

# Softwares Educativos num contexto de sensibilização à língua inglesa na Educação Pré-Escolar em Prática Supervisionada

Patrícia Reis  
ESE – Instituto Politécnico de  
Castelo Branco  
Castelo Branco, Portugal  
[patriciareis009@gmail.com](mailto:patriciareis009@gmail.com)

Henrique Gil  
ESE – Instituto Politécnico de  
Castelo Branco  
CAPP – Universidade de Lisboa  
Castelo Branco, Portugal  
[hteixeiragil@ipcb.pt](mailto:h Teixeiragil@ipcb.pt)

Margarida Morgado  
ESE – Instituto Politécnico de  
Castelo Branco  
Castelo Branco, Portugal  
[marg.morgado@ipcb.pt](mailto:marg.morgado@ipcb.pt)

**Resumo**—As tecnologias da informação e comunicação desempenham um papel cada vez mais importante na vida em sociedade, no sentido em que todas as áreas e profissões fazem uso de recursos digitais. A escola não pode ficar arredada desta realidade, por ter como objetivo criar sujeitos plenos e integrados na sociedade atual. Os softwares educativos podem ser utilizados desde muito cedo na educação das crianças, mas devem sê-lo criteriosamente e com monitorização. O presente artigo pretende dar a conhecer os resultados da utilização de softwares educativos em contexto de sensibilização à língua inglesa com crianças da Educação Pré-Escolar, no jardim-de-infância Centro Padres Redentoristas – O Raposinho, em Castelo Branco, num grupo de 21 crianças com 5 anos. A sensibilização precoce para língua estrangeira, como o inglês pode ser começada com recursos digitais multimédia e softwares diversos, disponíveis no mercado. No entanto, o pequeno estudo de caso descrito revela algumas resistências de pais e educadoras, na preparação destes para escolher e monitorizar a utilização das TIC pelas crianças, para além de evidenciar também o próprio interesse das crianças envolvidas e a sua aprendizagem de algumas palavras em língua inglesa em contextos diferenciados dos trabalhados diariamente. O estudo abre perspectivas sobre as necessidades de monitorização atenta de utilizações semelhantes e de formação das educadoras na área da utilização de recursos para sensibilização multilíngue na Educação Pré-Escolar.

**Palavras-chave**— Educação Pré-Escolar; Software Educativo; Tecnologias da Informação e da Comunicação.

## I. NOTA INTRODUTÓRIA

Hoje em dia, as TIC estão presentes em todos os setores e atividades do dia-a-dia sendo fulcral que as crianças conheçam este código tecnológico de modo a se proporcionarem espaços formativos para a sua futura inclusão social. A sensibilização para uma língua estrangeira, em Educação Pré-Escolar, está a crescer, já que progressivamente se sente a necessidade de se incluírem exposições das crianças a diferentes línguas em idades precoces, já que as crianças conseguem ambientar-se facilmente aos diferentes sons de uma língua estrangeira, para além dos da língua materna. A implementação deste estudo decorreu durante a Prática de Ensino Supervisionada (PES) em Pré-Escolar, tendo por documento oficial orientador da prática [1] que aposta no conhecimento de vários códigos, línguas e linguagens, nos quais se podem incluir as TIC e o inglês.

## II. SOFTWARE EDUCATIVO

Na atualidade, não existe um único conceito de *Software Educativo*, são vários os conceitos e definições que vão surgindo. O que confere, ao termo inglês, «*software*» um carácter educacional é a sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem [2]. Por sua vez, [3] indica que do conceito de «*software educativo*» se exclui “(...) todos los programas de uso general en el mundo empresarial (...) como por ejemplo: procesadores de textos, hojas de cálculo (...) Estos programas, aunque puedan desarrollar una función didáctica, no han estado elaborados específicamente con esta finalidad”.

Embora seja possível encontrar muitas definições do que é um *software educativo*, todas elas se centram numa perspetiva onde se afirma que, na opinião de [4], os *softwares educativos* são “(...) programas informáticos concebidos para a finalidade (específica) de serem utilizados como meio didático de forma a facilitarem o processo de ensino e de aprendizagem.”

Ainda sobre o mesmo tema, [5] é da opinião que estes devem possuir quatro características básicas, de modo a conseguir motivar as crianças, nomeadamente: “(...) ser desafiante[s], estimular a curiosidade, apelar à fantasia e permitir um elevado nível de controlo por parte das crianças”.

