



Ministério da Educação
Universidade Federal do Agreste de Pernambuco

PROJETO DE COOPERAÇÃO TÉCNICA

**CONSTRUINDO PONTES NO CAMPO DAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NA GESTÃO UNIVERSITÁRIA: UMA PARCERIA ENTRE A
UFAPE E A UPE**

Garanhuns
2020

1 Justificativa:

O projeto trará contribuições importantes, não somente para as instituições envolvidas, mas para toda a comunidade educacional brasileira e até em âmbito internacional.

O sistema SOSEnade desenvolvido na Universidade Federal Rural de Pernambuco / Unidade Acadêmica de Garanhuns, salvo informação em contrário, é o único sistema feito em software livre e gratuito que permite o cadastro de qualquer curso de graduação, de questões, com múltiplas opções, emitindo relatórios que subsidiarão as ações proativas e preventivas frente a avaliação do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE).

O uso de jogos digitais vem sendo uma tendência pedagógica contemporânea, atraindo a atenção de crianças, jovens e adultos, que desafiam professores nos dias atuais, em que a multiplicidade de estímulos externos e recursos audiovisuais, tem demandado aulas mais dinâmicas, interativas e que não se prendam exclusivamente a oralidade. Desta maneira, criar jogos digitais tanto na perspectiva do “Games for change”, servindo para promover reflexões sobre problemáticas sociais da atualidade (ex: racismo, homofobia, aquecimento global, devastação de florestas, poluição, etc), quanto com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, podem trazer contribuições importantes para novas possibilidades de ensinar e aprender.

Outra ação importante desta cooperação dirá respeito ao desenvolvimento ou qualificação de sistemas de gestão universitária. Tanto a UFAPE quanto a UPE possuem demandas prementes nessa área que promoverão maior eficiência e economicidade à administração pública, a exemplo da emissão eletrônica de certificados, gestão de projetos de ensino, pesquisa e extensão, entre outros.

Por fim, o Laboratório Multidisciplinar de Tecnologias Sociais (LMTS) servirá como um espaço permanente de aprendizagem de ensino e aprendizagem para os estudantes dos cursos de graduação nas múltiplas licenciaturas e para o curso de engenharia de software da UPE, especialmente quanto ao desenvolvimento de softwares ou desenvolvimento de jogos digitais, com foco na formação profissional destes estudantes. O Laboratório hoje reúne professores de cursos de graduação em ciência da computação, licenciatura em pedagogia, bacharelado em zootecnia e em engenharia de alimentos, além de estudantes, especialmente do curso de ciência da computação, que cotidianamente trabalham no desenvolvimento de tecnologias sociais, desenvolvendo estágios obrigatórios e não-obrigatórios, além de projetos de ensino, pesquisa e extensão, efetivando como um espaço permanente de trocas de saberes e experiências.

2 Objetivos:

- a) Desenvolver ou qualificar sistemas voltados para o ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário.
- b) Desenvolver jogos digitais com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental e na perspectiva da iniciativa “Games for Change” (<http://www.gamesforchange.org>).
- c) Viabilizar o Laboratório Multidisciplinar de Tecnologias Sociais como um espaço de formação inicial de estudantes da UPE.

3 Metodologia:

O projeto será gerido de forma compartilhada pelas duas instituições, sob a responsabilidade direta do coordenador do projeto.

O desenvolvimento ou qualificação de sistemas voltados para o ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário e a criação dos jogos digitais ocorrerão no Laboratório Multidisciplinar de Tecnologias Sociais (LMTS), sob orientação e supervisão de professores da UFAPE e da UPE. Este se dará por meio de ciclos (sprints) semanais pautados na metodologia ágil Scrum. A cada fim de ciclo verificar-se-á se as tarefas definidas foram realizadas, e se atribuirão novas tarefas aos estudantes. Ressalta-se que antes do desenvolvimento de cada sistema serão assinados o Termo de Abertura do Projeto (TAP) que incorporará o protótipo do programa e as histórias de usuários, que orientarão a programação. No caso dos jogos, serão elaborados documentos específicos voltadas para esta natureza de programa.

A alimentação do sistema SOSEnade com o banco de questões do ENADE de todos os cursos de graduação da UFAPE e da UPE ocorrerá durante a vigência do termo de cooperação técnica, ocorrendo de modo descentralizado em ambas as instituições.

As oficinas e o suporte técnico para a utilização dos sistemas serão oferecidas pelos estudantes ligados ao projeto, sob a orientação e supervisão dos professores(as) envolvidos(as). A criação de material didático para apoiar os usuários dos sistemas acontecerá a partir da demanda efetiva surgida no contexto da utilização dos sistemas e nas oficinas.

Por fim, a qualificação técnica de estudantes, por meio de programas específicos de fomento ou ESO para o desenvolvimento de softwares dar-se-á por meio da alocação dos estudantes no ecossistema

de desenvolvimento do LMTS e o contato destes com outros estudantes em formação da UFAPE e com os professores orientadores / supervisores.

