



Universidade do Estado de Minas Gerais
Fundação Educacional de Ituiutaba

Curso de Engenharia de Computação
Curso de Sistemas de Informação



PLANO DE TRABALHO DO ALUNO

Título:

Desenvolvimento de Aplicações usando o software Hot Potatoes.

Aluno de Iniciação Científica:

Fernando Araújo Vilela
Karen Caroline de Souza Silva

Ituiutaba, Abril de 2007.

1 Objetivos

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

- Estimular o bolsista no 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 na equipe do projeto, através da utilização do computador como ferramenta educacional integradora;
- Estimular a equipe dos projetos BIC e BICJr 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 e médio;
- Desenvolver manuais de referencia para os professores, atendendo as especificações de cada modelo proposto.

2. Cronograma físico do projeto

O projeto será executado, portanto, utilizando as instalações da universidade e com o financiamento da bolsa do aluno por parte da UEMG. O mesmo será executado de maio de 2007 a abril de 2008.

Especificamos através das etapas abaixo o cronograma físico do projeto:

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

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

Etapa 3 – Desenvolvimento das aplicações juntamente com a equipe;

Etapa 4 – Desenvolvimento do manual de utilização das aplicações;

Etapa 5 – Desenvolvimento e aplicação 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
Maio 2007	X							
Junho 2007	X	X						
Julho 2007		X	X					
Agosto 2007			X	X				
Setembro 2007			X	X				
Outubro 2007			X	X				
Novembro 2007			X	X	X			
Dezembro 2007					X	X		
Janeiro 2008						X	X	

Fevereiro 2008							X	
Março 2008							X	X
Abril 2008								X

Inicialmente será pesquisada a bibliografia existente sobre o assunto e desenvolvido um treinamento pratico nos softwares a serem utilizados durante o projeto, nivelando os conhecimentos entre os componentes.

Posteriormente, ocorrerá o desenvolvimento das aplicações, dos manuais de uso para cada uma das atividades propostas.

O desenvolvimento do curso piloto é de suma importância para a validação da proposta, e que será ministrada para um grupo de alunos(as) dos cursos de licenciatura da instituição, bem como das escolas estaduais envolvidas no projeto, representadas pelos alunos de ensino médio.

Posteriormente, ocorrerá uma avaliação dos resultados obtidos durante o curso, elaborando as correções e modificações necessárias a conclusão do projeto.

Artigos e comunicações serão desenvolvidos para o efetivo registro e apresentação dos resultados obtidos no desenvolvimento do projeto. Serão encaminhados a seminários, congressos e revistas científicas para a avaliação e possíveis aceites para publicação.

3. Considerações finais

A participação de alunos voluntários da área de educação será muito interessante e com certeza valorizará bastante o trabalho e de nossa parte trabalharemos com certeza para cumprir todas as etapas e suas respectivas atividades.

Com a ajuda de nossos orientadores poderemos superar os problemas que com certeza poderão aparecer.

Finalmente, gostaria de salientar a nossa alegria em participar da elaboração e desenvolvimento do mesmo, em que poderemos crescer tanto como estudantes e também como futuras profissionais da área.

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