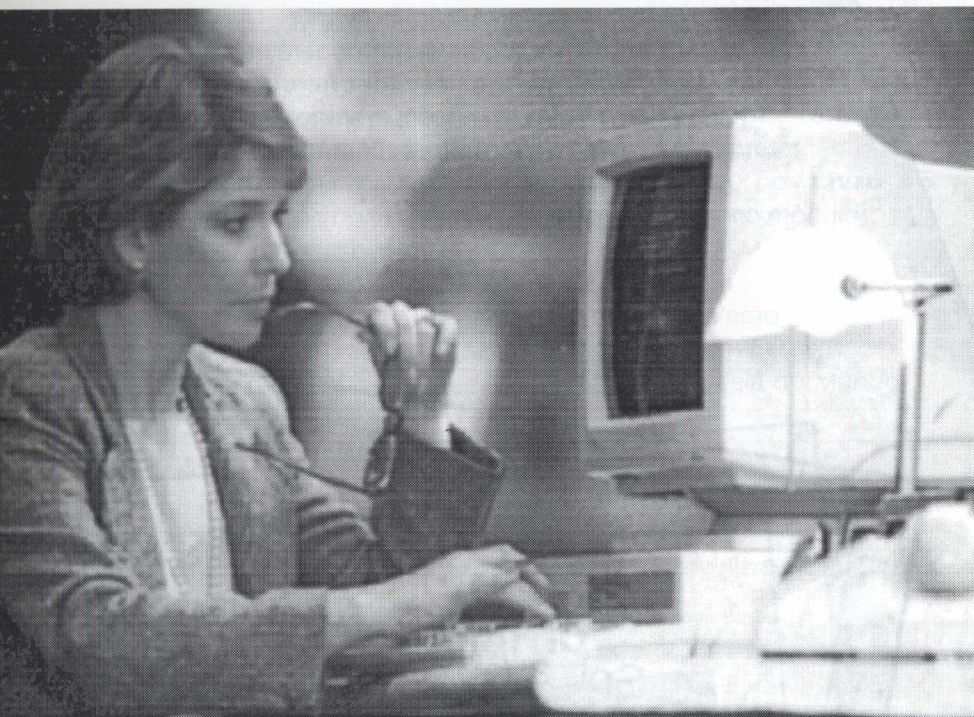


# Materiais multimédia para o Ensino da Língua e Cultura Portuguesas

António Pais  
Mário Carvalho



Nos nossos dias, o uso de um computador é tão indispensável como o uso de um veículo automóvel. Com efeito, hoje em dia, pode-se percorrer a “auto-estrada” da informação navegando na Internet, ou ainda, utilizando programas adequados para os desafios inerentes à prática educativa e que derivam do exercício da profissão docente. Neste sentido, o uso do computador deixou de ter um sentido restrito (como por exemplo o processador de texto), para abarcar um sentido amplo como é a AUTOFORMAÇÃO.

Assim sendo, existe a necessidade de os **docentes apostarem forte na adaptação de conhecimentos e atitudes perante o potencial que se revela nas novas tecnologias**, pondo de lado

antigos preconceitos, valorizando-se na promoção de conhecimento (s) e nos recursos informáticos.

