

Barreira do idioma já não é problema para os colégios

Oferta de software educacional em português chega a pelo menos 60 produtos

ROSA SPOSITO

A falta de software educacional em português levou várias escolas brasileiras a desenvolver — ou adaptar — os programas utilizados em suas salas de aula. Algumas delas — como a rede Positivo, de Curitiba, e o Colégio Bandeirantes, de São Paulo — chegaram a criar empresas de informática, voltadas para o desenvolvimento e comercialização desses programas. Hoje, a oferta de software brasileiro com aplicação educacional atinge pelo menos 60 produtos, de acordo com levantamento feito pela Escola do Futuro, da USP.

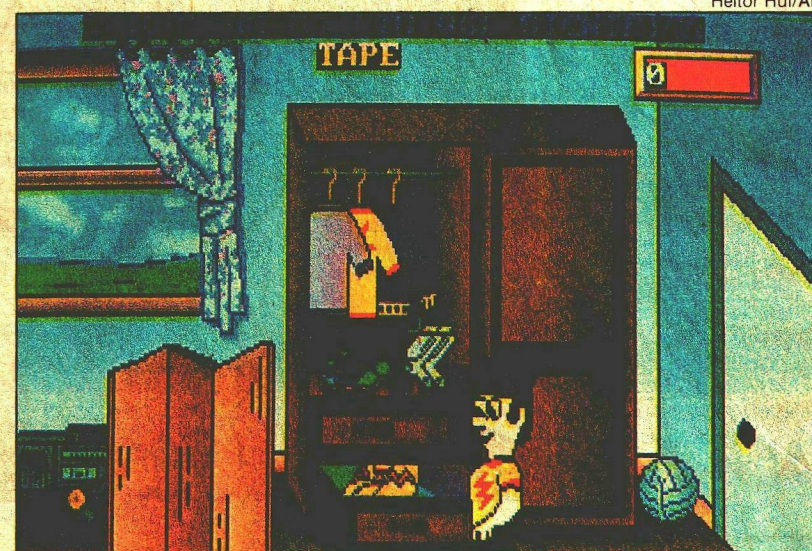
Alguns desses programas foram lançados na Feira de Produtos e Tecnologia para a Educação, em abril, e chegam agora ao mercado. A Positivo Informática, por exemplo, trouxe de Israel um pacote de 50 softwares para PCs que já tiveram o manual, o help e toda a interface com o usuário traduzidos para o português. Destinados a ambiente DOS, os programas já estão sendo usados nas escolas da rede Positivo, que tem 6 mil alunos no Paraná. Para crianças da pré-escola, o Positivo oferece softwares de US\$ 35, como Puzzle (quebra-cabeças) e outros que ajudam a desenvolver a percepção, o raciocínio e a coordenação motora. Estudantes da 7ª série em diante contam com programas mais avançados — entre eles o de Química Simulada, dividido em vários módulos.

Já a IDT/COC, uma das poucas software-houses dedicadas ao desenvolvimento de programas educacionais no País, promete duas novidades para o final deste mês. Uma é a linha de jogos educativos TV Colosso, criada em conjunto com a Editora Abril Jovem. O primeiro produto da série é *Volta ao Mundo em 80 Pratos*, que oferecerá às crianças informações sobre comidas típicas de vários países, através dos dois personagens do programa TV Colosso. A outra novidade é a linha English Fun, destinada a ajudar as crianças a aprenderem inglês usando PCs com DOS. O primeiro título dessa linha é *Jimmy's Daily Life*.

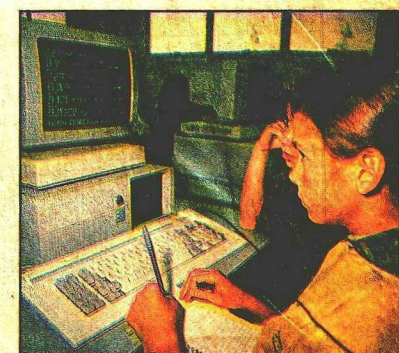
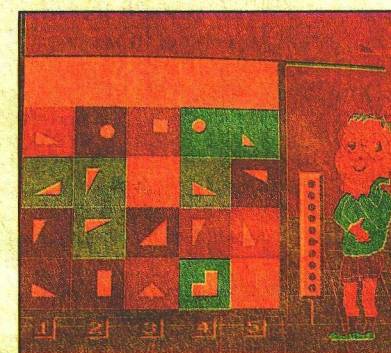
■ IDT/COC ☎(011) 813.1066
Positivo Informática ☎(041) 225.2697



Heitor Hui/AE



Telas de softwares das séries TV Colosso (acima) e English Fun (à esq.), que a IDT/COC promete lançar no final do mês: crianças poderão aprender conhecimentos gerais e inglês com diversão



Software do Positivo (à esq.) e aluna do Colégio Friburgo no PC

Jogo ajuda aprendizado

Embora não tenham sido desenvolvidos com essa finalidade, diversos jogos e programas de uso geral também têm sido utilizados como ferramenta educacional. O Colégio Friburgo, de São Paulo, adotou o simulador de cidades SimCity, da Maxis, para desenvolver uma série de atividades junto aos seus alunos. "A criação de uma cidade envolve aspectos geográficos, econômicos e de educação ambiental", explica o diretor de informática do colégio, Dalton Francisco de Andrade.

A escola inaugura neste mês uma sala de multimídia — com um micro 486 com CD-ROM, placas de som e vídeo — e, já nesta

semana, começa a treinar seus professores, utilizando o SimCity. Andrade acredita que, no mês que vem, as crianças também estarão usando esse software.

Já a Bandeirantes Informática usa o Quest — software de autoria que distribui no País e que neste mês ganha a versão Windows — para desenvolver vários programas usados no Colégio Bandeirantes. A empresa também distribui produtos importados — como um sistema para simulações de Física e o programa da Snow Bird que simula um laboratório de química.

■ Bandeirantes ☎(011) 288.7555

Geografia (à esq.) e simulação na área de Química: programas usados no Colégio Bandeirantes