****

**Unidade Curricular de Tecnologias em Ambiente Educativo**

**Curso de Educação Básica, 3º Ano**

**Ano Lectivo 2010/2011**

**2º Semestre**



 **Docente:** António Toucinho

**Discentes:** Ana Rita Costa, nº 4264

Cristina Jesus, nº 4426

 Gonçalo Bajouca, nº 4420

Inês Tomé, nº 4261

**Introdução**

No âmbito da unidade curricular Tecnologias em Ambiente Educativo do 3º ano do curso de Educação Básica, foi-nos pedido a elaboração de um trabalho sobre o software educativo.

Este trabalho contém a definição de software educativo, os tipos de software existentes e os programas de resolução de problemas.

[**Definição e tipologia de software educativo**](http://eseb.e-learning.ipbeja.pt/mod/resource/view.php?r=14016)

Todos os softwares que existem podem ser usados em situações educativas.

O software educativo, na década de 80, tinha como objectivo substituir o professor, onde entendia o computador como uma máquina de ensinar. Os professores viram no computador uma ferramenta para vencer certas dificuldades de aprendizagem. Também tem o objectivo de contribuir para que o aluno obtenha novos conhecimentos, fazendo uso do software, tendo prazer em lidar com ele.

As fases de um software educativo são a análise, o projecto, a implementação, os factores internos e os factores externos e por fim a avaliação formativa e a avaliação sumativa.

Os critérios de avaliação do software educativo fazem-se através de escalas, umas fazem uma apreciação global e outras analisam ao pormenor as características técnicas e os aspectos didácticos. Devem também ter em conta o valor educativo do programa.

Tipologias do software educativo:

 Alguns autores mencionam que algumas das tipologias de software educativo que existem são os Tutoriais, Programas para Resolução de Problemas, Programas de Treino e Prática, Programas de Simulação e Jogos Educativos.

Os tutoriais caracterizam-se por um conceito de livro mais desenvolvido. Anteriormente era apresentado sequencialmente. Actualmente, o navegador pode utilizar o programa e seleccionar os conteúdos que quer ver independentemente da sua ordem. No entanto, não têm grande interactividade, sendo que são utilizados em grande parte para a auto-informação.

 Os programas de resolução de problemas são programas em que a pessoa que está a usá-los tem de resolver problemas colocados pelo próprio sistema, até conseguir dominar um conceito, fórmula ou princípio. Este tipo de programas apresenta uma evolução dos sistemas tutoriais, são ainda muito usados na formação profissional e podem-se confundir com os programas de simulação.

Os programas de treino e prática, numa sequência pré-definida, apresentam os elementos sobre o que os alunos devem reflectir, permite que os alunos tenham uma prática de situações e resolução de problemas. Contêm módulos de ajuda e auto-avaliação e têm um grau de interactividade superior aos tutoriais.

Os programas de simulação são uma forma de adquirir formação e representam situações reais, em que o utilizador mais pode interagir com o programa, como por exemplo os simuladores de voo.

Nos jogos educativos o objectivo é que as crianças tenham uma aprendizagem lúdica e contêm um enorme valor educativo como por exemplo o Simcity.

**Conclusão**

Com este trabalho podemos concluir que o software educativo é importante nas escolas, a maneira como se trabalha deve ser ensinada às crianças, para que estas fiquem a saber mais de como as novas tecnologias funcionam.

A realização deste trabalho também contribui para o nosso futuro profissional visto que um dia podemos trabalhar nesta área e é fundamental adquirimos conhecimento sobre o que é o software educativo e as tipologias existentes.

**Bibliografia**

* <http://pt.wikipedia.org/wiki/Software_educativo>
* PowerPoint “Avaliação e Selecção de Software Educativo”