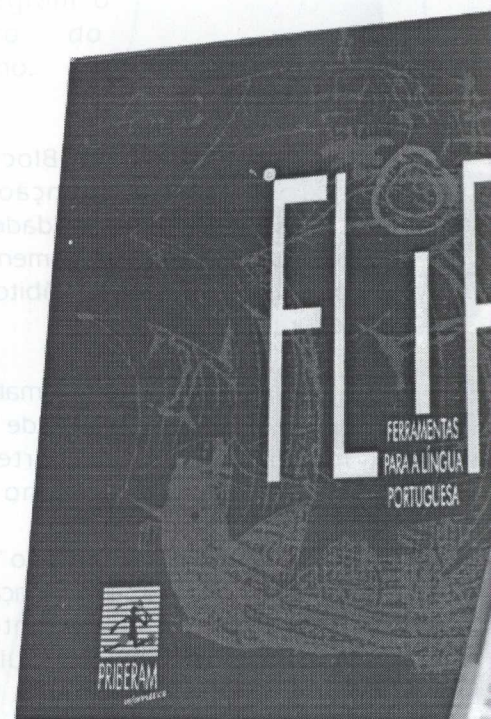
O aparecimento, nos últimos anos, de uma enorme quantidade de produtos multimédia veio preencher algumas lacunas no âmbito educacional, e apareceram grandes quantidades de produtos multimédia **que de forma sintética se podem agrupar em três grandes categorias:**

**a) Materiais de autoformação (vulgarmente designados por programas educativos);**

**b) Materiais didácticos de apoio;**

**c) Materiais de consulta (dicionários e enciclopédias).**

Os **materiais de autoformação**, apresentam como objectivo central o desenvolvimento de estratégias que incrementem os



**Quadro (1)-Exemplos de materiais didácticos multimédia para o ensino da língua Portuguesa em função das categorias adoptadas**

| Categorias de análise             | Materiais                               | Editor                          |
|-----------------------------------|---|---------------------------------|
| I- Materiais de autoformação      | Diciclopédia 2000                       | Porto Editora                   |
|                                   | Caça às letras                          | Lidel                           |
|                                   | Eu aprendo Português                    | Multimédia                      |
|                                   | Eu adoro as palavras                    | Porto Editora                   |
|                                   | Palavras mágicas                        | Porto Editora                   |
|                                   | 50 Puzzles                              | Porto Editora                   |
| II- Materiais didácticos de apoio | Flip, Ferramentas Língua Portuguesa     | Priberam/ Porto Editora Editora |
|                                   | Vida e obra de Luís de Camões           | Porto Editora                   |
|                                   | Vida e obra de Fernando Pessoa          | Porto Editora                   |
|                                   | Gramática Interactiva                   | Lidel                           |
|                                   | Ditados de Português                    | Lidel                           |
|                                   | Diálogos de um quotidiano Português     | Lidel                           |
| III- Materiais de consulta        | Dicionário da Língua Portuguesa         | Porto Editora                   |
|                                   | Dicionário Multilingue Interactivo      | Porto Editora                   |
|                                   | Dicionário Mágico                       | Lidel                           |
|                                   | Grande Atlas Enciclopédico              | Porto Editora                   |
|                                   | Akor-Dicionário e Gramática multilingue | Lodi Soft                       |

níveis de autonomia de desenvolvimento de tarefas de aprendizagem dado que, como **programas educativos** que são, permitem ao **utilizador diversas soluções, indicações metodológico-didácticas, recursos e**

