



Universidade do Estado de Minas Gerais
Fundação Educacional de Ituiutaba
Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação
Curso de Engenharia de Computação



Título:

Desenvolvimento de Aplicações usando o software Hot
Potatoes.

Pesquisadores:

Profa. Ms. Reane Franco Goulart
Prof. Esp. Walteno Martins Parreira Júnior - Coordenador

Aluno de Iniciação Científica:

Patrícia da Silva Oliveira
Jackeline de Oliveira Santos

Ituiutaba, fevereiro de 2007

Projeto de Pesquisa de Desenvolvimento Tecnológico

Título:

Desenvolvimento de Aplicações usando o software Hot Potatoes.

Local de Realização:

Fundação Educacional de Ituiutaba – FEIT
Instituto Superior de Ensino e Pesquisa de Ituiutaba – ISEPI
Campus da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG
Ituiutaba – Minas Gerais.

Proponente:

Prof. Esp. Walteno Martins Parreira Júnior
Professor dos cursos de Sistemas de Informação e Engenharia
da Computação.

Área, Sub-Área e Especialidade:

Ciências Exatas e dos materiais; Ciência da Computação;
Metodologia e Técnicas de Computação.

Código de Especialidade:

1.03.03.00-6

Duração:

Março de 2007 a fevereiro de 2008

1. Objetivos

Os objetivos definidos para o projeto de pesquisa são os seguintes:

- Utilizar a tecnologia existente atualmente de forma a propiciar o desenvolvimento da capacidade de ensinar e aprender dos educadores;
- Estimular o desenvolvimento intelectual na análise, raciocínio e solução de problemas, dentro de uma abordagem pedagógica interdisciplinar;
- Constituir um ambiente educacional que estimule o desenvolvimento de cidadãos com novas habilidades de fazer, de compreender, de refletir e de inventar recursos para a melhoria tanto de sua própria vida quanto da comunidade em que vivem e trabalham;
- Promover a interdisciplinaridade e favorecer a construção do conhecimento através da utilização do computador como ferramenta educacional integradora;
- Estimular o aluno na busca de informações e troca de experiências de modo a aprofundar e atualizar seus conhecimentos oferecendo recursos para o trabalho cooperativo;
- A construção de materiais pedagógicos a serem disponibilizados para os professores de ensino fundamental;
- Desenvolver um conjunto de modelos que permitirá a adequação as necessidades do professor;
- Desenvolver manuais de referencia para os professores, atendendo as especificações de cada modelo proposto.

2. Execução do projeto

O projeto será executado, portanto, utilizando as instalações da universidade e com o financiamento da bolsa do aluno por parte da UEMG, esperando também contar

com a participação de alunos voluntários da área de informática quanto da área de educação da instituição. O mesmo será executado de março de 2007 a fevereiro de 2008.

Especificamos através das etapas abaixo o cronograma físico do projeto:

Etapa 1 - Levantamento Bibliográfico; preparação do ambiente de desenvolvimento do projeto; seleção de alunos voluntários;

Etapa 2 – Preparação de um manual de referencia para o software Hot Potatoes, a ser utilizado no projeto;

Etapa 3 – Desenvolvimento das aplicações;

Etapa 4 – Desenvolvimento do manual de utilização das aplicações;

Etapa 5 – Desenvolvimento de um curso piloto, para validação das atividades propostas;

Etapa 6 – Avaliação da experiência piloto e correções detectadas;

Etapa 7 – Desenvolvimento da versão final dos manuais e das aplicações;

Etapa 8 – Revisão final do material produzido.

Na tabela abaixo, a representação de todas as etapas, distribuídas por período de realização:

CRONOGRAMA FÍSICO DO PROJETO

Meses	Etapa 01	Etapa 02	Etapa 03	Etapa 04	Etapa 05	Etapa 06	Etapa 07	Etapa 08
Março 2007	X							
Abril 2007	X	X						
Mai 2007		X	X					
Junho 2007			X	X				
Julho 2007			X	X				
Agosto 2007			X	X				
Setembro 2007			X	X	X			

Outubro 2007					X	X		
Novembro 2007						X	X	
Dezembro 2007							X	
Janeiro 2008							X	X
Fevereiro 2008								X

3. Considerações Finais

A meta do projeto é desenvolver um conjunto de aplicações que sirvam como modelos que o professor possa usar na preparação de aulas, de forma direta ou através de adaptações.

A participação esperada de alunos voluntários da área de educação será valiosa e permitirá um intercâmbio de idéias e experiências importantes para todos os envolvidos. Permitirá a interdisciplinariedade na sua forma mais extensa, por interligar diferentes áreas do conhecimento.

4. Bibliografia

BOUTINET, Jean-Pierre. *Antropologia do Projeto*. Lisboa - Portugal, Instituto Piaget, 1990.

BRASIL. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Comitê Técnico para Implementação do Software Livre. *Guia Livre*. versão 0.9. Brasília – DF, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Proinfo. DF. <http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=209&Itemid=351> acesso em 10/02/2007

Comciencia – Revista Eletrônica de Jornalismo Científico – SBPC -
<http://www.comciencia.br/especial/inclusao/inc01.shtml> acesso em 11/02/2007

FAGUNDES, L. C. et al. *Aprendizes do futuro: as inovações começaram. Cadernos Informática para a Mudança em Educação*. MEC/ SEED/ ProInfo, Brasília – DF, 1999.

LUCENA, C., FUKS, H. *A Educação na Era da Internet*. Rio de Janeiro: Clube do Futuro, 2000.

SANTARELLI & SANTANNA. *Feitos e Efeitos*. São Paulo - SP, Berkeley Brasil, 1998.

SCHÖN, D. A., “Formar Professores como Profissionais Reflexivos”, in Nóvoa, A. (org.), *Os Professores e sua Formação*. Lisboa - Portugal, Dom Quixote, 1992.

TAROUCO, L, et al. *O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais*. Revista Novas Tecnologias na Educação. V.3 Nº 2. CINTED-UFRGS: Novembro, 2005

VALENTE, J. A. “Diferentes usos do Computador na Educação”, in Valente, J. A. (org.), *Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação*. Campinas - SP, Gráfica Central da Unicamp, 1993a.

VALENTE, J. A. “Por Quê o Computador na Educação?” in Valente, J. A. (org), *Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação*. Campinas - SP, Gráfica Central da Unicamp, 1993b.

UNIVERSITY OF VICTORIA, <http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/>, acesso em 03/02/2007