



## **ANÁLISE DO CONHECIMENTO DE PROFESSORES E ALUNOS SOBRE A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES EDUCACIONAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.**

Pablo Antony Silva dos Santos; Maria Cristina Quaresma e Silva; Vanessa Negrão Rodrigues; Myckey Kenzy e Silva Gonçalves; Maria Rosilene Maués Gomes.

*Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará, e-mail: [antonypablo@gmail.com](mailto:antonypablo@gmail.com)*

*Servidora Pública do Estado: [crisquaresma@bol.com.br](mailto:crisquaresma@bol.com.br)*

*Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará, e-mail: [myckeygoncalves@hotmail.com](mailto:myckeygoncalves@hotmail.com)*

*Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará, e-mail: [rosilene.gomes@ifpa.edu.br](mailto:rosilene.gomes@ifpa.edu.br)*

### **INTRODUÇÃO**

A utilização do computador na educação vem demonstrando ser um grande auxílio no processo educativo, e baseado nessa convicção, pode-se utilizar a informática como forma de colaborar na aprendizagem dos alunos, especialmente com o uso de softwares educacionais.

Software educacional possui o objetivo de auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem (Azevedo, 1997), fazendo com que o professor tenha a seu dispor ferramentas que deixem os alunos com maior interesse e melhor entendimento do assunto abordado, como imagens animadas, ou até mesmo como a sequência de um DNA em forma tridimensional, por exemplo.

Giraffa (1999) defende que a visão cada vez mais consensual na comunidade da Informática Educativa é a de que "todo programa que utiliza uma metodologia que o contextualize no processo ensino e aprendizagem, pode ser considerado educacional". Ainda, existem formas de se classificar os softwares através dos níveis de aprendizado que eles proporcionam. Podemos ter softwares sequenciais (onde o aluno aprende com informações transmitidas de forma sequencial e repetitiva), relacionais (há interação do aluno com a tecnologia, somente) e criativos (através da utilização da tecnologia, o aluno interage com outras pessoas, que compartilham de objetivos comuns).



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Por tal complexidade e magnitude não é de admirar que encontremos, desde o aparecimento do computador, softwares sendo utilizados em sala de aula, já que programas de computador estão presentes em todos os ramos de ensino, desempenhando as mais diversas funções.

Na educação, o professor usa cada vez mais este recurso tecnológico como aliado, onde a sua utilização adequada também depende de como o professor planeja e percebe essa ferramenta educacional, como ingrediente a mais para o processo de ensino – aprendizagem (LIBÃNEO, 1998).

A questão mais importante que se deve ter em mente quando se pretende utilizar um software dentro de sala de aula ou para promover qualquer processo de aprendizagem é que este é a ferramenta e não o objetivo do que se pretende ensinar.

A partir da explanação da importância do software educacional dentro de sala de aula, o presente trabalho tem como objetivo analisar o conhecimento de professores e alunos acerca da utilização de tais recursos tecnológicos como forma metodológica.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi realizada em uma Escola Estadual do município de Abaetetuba-PA, tendo como participantes três professores de Biologia e 120 alunos do 3º ano do Ensino Médio. Para a realização desse trabalho, foi aplicado um questionário para os professores e um questionário para os alunos, a fim de verificar seus conhecimentos sobre softwares educacionais.

O questionário para os professores continha as seguintes perguntas: “01) O quanto você entende por softwares educacionais?; 02) Você já trabalhou com algum software educacional?; 03) O que você acha dos softwares educacionais como ferramenta de ensino?”. O questionário para os alunos continha as seguintes perguntas: “01) O que você entende por softwares educacionais?; 02) Algum professor já utilizou softwares educacionais em sala de aula?; 03) O que você acha dos softwares educacionais como ferramenta de ensino?”.

Após a aplicação dos questionários, os dados foram analisados e serão apresentados e discutidos a seguir.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Na aplicação do primeiro questionário para os professores, no que se refere à pergunta 01, foi verificado que, dos três professores entrevistados, dois tinham muito conhecimento sobre



# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

softwares educacionais, e apenas um tinha pouco conhecimento sobre o assunto. Para Oliveira (1999), a informática quando aliada ao enfoque pedagógico é um instrumento importante para facilitar a construção das funções: percepção, cognição e emoção, o que mostra a importância do conhecimento dos docentes à cerca de determinado assunto.