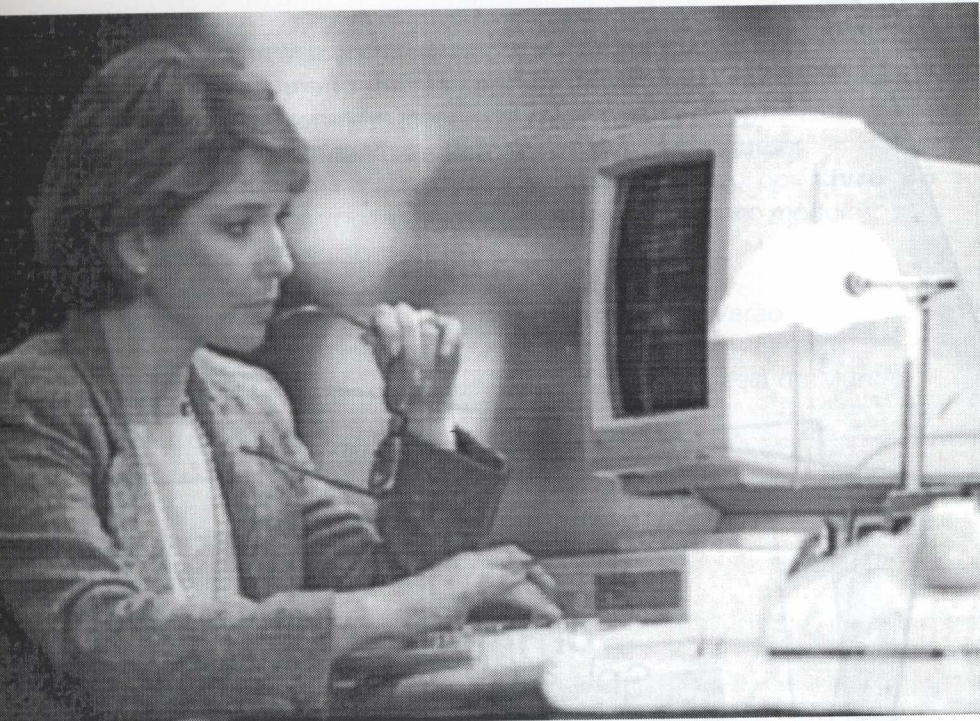
**ensaios**, aliado ao facto de estes serem de fácil uso e exploração, fruto de exaustivos estudos e sucessivos melhoramentos. Podemos encontrar diversa informação, classificada por barras temáticas, que permitem ao utilizador não só esclarecer dúvidas bem como aperfeiçoar e aprofundar conhecimentos em vários capítulos tais como: música, cinema, literatura, desporto, etc. Assim sendo, apresentamos como exemplo bem sucedido a "Diciclopédia 2000", da Porto Editora, a qual teve o seu mérito reconhecido pelas revistas de imprensa mais conceituadas no ramo da informática e educação, tais como "Pais & Filhos" ( Janeiro 2000); PC World (Dezembro 1999); Exame Informática (Dezembro 1999); Valor (Dezembro 1999), etc. Os **materiais didácticos de apoio**, constituem outra grande categoria de materiais multimédia. Podem ser utilizados na formação,

tendo em linha de conta que estes últimos são utilizados paralelamente a programas educativos e que os seus recursos são tão necessários como importantes para a aquisição de informação e melhoria das prestações do usuário. Enquanto recurso educativo os materiais didácticos de apoio acabam por se tornar imprescindíveis devido ao facto de optimizarem os meios auxiliares ao desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem incrementando as soluções técnicas a ele inerentes. Neste contexto, podemos destacar como ponto de referência o programa "FLIP 3", que apresenta as seguintes características: correcção ortográfica e sintáctica, bem como dicionários de sinónimos de aplicações Microsoft. Esta particularidade é ainda reforçada pelo facto de poder realizar a correcção ortográfica. Em linha de conta ainda, **"A Gramática**



## Materiais multimédia para o Ensino da Língua e Cultura Portuguesas

António Pais  
Mário Carvalho



Nos nossos dias, o uso de um computador é tão indispensável como o uso de um veículo automóvel. Com efeito, hoje em dia, pode-se percorrer a “auto-estrada” da informação navegando na Internet, ou ainda, utilizando programas adequados para os desafios inerentes à prática educativa e que derivam do exercício da profissão docente. Neste sentido, o uso do computador deixou de ter um sentido restrito (como por exemplo o processador de texto), para abarcar um sentido amplo como é a AUTOFORMAÇÃO. Assim sendo, existe a necessidade de os **docentes apostarem forte na adaptação de conhecimentos e atitudes perante o potencial que se revela nas novas tecnologias**, pondo de lado

antigos preconceitos, valorizando-se na promoção de conhecimento (s) e nos recursos informáticos.