### A. *Software Educativo 'Sunshine'*

O «Sunshine» é um *software Educativo* com o objetivo de reforçar aprendizagens ao nível da língua inglesa, dado que esta não é a língua materna dos seus utilizadores. Este *software* está disponível em *CD-Rom* e permite aceder a músicas, histórias e atividades relacionadas com diferentes temas (formas geométricas, animais e até uma breve abordagem ao Sistema Solar.

Este *software* encontra-se adaptado à idade das crianças presentes neste estudo, permitindo explorar diversos conteúdos presentes nas Orientações Curriculares na Educação Pré-escolar. Sendo um dos objetivos do presente estudo, a sensibilização para a utilização de uma língua estrangeira (inglês), este *software* estabelece uma relação direta com os mesmos. Através da utilização deste *software*, foi também possível proporcionar às crianças a aquisição de algumas destrezas ao nível das TIC (manipular o rato do computador; desenvolver competências na

deslocação pelo ecrã; navegação entre diferentes ecrãs; seleção de atividades e ferramentas).

Tendo em conta as tipologias de *software* definidas por [4], o «Sunshine» enquadra-se na categoria “treino/prática”, pela aquisição de competências através da realização de tarefas e superação de dificuldades respeitando o ritmo de aprendizagem de cada criança. A Figura 1 apresenta a página inicial correspondente ao Menu Principal do software ‘Sunshine’.

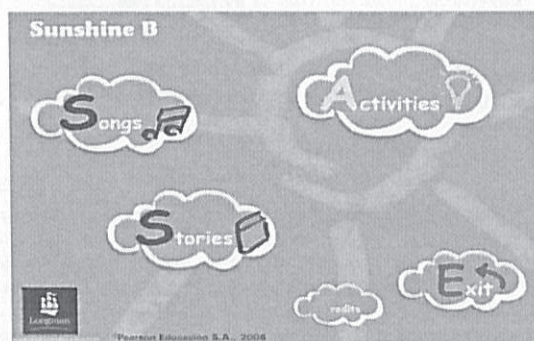


Fig. 1. Menu principal do software ‘Sunshine’

Por seu lado, a Figura 2 apresenta o menu ‘Activities’, na qual se podem observar as propostas de atividades proporcionadas pelo software ‘Sunshine’.

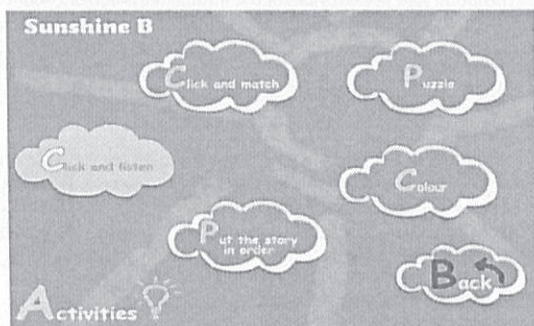


Fig. 2. Menu ‘Activities’ do software ‘Sunshine’

#### B. Software Educativo ‘AlphaEU’

O Software Educativo ‘AlphaEU’ pertence a um projeto com iniciativa conjunta de alguns países da Europa, na qual Portugal está representado. Este é um *software online*, no site “www.alphaeu.org”. Por esta razão, este *software* é de fácil acesso e o acesso é feito de forma gratuita por Educadores, Professores e Encarregados de Educação.

Ao se aceder ao site “www.alphaeu.org” é permitido o acesso a um conjunto de menus que direcionam para um conjunto de tarefas e informações úteis. Os menus que poderão interessar às crianças são os seguintes: «alphabet books» e «activities». Os restantes já serão para o uso dos adultos, tendo algumas dicas utilização destes alfabetos e informações úteis do projeto.

No que diz respeito às tipologias de *software* apresentadas por [4], este também se inclui na categoria de “treino/prática”, uma vez que permite realizar as tarefas seguindo o ritmo individual de cada um, bem como treinar conhecimentos e reforçar aprendizagens ao nível das diferentes línguas.

A Figura 3 permite observar o conteúdo relativo ao Menu Principal do software ‘AlphaEU’.



