crianças próximas ao usuário. A facilidade de uso é bastante evidente, através de instruções explícitas e de fácil compreensão permitindo um conhecimento prévio antes que o jogo comece. A grande quantidade de informações adicionais, que mantém o jogador preparado e informado, ao mesmo tempo, deixa-o cansado e sobrecarregado de dados, pelo tamanho da sua extensão. Percebe-se ainda a ausência de comando no manuseio de entrada e saída do jogo, deixam o jogador impossibilitado de retroceder e obrigado a terminar a jogada em que está. Os aspectos motivacionais estão presentes de forma simples, mas perceptiva, sendo o software educacional um tanto quanto desafiador, tendo a capacidade de despertar no aluno o seu interesse de querer sempre acertar a lixeira onde devem ser jogados os resíduos, sem premiações ou manipulações. De acordo com a operacionalidade, ele é avaliado de forma regular, contendo alguns pontos desfavoráveis, como a necessidade de acesso a internet, além de plugins específicos para o seu funcionamento adequado, não sendo possível acesso através de tablets e smartphones. Os softwares educativos são os exemplos que mostram como o crescimento destas tecnologias pode atingir e auxiliar no aprendizado. Contudo deve-se frisar que os softwares relacionados à educação devem ser avaliados e corretamente usados para que não se tornem uma ferramenta fútil que não exerce mais a função educativa a que foram criados. Além disso, os mesmos devem ser utilizados como ferramenta educacional, e não como intuito de substituir o professor, pois apesar de auto-explicativos, é necessária um mediador da interação aluno-software. Na avaliação do software "Coleta Seletiva" verificou-se a aplicação da proposta pedagógica de forma eficaz e simples, os elementos bem distribuídos como as cores e o texto chamam a atenção do aluno de forma alegre e excitante, porém a sonorização do software atrapalha a concentração se este software for aplicado em

sala de aula. Outros elementos negativos a respeito do software são: a falta de comandos para sair do jogo e níveis de desafio mais atrativos pra quem utiliza. Apesar dos aspectos negativos, o software é bem fiel à temática explorada e cumpre seu papel educativo de forma muito satisfatória, sendo necessário que o professor escolha os softwares adequados à temática e aos conteúdos vistos em sala de aula, explorando os pontos positivos para que se obtenha êxito no aprendizado. Palavras-chave: Informática Educacional, Coleta Seletiva, Educação Ambiental Referências CENCI, DANIELLE. BONELLI, S. M. de SOUZA. Critérios para avaliação de softwares educacionais. Disponível em: . Acesso em: 12/05/2015 MORAIS, R. X. TELES DE. Software Educacional: A importância de sua avaliação e seu uso nas salas de aula. Disponível em: . Acesso em: 11/05/2015

**Palavras-chave:** .

---

<sup>1</sup>,;