



**Universidade do Estado de Minas Gerais
Fundação Educacional de Ituiutaba**

Curso de Bacharelado em Engenharia de Computação

Curso de Bacharelado em Sistema de Informação



Título:

Pesquisa e Produção do Sítio de uma Escola Estadual em
Conjunto com a Comunidade da Escola Alvo.

Pesquisadores:

Prof. Esp. Walteno Martins Parreira Júnior – Coordenador
Prof Msc. Marcio Oliveira Costa

Aluno de Iniciação Científica:

Rafael Lima Batista – Engenharia da Computação
Leonardo Carvalho Medeiros – Sistema de Informação

Ituiutaba, Abril de 2007

Projeto de Extensão

Título:

Pesquisa e Produção do Sítio de uma Escola Estadual em Conjunto com a Comunidade da Escola Alvo.

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 Engenharia de Computação e
Sistemas de Informação.

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:

Maior de 2007 a Dezembro de 2007

1. Objetivos

Os objetivos definidos para o projeto são os seguintes:

- Utilizar a tecnologia existente atualmente de forma a propiciar o desenvolvimento de novas atividades no campus e na escola alvo;
- Promover a interdisciplinaridade e favorecer a construção do conhecimento através da utilização do computador como ferramenta educacional integradora;
- Estimular o profissional da educação 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 cursos de extensão na área de educação online a serem disponibilizados para os profissionais e alunos da escola pública alvo do projeto;
- Desenvolver um conjunto de oficinas que permitirá a atualização dos professores e alunos da escola envolvidos no projeto;
- Apoiar um conjunto de ações dos professores da escola alvo que resultarão no desenvolvimento do sitio da escola, tais como pesquisa de campo, redações, entrevistas, etc;
- Estimular os alunos da escola alvo a participar das atividades do projeto, desenvolvendo as atividades propostas no projeto;
- Resgatar a história da escola e suas implicações na comunidade escolar.

2. Execução do projeto

O projeto será executado, portanto, utilizando as instalações da universidade e da escola alvo 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 maio de 2007 a dezembro de 2007.

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 – Reuniões com professores e demais membros da escola alvo para determinação do calendário de atividades interdisciplinares;

Etapa 3 – Preparação de manuais de referencia para os softwares a serem utilizados no projeto;

Etapa 4 – Desenvolvimento de cursos de pequena duração voltada para professores e alunos da escola alvo;

Etapa 5 – Pesquisa e preparação do material a ser utilizado no site pelos alunos;

Etapa 6 – Avaliação do material e correções necessárias;

Etapa 7 – Desenvolvimento do site da escola alvo;

Etapa 8 – Apresentação do material produzido para a comunidade escolar.

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
Maio	X	X						
Junho	X	X	X					
Julho			X					
Agosto				X	X			
Setembro				X	X	X		
Outubro					X	X	X	
Novembro						X	X	X
Dezembro								X

3. Considerações Finais

A meta do projeto é desenvolver um conjunto de atividades relacionadas a educação, capacitando os profissionais da área de educação da escola alvo na utilização de ferramentas computacionais e dos computadores da escola para a inserção dos alunos nas práticas computacionais.

Apresentar aos profissionais da escola alvo formas de desenvolver projetos interdisciplinares atraentes aos alunos;

Desenvolver nos alunos a aptidão para o trabalho em equipe, a busca da informação na rede de computadores e o estímulo a estudar.

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

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. *Educação a Distância e Tecnologia: contribuições dos ambientes virtuais de aprendizado*. In: Anido, R. O.(Org.). Anais do XXIII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Campinas, SP: SBC. 2003

AZEVEDO, W. *Capacitação De Recursos Humanos Para Educação A Distância*. Disponível em <http://www.aquifolium.com.br/educacional/artigos/capacitação.html>.

AZEVEDO, W. *Muito Além do Jardim de Infância. O desafio do preparo de alunos e professores online*. Revista Brasileira de Educação a Distância, ano 6, nº 36, setembro/outubro 1999.

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.

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

LUCENA, C. *Professores e aprendizes na Web: a educação na era da Internet*. Rio de Janeiro: Clube do Futuro. 2000

MORAN, J. M. *Propostas de Mudanças nos Cursos Presenciais com a Educação On-Line*. Disponível em <<http://eca.usp.br/prof/moran/propostas.html>>. Acesso em 10 de setembro 2004.

OTSUKA, J. L. & ROCHA, H. V. *A caminho de um modelo de apoio à avaliação contínua*. In: Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, 2002

PALLOFF, Rena e PRATT, Keith. (2002) *Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço*. Porto Alegre: Artmed. p. 25 – 44.

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.

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.