

UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS

CURSO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

**PROTÓTIPO DE UM SOFTWARE EDUCACIONAL
QUE SIMULA UM SUPERMERCADO**

Acadêmica: Daniela Cardozo

Orientador: Carlos Eduardo Negrão Bizzotto

ROTEIRO

→ INTRODUÇÃO

→ INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

✓ O USO DO COMPUTADOR NA SALA DE AULA

→ SOFTWARE EDUCACIONAL

✓ TIPOS DE SOFTWARES

→ PEDAGOGIA ADOTADA

✓ TÉCNICAS DO ENSINO PIAGET

→ DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

✓ METODOLOGIA OOADM

INTRODUÇÃO

“...um software educacional de qualidade fundamenta-se em dois conceitos: aprender e divertir, transformando a velha e monótona forma de ensinar em um aprendizado estimulante (Angioletti, 1995)”.

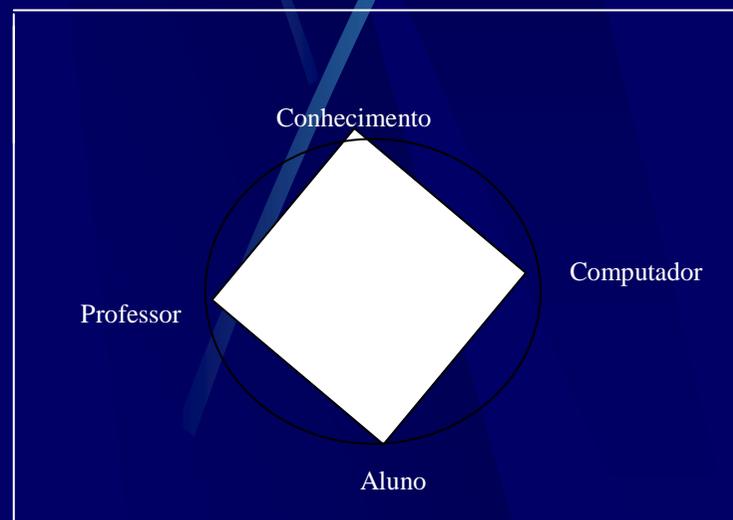
“Segundo Bianchi (1997), uma das maneiras do computador no processo educacional é torná-lo uma ferramenta didática à disposição do professor”.

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

“Conforme Somensi(1997), o computador é uma grande ferramenta para auxiliar os professores no processo de ensino – aprendizagem, não só por ser muito atrativo e divertido, mas, principalmente, por possibilitar situações difíceis de serem reproduzidas na sala de aula tradicional”.

O USO DO COMPUTADOR NA SALA DE AULA

De acordo com Mielke(1991), “...cabe ao computador o papel de ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, ficando a cargo do professor e dos alunos a definição de quando e como utilizar o computador”.



SOFTWARE EDUCACIONAL

Os softwares educacionais possuem como característica comum o objetivo de auxiliar no aprendizado de um dado conteúdo.

TIPOS DE SOFTWARES

- Tutoriais
- Exercitação
- Investigação
- Jogos

TIPOS DE SOFTWARES

- Abertos
 - ✓ Editores de texto
 - ✓ Banco de dados
 - ✓ Planilhas eletrônicas
 - ✓ Softwares gráficos

- Autoria

- Apresentação

- Programação

- Simulação

PEDAGOGIA ADOTADA

→ O Construtivismo, teoria do psicólogo Jean Piaget, que descobriu a possibilidade de trabalhar a partir do erro, sendo que todo o conhecimento é construído através de um processo contínuo de fazer e refazer.

→ Trabalhar a partir do erro é a sua grande descoberta.

