Ciência da Computação / Sistemas de Informação

Desenvolvimento de Software para Apoio ao Ensino Presencial

Jonhy Geraldo da Silva - 7° módulo de Ciência da Computação,bolsista PIBIC/UFLA.

Joaquim Quinteiro Uchôa - Orientador DCC, UFLA.

Resumo

Muitas das escolas brasileiras, principalmente as públicas, utilizam diários de classe manuscritos para controlar turmas, alunos e atividades. O problema do uso desses documentos é que as tarefas que precisam ser feitas, demandam tempo, são complexas e cansativas, sem contar que é um método arcaico e repetitivo, que causa um desgaste físico e mental. O Resultado disso é que o professor perde em motivação e tempo, e o processo de ensino e aprendizagem é prejudicado. Uma solução bem sucedida para o problema é um aplicativo em que o professor pode, de forma simples, manter o controle de suas turmas, obter com facilidade, informações que demorariam para ser encontradas no diário de classe convencional.Para que o aplicativo seja construído e atenda as necessidades dos professores, foi preciso ser realizado um levantamento e análise de requisitos. Foram aplicados questionários e entrevistas em escolas, e grupos de professores. O objetivo foi conhecer a rotina de trabalho desses profissionais e com isso, extrair requisitos claros e consistentes do que realmente necessitam. Foram constatados fatores importantes que reforçam a necessidade da criação da aplicação. Em todos os questionários e entrevistas aplicadas, somente um professor afirmou utilizar alguma ferramenta que o auxilia no controle de notas e frequência escolar dos alunos. O usuário está inserido em um ambiente que ainda é desfavorável para implantação de novas tecnologias. Mesmo com os programas de inclusão, muitas escolas ainda não possuem infraestrutura suficiente para o funcionamento correto desses equipamentos, obrigando o estudo de uma aplicação que não dependa de muitos recursos externos.No momento estão sendo projetadas as telas do aplicativo com suas funcionalidades, o trabalho ira continuar com a criação de protótipos para que os requisitos sejam confirmados e o aplicativo seja avaliado de acordo com algumas heurísticas de usabilidade, antes de ser implementado e disponibilizado para uso.

Palavras-Chave: Educação, Desenvolvimento Movel, Tecnologias Educacionais.
Instituição de Fomento: UFLA