Fig. 3. Menu principal do software ‘AlphaEU’

A Figura 4 apresenta os ‘Alphabet Books’ e respetivas línguas:

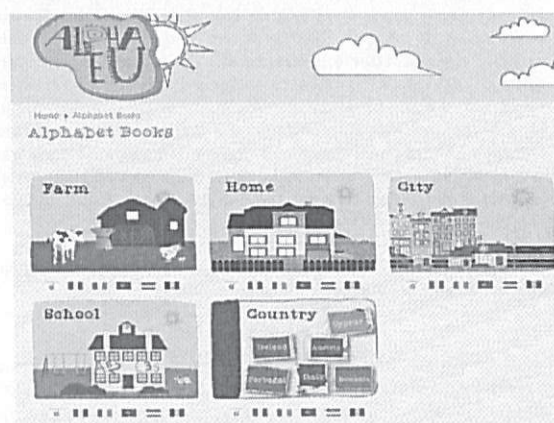


Fig. 4. ‘Alpha Books’ e respetivas línguas

### III. DESCRIÇÃO E METODOLOGIA DO ESTUDO

Este estudo baseou-se numa investigação qualitativa, que se concretizou numa metodologia mista, ao combinar estudo de caso e investigação-ação. Neste sentido, [6] refere o seguinte: “As diferentes fases do processo de investigação qualitativa não se desencadeiam de forma linear mas interactivamente (...)” uma vez que através da investigação-ação foi possível interagir com os sujeitos do estudo, promovendo uma alteração nos

comportamentos dos mesmos, refletindo e melhorando a cada sessão de implementação as necessidades que se iam sentindo.

Os instrumentos utilizados na recolha de dados foram: entrevistas semiestruturadas, inquéritos por questionário, observação participante e notas de campo. Todos os dados recolhidos foram submetidos a um processo de triangulação dos dados, que incluiu as opiniões recolhidas junto das Educadoras de Infância da instituição, as crianças e os respetivos Encarregados de Educação, permitindo tirar conclusões sobre o estudo. Neste sentido, [7] define triangulação dos dados como "(...) a validity procedure where researchers search for convergence among multiple and different sources of information to form themes or categories in a study". Não obstante, [9] é de opinião que a triangulação dos dados "(...) strengthens a study by combining methods".

#### A. Questão-problema e objetivos

A questão-problema que guiou este estudo foi: "Será que a utilização de um recurso digital multimédia pode sensibilizar crianças, ao nível da Educação Pré-Escolar, para a utilização de uma língua estrangeira?". Pretendia-se obter dados que verificassem qual o impacto da utilização de um recurso digital multimédia para a sensibilização de uma língua estrangeira, neste caso, o inglês. Para o efeito, foi definido um plano de investigação, onde se incluíram as metodologias e os instrumentos de investigação considerados adequados para a obtenção dos objetivos necessários para a concretização deste estudo, a saber:

- 1) Promover a utilização do computador e de recursos digitais multimédia na Educação Pré-Escolar.
- 2) Propor e criar condições para uma utilização mais sistemática dos recursos digitais na Educação Pré-escolar pela Educadora e pelas crianças.
- 3) Conceber atividades com utilização de recursos digitais na língua inglesa.
- 4) Averiguar se a utilização de recursos digitais pode sensibilizar as crianças para uma língua estrangeira – inglês.

#### B. Sessões de implementação do estudo

A implementação deste estudo fez-se em sete sessões, sendo que cada uma delas tinha o seu tema definido. Nestas sessões utilizou-se o software educativo «Sunshine» e «AlphaEU», tentando sempre que houvesse um ponto de equilíbrio entre ambos. O «Sunshine» foi o primeiro *software* a ser utilizado, tendo-se iniciado com a audição de uma música relacionado com o tema da semana 'Easter'. Nesta primeira sessão as crianças mostraram-se surpresas com os sons escutados na música, no entanto conseguiram compreender a história transmitida na música e algumas palavras por repetição. A Figura 5 ilustra uma das atividades realizadas com as crianças.

As seguintes três sessões foram dedicadas ao «AlphaEU». Através da utilização deste recurso foi possível validar a importância que tem a diversidade na definição de objetivos para a utilização de diferentes recursos. As crianças precisam de compreender o motivo de utilizarem aquele recurso, de realizarem aquela atividade. Permitiram ainda compreender a

necessidade de ser a criança a tocar no computador, de ser ela própria a descobrir e a construir conhecimento. Numa primeira fase, era a Educadora que ia carregando nos locais que as crianças indicavam, no entanto, estas começaram a perder o interesse. Quando foram escolhidas aleatoriamente algumas crianças para elas próprias explorar o *software*, motivaram-se muito mais e revelaram mais interesse na atividade que estava a ser realizada. A figura 6 permite observar a exploração de uma atividade relacionada com o software 'AlphaEU'.