Para a pergunta 02 os três professores responderam que já tinham trabalhado com algum software educacional. Segundo Gardner (1985), a utilização de ferramentas digitais tende a ajudar na metodologia utilizada pelo docente, contribuindo assim, para a dinamização do processo de ensino aprendizagem do aluno, logo, a disponibilidade e utilização desses recursos por parte dos docentes é de grande eficácia.

Levando em consideração a pergunta 03 dois dos três professores disseram que acham os softwares educacionais importantes para a aprendizagem e um disse que era uma ferramenta básica dentro de sala de aula. De acordo com Chaves (2007), as tecnologias na educação auxiliam em diversas modalidades de ensino, portanto o uso de tais recursos tecnológicos é de grande valia para o processo de ensino-aprendizagem.

A aplicação do questionário para os alunos, no que se refere à pergunta 01, apontou que cinquenta deles tinham muito conhecimento sobre softwares educacionais, vinte alunos tinham pouco conhecimento sobre softwares, trinta e cinco alunos sabem quase nada e quinze alunos nunca ouviram falar sobre esse assunto. Valente (1993) afirma que essa tecnologia usada em sala de aula proporciona ao aluno a capacidade de aprender e a buscar por informações que venham a contribuir para a construção e absorção do conhecimento, sabendo disso, faz-se necessário que os alunos tenham acesso a essa tecnologia dentro da escola.

Na segunda pergunta oitenta e cinco alunos disseram que os professores já trabalharam softwares educacionais em sala de aula e 15 alunos disseram que os professores não trabalharam com esse recurso em sala de aula. De acordo com Tajra (2001), a utilização de um software está totalmente interligada à capacidade de percepção do professor em relacionar a tecnologia à sua proposta educacional, sabendo disso, o docente precisa ter a sensibilidade de perceber a necessidade de se utilizar os softwares para melhorar suas práticas pedagógicas, bem como diversificar suas aulas, tornando-as assim, mais produtivas.

Na terceira pergunta 89 alunos disseram que o uso de softwares educacionais em sala de aula é importante para a aprendizagem, 31 alunos disseram que o uso desse recurso é básico e 0 alunos disseram que o uso não é importante. Segundo Sancho (1998), o software educativo é um conjunto de recursos informáticos criados com a intenção de serem usados em contexto de ensino e



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
**E D U C A Ç Ã O**

aprendizagem, portanto, é de extrema importância que as aulas sejam dinamizadas com tais tipos de ferramentas tecnológicas.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com o que foi apresentado no decorrer do trabalho, foi possível constatar que, apesar de a utilização dos softwares contribuírem bastante para o processo de ensino-aprendizagem, ainda há muito que se discutir sobre a inserção dos mesmos no âmbito educacional, pois, como foi visto muitos alunos ainda não conhecem tais ferramentas tecnológicas, o que pode implicar na minimização dos seus reais potenciais de aprendizado. No que diz respeito aos professores, o uso dos softwares precisam ser mais discutidos e postos em prática para haver uma dinamização de suas aulas, fazendo com que elas sejam menos mecânicas e mais prazerosas, substituindo metodologias ultrapassadas e defasadas, pois já foi comprovado por diversos autores que o uso desses recursos lúdicos facilita e maximiza a capacidade intelectual, cognitiva e emocional dos alunos e também auxilia na interação com as demais pessoas tanto no meio pessoal quanto no meio profissional.

### **REFERÊNCIAS**

AZEVEDO, B. F. T. **Tópicos em Construção de Software Educacional**, Estudo Dirigido, Mestrado em Informática, Centro Tecnológico, Universidade Federal do Espírito Santo, 1997.

CHAVES, E. **O que é um software educacional?** Rio de Janeiro: Janeiro, 1987.

GARDNER, H. **Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences**. New York: Basic Books, 1985.

GIRAFFA, L. M.M. Uma arquitetura de tutor utilizando estados mentais. **Tese de Doutorado**. Porto Alegre: CPGCC/UFRGS, 1999.

LIBÂNEO, J. C. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 1998.

OLIVEIRA, V. B. de. **Informática em Psicopedagogia**, 2ª edição, São Paulo: Editora SENAC, 1999.

SANCHO, J. **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

TAJRA, S. F. **Informática na educação**. São Paulo: Érica, 2001.

VALENTE, J. A. (Org). **Computadores e Conhecimento: repensando a educação**. Campinas, SP: Gráfica da UNICAMP, 1993.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

(83) 3322.3222

[contato@conedu.com.br](mailto:contato@conedu.com.br)

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)