O aparecimento, nos últimos anos, de uma enorme quantidade de produtos multimédia veio preencher algumas lacunas no âmbito educacional, e apareceram grandes quantidades de produtos multimédia **que de forma sintética se podem agrupar em três grandes categorias:**

- a) Materiais de autoformação (vulgarmente designados por programas educativos);**
- b) Materiais didáticos de apoio;**
- c) Materiais de consulta (dicionários e enciclopédias).**

Os **materiais de autoformação**, apresentam como objectivo central o desenvolvimento de estratégias que incrementem os



**Quadro (1)-Exemplos de materiais didácticos multimédia para o ensino da língua Portuguesa em função das categorias adoptadas**

| Categorias de análise             | Materiais                               | Editor                           |
|-----------------------------------|---|----------------------------------|
| I Materiais de autoformação       | Diciclopédia 2000                       | Porto Editora                    |
|                                   | Caça às letras                          | Lidel                            |
|                                   | Eu aprendo Português                    | Multimédia                       |
|                                   | Eu adoro as palavras                    | Porto Editora                    |
|                                   | Palavras mágicas                        | Porto Editora                    |
|                                   | 50 Puzzles                              | Porto Editora                    |
| II- Materiais didácticos de apoio | Flip, Ferramentas Língua Portuguesa     | Priberam/ Porto Editora Editoera |
|                                   | Vida e obra de Luís de Camões           | Porto Editora                    |
|                                   | Vida e obra de Fernando Pessoa          | Porto Editora                    |
|                                   | Gramática Interactiva                   | Lidel                            |
|                                   | Ditados de Português                    | Lidel                            |
|                                   | Diálogos de um quotidiano Português     | Lidel                            |
| III- Materiais de consulta        | Dicionário da Língua Portuguesa         | Porto Editora                    |
|                                   | Dicionário Multilíngue Interactivo      | Porto Editora                    |
|                                   | Dicionário Mágico                       | Lidel                            |
|                                   | Grande Atlas Enciclopédico              | Porto Editora                    |
|                                   | Akor-Dicionário e Gramática multilíngue | Lodi Soft                        |

níveis de autonomia de desenvolvimento de tarefas de aprendizagem dado que, como **programas educativos** que são, permitem ao **utilizador diversas soluções, indicações metodológicas, recursos e**

**ensaios**, aliado ao facto de estes serem de fácil uso e exploração, fruto de exaustivos estudos e sucessivos melhoramentos. Podemos encontrar diversa informação, classificada por barras temáticas, que permitem ao utilizador não só esclarecer dúvidas bem como aperfeiçoar e aprofundar conhecimentos em vários capítulos tais como: música, cinema, literatura, desporto, etc. Assim sendo, apresentamos como exemplo bem sucedido a "Diciclopédia 2000", da Porto Editora, a qual teve o seu mérito reconhecido pelas revistas de imprensa mais conceituadas no ramo da informática e educação, tais como "Pais & Filhos" ( Janeiro 2000); PC World (Dezembro 1999); Exame Informática (Dezembro 1999); Valor (Dezembro 1999), etc. Os **materiais didácticos de apoio**, constituem outra grande categoria de materiais multimédia. Podem ser utilizados na formação,

tendo em linha de conta que estes últimos são utilizados paralelamente a programas educativos e que os seus recursos são tão necessários como importantes para a aquisição de informação e melhoria das prestações do usuário. Enquanto recurso educativo os materiais didácticos de apoio acabam por se tornar imprescindíveis devido ao facto de optimizarem os meios auxiliares ao desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem incrementando as soluções técnicas a ele inerentes. Neste contexto, podemos destacar como ponto de referência o programa "FLIP 3", que apresenta as seguintes características: correcção ortográfica e sintáctica, bem como dicionários de sinónimos de aplicações Microsoft. Esta particularidade é ainda reforçada pelo facto de poder realizar a correcção ortográfica. Em linha de conta ainda, "**A Gramática**