Fig. 5. Exemplo de uma atividade de exploração do software educativo 'Sunshine'

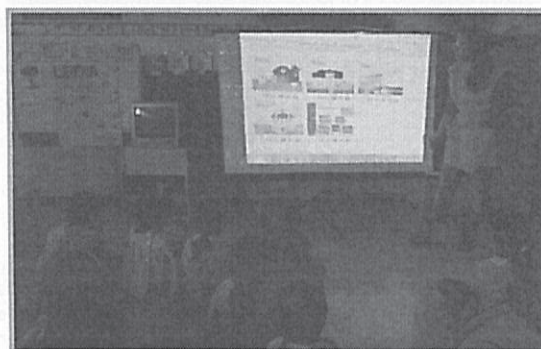


Fig. 6. Exploração de uma atividade através do software 'AlphaEU'.

As restantes três sessões foram dedicadas ao *software* educativo «Sunshine». As primeiras duas foram dedicadas a uma exploração livre das crianças ao recurso, para que estas o pudessem conhecer melhor, visto que pela indisponibilidade de recursos, nem todas as crianças podiam ter as mesmas oportunidades de exploração do recurso. A última sessão foi dedicada ao conto de uma história, na língua inglesa e com utilização do recurso digital multimédia. Nesta última sessão, as crianças foram muito autónomas na descodificação da mensagem da história escutada, já utilizaram algumas palavras conhecidas e já conseguiram encontrar outras que conheciam no discurso da história. Eis alguns exemplos recolhidos junto das crianças: "Ah! Eu conheço aquela palavra! É bye bye, quer dizer adeus." (F); "Eu ouvi frog!" (S); "Estás a ver, o bird está ali em cima da árvore?" (N).

Para o efeito, a Figura 7 permite observar uma atividade realizada no quadro:

No final da implementação das sessões, pretendia-se atingir os objetivos propostos e já descritos, causando uma mudança no comportamento dos sujeitos, ou seja, levar a que as TIC passassem a ser mais utilizadas no dia-a-dia como recurso de aprendizagem. Como é afirmado por [8]: “É usando as tecnologias que o professor ensinará a trabalhar com elas. (...) As TIC são um instrumento ao serviço do professor, que assim poderá melhor explicar e problematizar a matéria que ensina”.

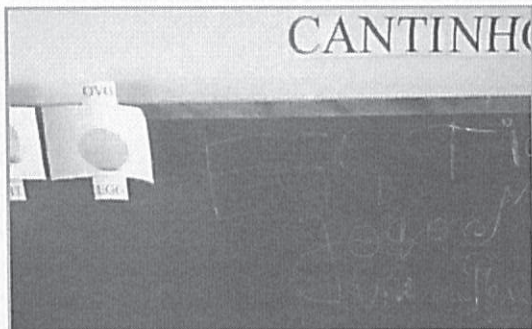


Fig. 7. Exploração de uma atividade através do software 'AlphaEU' com a exploração da palavra 'Egg'

Hoje em dia, na nossa sociedade, como refere [9] quase todas as tarefas estão dependentes das TIC, não se pode esperar que as crianças possam crescer sem conhecerem estes recursos. Torna-se fundamental que o Educador/Professor se adapte e apoie as crianças a ingressarem na sociedade como indivíduos plenos, sendo imprescindível que estes dominem as novas tecnologias.

#### IV. RESULTADOS E CONCLUSÕES GERAIS

Com o aparecimento e consequente avanço tecnológico das designadas Tecnologias de Informação e Comunicação, a sociedade atual sofreu uma evidente alteração, em todos os domínios, o que gerou uma alteração nos comportamentos e nas rotinas dos cidadãos, que se estendem, naturalmente aos ambientes educativos, dentro e fora da escola.

A utilização de recursos digitais multimédia para sensibilizar crianças, ao nível da Educação Pré-Escolar, para a utilização de uma língua estrangeira, e ao mesmo tempo contextualizar as TIC como ambiente de aprendizagem interativo foi conseguido no decorrer da PES, não sem constrangimentos diversos como a falta de material tecnológico ou de acesso à internet, ou a resistência de alguns pais ao que pensam ser um uso excessivo de recursos tecnológicos. O estudo deixou claro que os *softwares* educativos utilizados vão ao encontro dos interesses e das necessidades das crianças destas idades.

Nem sempre foi fácil utilizar o computador e recursos digitais na sala em que se realizou a PES, apesar de os dois *softwares* usados não constituírem rotinas na instituição. As educadoras de infância da instituição ficaram a conhecer o recurso «AlphaEU» e mostraram-se dispostas a utilizar esse tipo de recursos com as suas crianças, pelos resultados positivos obtidos, não só no contexto da sensibilização ao inglês, mas em outras áreas da Educação Pré-Escolar. Tanto as Educadoras de infância da instituição como os Encarregados de Educação, se

mostraram abertos à utilização do computador e de recursos digitais multimédia na Educação Pré-Escolar, desde que salvaguardados alguns riscos, como por exemplo: uma boa integração dos recursos digitais com outros recursos; uma utilização moderada e monitorizada dos mesmos; conhecimento de *softwares* educativos com qualidade e consequentemente escolha criteriosa dos *softwares* a usar.