TÉCNICAS DO ENSINO PIAGET

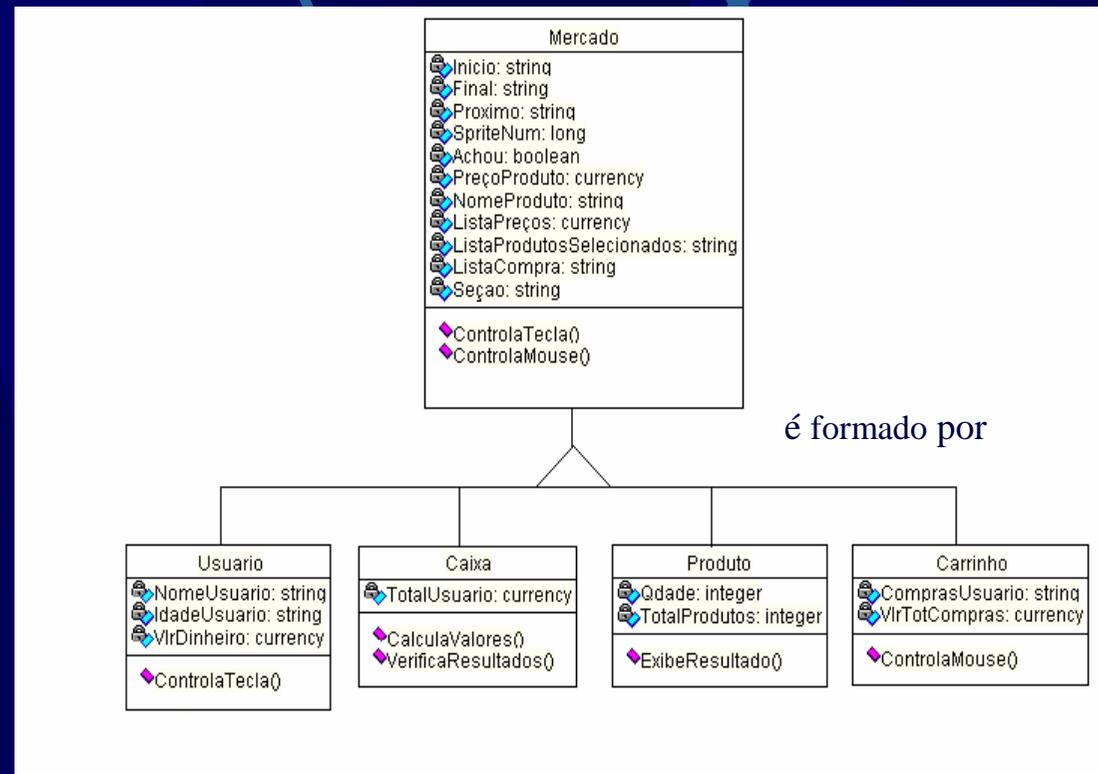
- Prestígio
- Conhecimento
- Paciência
- Relação afetiva
- Criação
- Entusiasmo
- Elogio
- Venda
- Ter objetivo

DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

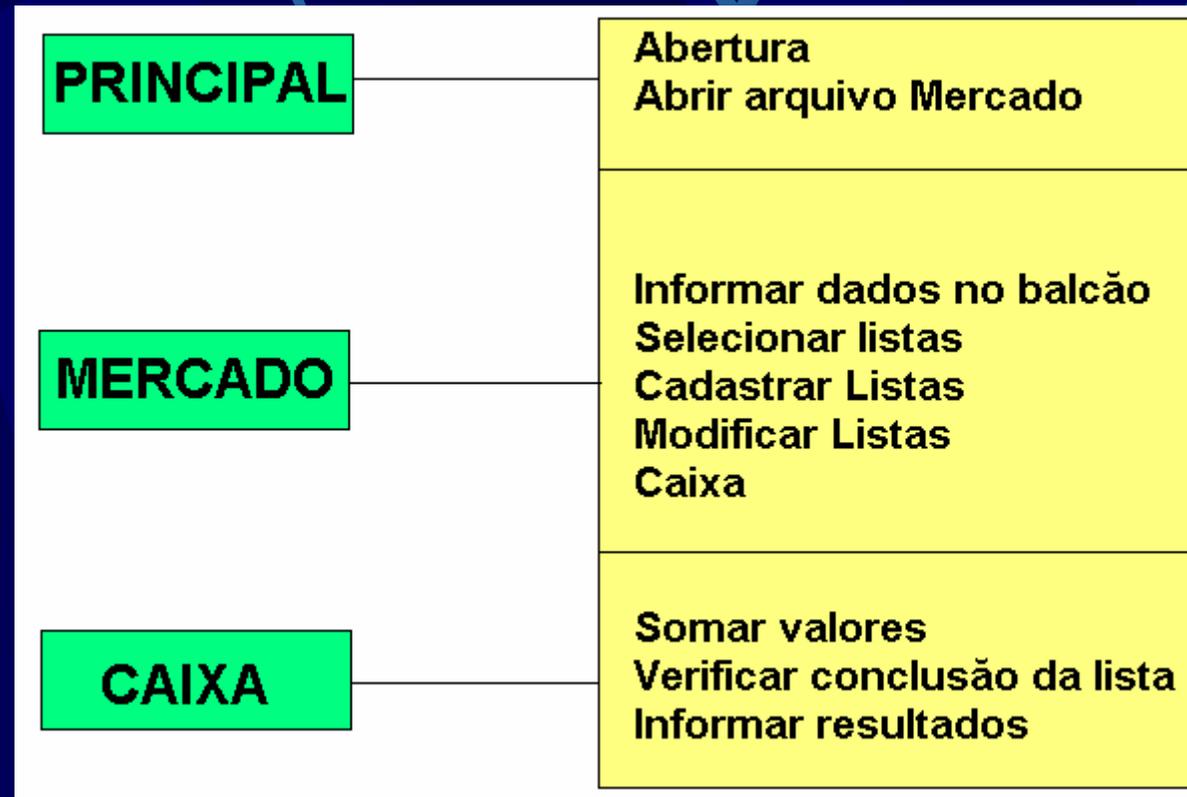
METODOLOGIA OOHDM

Segundo Schwabe (1992), “a OOHDM utiliza mecanismos de abstração e composição numa arquitetura orientada a objetos, que permite uma descrição concisa de informações complexas e uma especificação de padrões de navegação e interface.”

MODELO CONCEITUAL



MODELO NAVEGACIONAL



TELA DE ABERTURA DO PROTÓTIPO



CONCLUSÕES

- Macromedia Director 8.0
- Metodologia OOHDM
- Objetivos

APRESENTAÇÃO DO PROTÓTIPO