**Quadro (2): Proposta de definição de indicadores críticos para avaliação de programas de software educativo (aferida em função da utilização em actividades de ensino da Língua e Cultura Portuguesas).**

**Categoria 1  
Aspectos Gerais**

**Indicadores**

- 1.1-É claro o módulo pedagógico de elaboração do material.
- 1.2-Inclui elementos motivadores.
- 1.3-É flexível em função dos diferentes níveis de aprendizagem dos alunos.
- 1.4-É passível de ser utilizado em trabalho individual ou em trabalho de grupo.
- 1.5-É fácil de utilizar.
- 1.6-Inclui documentação e instruções que ajudam à compreensão do funcionamento.

**Categoria 2  
Análise Técnica**

**Indicadores**

- 2.1-Os gráficos, as imagens e o som são parte importante da mensagem.
- 2.2- Apresenta boa sincronização imagem-som-texto.
- 2.3-Os textos escritos têm correcção ortográfica, e caligraficamente são atraentes e bem visíveis.
- 2.4- Utiliza percepções multisensoriais.
- 2.5- Integra com êxito os diferentes tipos de linguagem (icónica, verbal...).
- 2.6- Apresenta elementos supérfluos que prejudicam os conteúdos das mensagens.
- 2.7- Possibilita avaliação e correcção das diferentes actividades realizadas.
- 2.8- Os gráficos que expressam os resultados da avaliação são de fácil compreensão.
- 2.9- O conteúdo pode ser modificado pelos utilizadores.

**Categoria 3  
Análise de Conteúdo**

**Indicadores**

- 3.1- Apresenta conteúdos conceptuais, procedimentos e atitudes.
- 3.2- Apresenta actividades para um conjunto diversificado de áreas programáticas.
- 3.3- Relaciona os diferentes conteúdos de forma globalizada.
- 3.4- Apresenta coerência na relação objectivos/ conteúdos.
- 3.5- Introduce elementos culturais, de forma significativa.
- 3.6- O conteúdo cultural é actualizado.
- 3.7- Fomenta o relacionamento entre as diferentes culturas em presença.
- 3.8- Favorece o trabalho em equipa.
- 3.9- Desenvolve a criatividade.
- 3.10- Destaca a interculturalidade.
- 3.11- Favorece o tratamento dos temas transversais ( igualdade entre sexos, consciência ecológica...)
- 3.12- Favorece a auto-estima e a confiança em si mesmo.