As Educadoras de infância da instituição, durante as entrevistas, revelaram possuir alguns *softwares* educativos nos computadores que utilizam com as crianças, embora estes nem sempre se encontrassem adaptados à faixa etária das crianças, levando à sua desmotivação e falta de interesse. No entanto, o «Sunshine» e o «AlphaEU» abriram novas 'portas' neste sentido, promovendo a sua utilização e até uma mudança de opiniões em relação a outros *softwares* educativos.

Se há uns anos atrás os custos na aquisição de *softwares* educativos eram significativos, hoje em dia já é possível encontrar *softwares* com qualidade e de forma gratuita na internet. Dada esta facilidade, esta procura é já realizada quer pelas Educadoras de Infância quer pelos Encarregados de Educação, que cada vez mais se mostram disponíveis para a adaptação a esta evolução da sociedade promovendo o acesso dos seus filhos às TIC.

Pela necessária planificação da utilização dos recursos digitais, a existência de computadores em número suficiente com acesso à internet mostrou-se uma grande preocupação para as entrevistadas, uma vez que não é possível dar as mesmas oportunidades para todas as crianças, com a deficiente estruturação das condições físicas da sala.

Através da análise dos dados recolhidos, pode-se concluir que a utilização de recursos digitais pode, de facto, sensibilizar as crianças para uma língua estrangeira – inglês. A experiência conduzida, embora delimitada no tempo e no espaço, permite identificar as formas de relação das crianças com palavras e conceitos de uma língua estrangeira. As crianças utilizavam as palavras que aprendiam por repetição e compreendiam alguns dos seus significados, que utilizavam bem noutros contextos.

A verdade é que nos ambientes multilingues que caracterizam as sociedades contemporâneas, o acesso a uma das línguas globais de comunicação na esfera digital, como é o inglês, constitui uma competência dos Nativos Digitais, tal como o conhecimento do código tecnológico se tem mostrado tão importante quanto a aprendizagem das línguas.

Cada recurso bem utilizado na educação é um «tesouro» que se deve preservar. A utilização das TIC deve ser uma valência ponderada e planificada de modo a que se possam obter resultados positivos nessa utilização. Não se deve escamotear o papel importante que a Educadora de Infância tem, de mediadora da tecnologia junto das crianças. As TIC serão sempre um valioso complemento e um recurso que poderá melhorar a qualidade na educação das crianças. A Educadora de Infância terá a responsabilidade de ser a mediadora entre os recursos disponíveis e as crianças, sendo importante que se retire a melhor experiência possível desta interação.

As TIC não devem ser apenas utilizadas na escola com o conceito de 'educar'; podem e devem ser utilizadas em casa com o apoio dos Encarregados de Educação, de modo a reforçar aprendizagens realizadas na escola e, quem sabe, a realizar novas aprendizagens, num ambiente mais inovador e mais consentâneo com o perfil dos Nativos Digitais.

#### REFERÊNCIAS

- [1] L. Aires, Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional. Lisboa: Universidade Aberta, 2011.
- [2] L. Amante, A Integração das Novas Tecnologias no Pré-Escolar: Um Estudo de caso. Tese de doutoramento em ciências da educação. Lisboa: Universidade Aberta, 2003.
- [3] J. Cardoso, O Professor do Futuro. Lisboa: Editora Guerra & Paz, 2013.
- [4] H. Gil and M. Menezes, Software Educativo e a importância de uma «métrica». Disponível em: <http://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/922/1/Software%20educativo%20e...pdf> Acedido a: 10 de setembro de 2014.
- [5] N. Golafshani, Understanding Reliability and Validity in Qualitative Research. *The qualitative Report Vol. 8 nº 4*. Disponível em: <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR8-4/golafshani.pdf> Acedido a: 1 de abril de 2015.
- [6] S. Jucá, A relevância dos *softwares* educativos na educação profissional. Brasil: CEFET-CE, 2006.
- [7] P. Marquês, El *Software* Educativo. Disponível em: [http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software) Acedido a: 8 de setembro de 2014.
- [8] M.E., (Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar. Lisboa: Ministério da Educação, 1997.
- [9] R. Silva, Avaliação de Software Educacional: critérios para a definição da qualidade do produto. III Simpósio Nacional ABCiber. Brasil: ESPM/SP - Campus Francisco Gracioso, 2009.