

Projetos Alunos

11/11/2011

CEX - CÂMARA DE CIÊNCIAS EXATAS E DOS MATERIAIS (ORAL)

NOME: JOAO LUDOVICO MAXIMIANO BARBOSA

TÍTULO: DESENVOLVENDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM O USO DO HOT POTATOES

AUTORES: JOÃO LUDOVICO MAXIMIANO BARBOSA

ORIENTADOR: Walteno Martins Parreira Júnior

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): UEMG-ESTADO

PALAVRA CHAVE: Atividades pedagógicas; HotPotatoes; Atividades interativas

RESUMO

O presente artigo descreve o projeto cujo objetivo é pesquisar e desenvolver um conjunto de atividades pedagógicas utilizando o software HotPotatoes. Este software possibilita a elaboração de cinco tipos básicos de exercícios interativos utilizando páginas Web, e que é um software livre para uso educacional. Assim, o educador pode utilizar esta ferramenta em seu cotidiano escolar, organizando e produzindo atividades interessantes e ao mesmo tempo criativas, estimulando os alunos a estudar e participar ativamente das aulas. Para utilizar a ferramenta não há necessidade de ter experiência em programação, sendo assim seus usuários não necessitam de um conhecimento avançado em informática, o que torna o software mais atrativo para o desenvolvimento de praticas educacionais. Através das atividades elaboradas os alunos poderão utilizar os laboratórios de informática da própria escola, que muitas vezes não são utilizados por falta de atividades ou de iniciativa do profissional de levá-los. A pesquisa bibliográfica em livros e também em sites proporcionaram o conhecimento inicial ao grupo. Assim, através dos textos e de aplicações já produzidos pela equipe, desenvolveu-se um manual atualizado e também um conjunto de guias de desenvolvimento de atividades, que serão usadas para a produção de vídeos-aula. Posteriormente será desenvolvido um curso piloto para validação das atividades propostas, que será ministrado para um grupo de alunos e professores da instituição e da comunidade.