**Categoria 4  
Outros Aspectos**

**Indicadores**

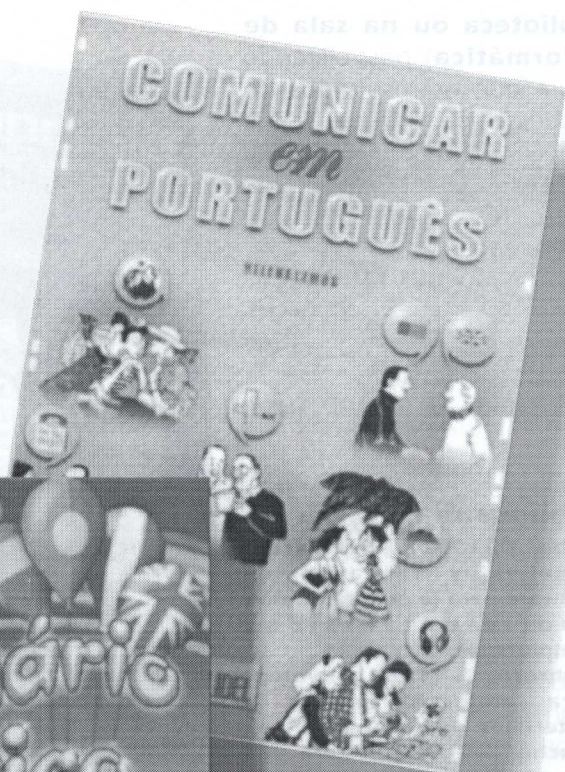
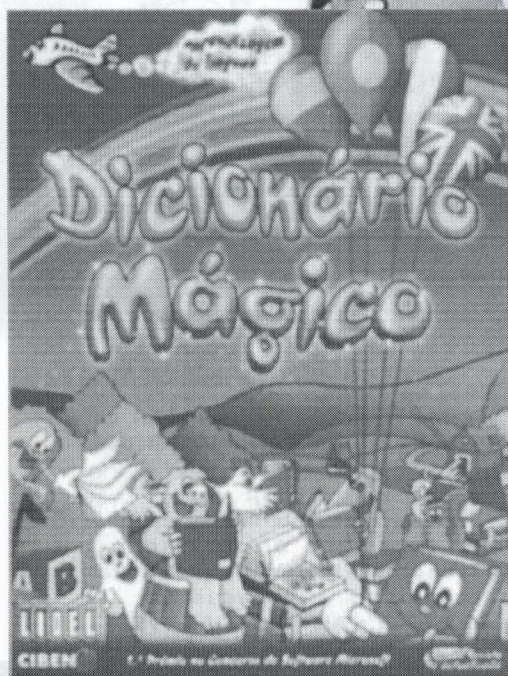
- 4.1- Favorece a aprendizagem, de forma activa e significativa.
- 4.2- Privilegia a aprendizagem memorista e de recuperação de informação.
- 4.3- Motiva os alunos individualmente, e o grupo de trabalho.
- 4.4- É eficaz para a aprendizagem.
- 4.5- Permite a auto-utilização e consequentemente a autoformação.

Definição pela equipa de avaliação de uma escala de avaliação por postos comum a cada um dos indicadores.  
Podem ser exemplos de postos:  
A- Nunca, Às vezes, Muitas vezes e Sempre.  
B- Muito Mau, Mau, Suficiente, Bom e Muito Bom.

**Categoria 5**

**Observações**

Nº de Item: \_\_\_\_\_  
 Observações \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



**Interactiva**” da editora Lidel, bem como **“Diálogos de um quotidiano Português”** da mesma editora, que se tornam numa importante ferramenta de trabalho.

Na categoria **Materiais de consulta**, temos como auxiliares: **dicionários e enciclopédias**, que permitem despistar dúvidas, em vários contextos, sendo os dicionários recursos mais limitados visto que estes podem estar englobados nas enciclopédias. Assim sendo há que destacar a importância destes no capítulo de busca de informação e recolha de dados.

Podendo dispor de todos estes recursos, só falta que os professores

tomem consciência do potencial de software educativo que hoje em dia têm a sua disposição, rentabilizando o seu trabalho. Para isso, há ainda a necessidade que os mesmos **realizem uma avaliação exaustiva de**

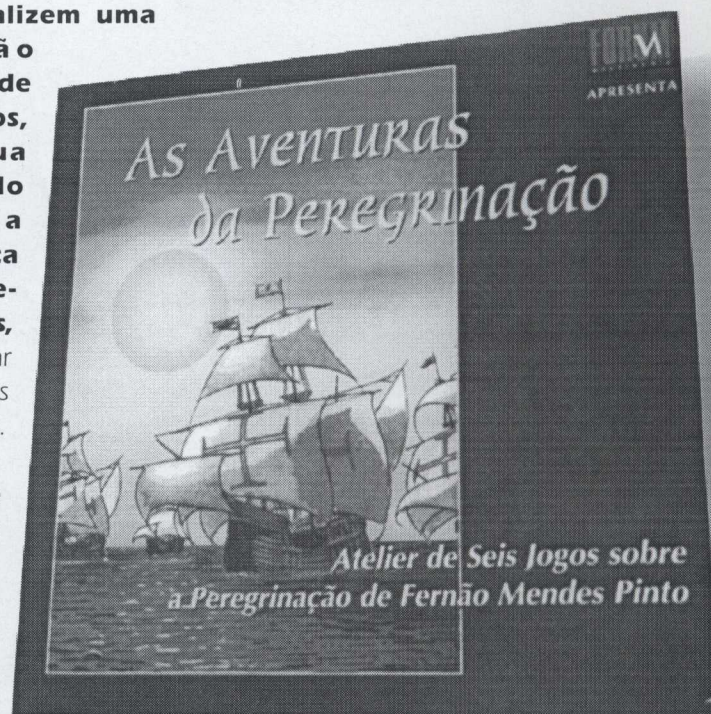
**todos os produtos, antes da sua utilização, tendo como directrizes a qualidade técnica e didáctica inerentes aos produtos**, por forma a adequar o uso da forma mais conveniente e rentável.

**O processo de avaliação do software educativo**, enquanto elemento imprescindível ao desenvolvimento do acto educativo, é um tema emergente dentro

da própria avaliação educativa e **fundamenta-se na definição de um conjunto de indicadores críticos escolhidos em função das reais intenções do acto educativo e das características do próprio programa informático.**

Resultado de intensos programas de investigação, desenvolvidos sobretudo na década de noventa, criaram-se ao longo dos anos diferentes instrumentos para avaliar o software educativo, de entre os quais destacamos: **Alba (1992), Bonafé (1992), Domènech (1992); Cabrero (1994); Sevillano (1995) e Gros (1997).**

Todos estes trabalhos de inegável valor pedagógico e técnico avaliativo, serviram de base para a elaboração da **proposta de avaliação de software educativo** que agora apresentamos e que **aferimos em função de quatro categorias fundamentais: aspectos gerais, análise técnica, análise de conteúdo e outros aspectos e observações**, definidas em função das **metas**, objectivos e realidades de desenvolvimento do



programa de Língua e Cultura Portuguesas.

Neste sentido, e como se pode observar no quadro (2) a partir da definição de cada uma das categorias, apresentamos um **conjunto de indicadores que cada um dos professores deve analisar criticamente a partir da relação tripartida: metas e objectivos do processo ensino / aprendizagem e características do grupo de alunos/ programa de software educativo.**

Esta proposta deve ser entendida como um meio flexível e aberto nos diferentes aspectos de definição técnica de elaboração (definição de categorias, itens e escala de avaliação), pelo que **cada equipa de avaliação, em função da realidade contextual e do próprio software disponível, deve realizar as adaptações necessárias, excluindo ou acrescentando novas categorias ou itens de observação.**

Na definição das **estratégias de avaliação** deve ser sempre privilegiado o trabalho ao nível da escola (**avaliação do software disponível na**

**biblioteca ou na sala de informática**) possibilitando assim que os resultados do processo de análise sejam conhecidos, criando condições para a sua utilização em diferentes situações de aprendizagem.

### Bibliografia:

- Alba, C.(1992): "Evaluación sumativa y formativa de software para la etapa Infantil"; Madrid - Universidad Complutense.
- Cabrero, J. (1994): "Evaluar para mejorar: medios y materiales de enseñanza", en Sancho, J. (coord.): "Para una tecnología educativa", Barcelona, Horsori, pp. 241-267.
- Doménech; Francesch, J. (1992): "Educación en valores", en Cuaderno de Pedagogía, 205.
- Gros, B: (1997): "Diseños y Programas Educativos. Pautas Pedagógicas para la elaboración de software". Barcelona, Ariel.
- Martinez Bonafé, J. (1992): "¿Cómo analizar los materiales?"; en cuadernos de Pedagogía,



203, pp 14-18

-Ponte, J.(1992): "O computador um instrumento da educação", Lisboa, Texto Editora.

-Sevillano, G. (1995): "Evaluación de materiales y equipos" em Rodriguez Dieguéz (dir) : "Tecnología Educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación"; Alcoy; pp.463-495.