4 Resultados esperados:

a) Desenvolvimento, alimentação, realização de oficinas, suporte técnico e criação de material didático para apoiar os usuários dos sistemas de ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário.

b) Criação de jogos digitais com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental e com foco no enfrentamento de problemáticas sociais da atualidade.

c) Qualificação técnica de estudantes, por meio de programas específicos de fomento ou ESO, para o desenvolvimento de softwares.

5 Cronograma:

Meta, Etapa ou Fase	Atividades	Indicador Físico		Duração	
		Unidade	Quant.	Início	Término
	<i>Características das atividades a serem realizadas em cada meta, etapa/fase.</i>	<i>Aula; Exposição; Visita; Seminário; Relatório; Produto, etc</i>		<i>Da meta, etapa e/ou fase</i>	<i>Da meta, etapa e/ou fase</i>
1	Desenvolvimento de sistemas de ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário.	Produto	4	03/2020	12/2022
2	Alimentação do sistema SOSEnade com o banco de questões do ENADE de todos os cursos de graduação da UFAPE e da UPE.	Simulado	456¹	01/2020	12/2020
3	Realização de doze oficinas para a utilização dos sistemas.	Oficinas	12	03/2020	12/2022
4	Suporte técnico e criação de material didático para apoiar os usuários dos sistemas.	Material didático	4	03/2020	12/2022
5	Criação de jogos digitais com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental E com foco no enfrentamento de problemáticas sociais da atualidade.	Produto	2	03/2020	06/2022

¹ Número estimado de número de simulados de ENADE a serem cadastrados, considerando 7 cursos da UFAPE e 57 da UPE, e uma média de 4 simulados por curso.

6	Qualificação técnica de estudantes, por meio de programas específicos de fomento ou ESO, para o desenvolvimento de softwares.	Formação	12	03/2020	12/2022
---	---	----------	----	---------	---------

6 Contrapartidas previstas:

6.1 UFAPE

6.1.1 Equipamentos

- Laboratório de informática equipado com 32 computadores, conectados à internet, com ar-refrigerado, bebedouro e pequena copa.

6.1.2 Pessoal

- 5 docentes do Curso de Ciência da Computação / Pedagogia que atuarão diretamente nas atividades previstas e junto aos estudantes.
- 2 professoras ligada a pró-reitoria de ensino de graduação que atuarão como supervisoras do projeto.
- Outros professores, membros do Colegiado Pleno do Laboratório (<http://lmts.uag.ufrpe.br/br/content/equipe>), que contribuirão pontualmente em atividades específicas.
- Estudantes vinculados a diferentes projetos que atuam no Laboratório que propiciarão trocas de experiências com os estudantes da UPE.

6.1.3 Outros recursos

- Participação gratuita em eventos, cursos e oficinas promovidas pelo Laboratório.
- Registro dos softwares produzidos contemplando nomes de alunos e professores da UPE envolvidos.

6.2 UPE

6.2.1 Pessoal

- Disponibilização de profissionais efetivos para atuar na supervisão das atividades ou colaborando diretamente das mesmas.

- Disponibilização de três estudantes, via estágio não obrigatório, selecionados por meio de edital, para atuar nas atividades do projeto.

6.2.2 Outros recursos

- Disponibilização de três bolsas de R\$ 400,00 para os estagiários da UPE atuarem no projeto.

7 Equipe envolvida:

7.1 UFAPE

Nome	Instituição (vínculo empregatício/acadêmico)	Matrícula SIAPE ou CPF	Função no projeto	Carga Horária	Metas / Atividades
Anderson Fernandes de Alencar	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2240654	Coordenador geral	2	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Igor Medeiros Vanderlei	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2240710	Coordenador de desenvolvimento	2	1, 4, 5 e 6
Mariel José Pimentel de Andrade	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2764388	Orientador no desenvolvimento de jogos	1	4, 5 e 6
Ícaro Lins Leitão da Cunha	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2241082	Orientador no desenvolvimento de jogos	1	5 e 6
Jean Carlos Teixeira de Araújo	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2001286	Orientador no desenvolvimento de sistemas	1	1, 3, 4 e 6
Rodrigo Gusmão de Carvalho Rocha	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	1685522	Orientador no desenvolvimento de sistemas	1	1, 3, 4 e 6
Emanuelle Camila Moraes de Melo Albuquerque Lima	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2032123	Supervisora	1	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Alvanir Tadeu Lopes Júnior	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	082.835.194-50	Colaborador	2	2

7.2 UPE

Nome	Instituição (vínculo empregatício/acadêmico)	Matrícula SIAPE ou CPF	Função no projeto	Carga Horária	Metas / Atividades
------	--	------------------------	-------------------	---------------	--------------------

Ernani Martins dos Santos	Universidade de Pernambuco	998.485.62 4-00	Supervisor	1	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Tarcia Regina da Silva	Universidade de Pernambuco	836.890.36 4-53	Supervisora	2	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Cleyton Mário de Oliveira Rodrigues	Universidade de Pernambuco	045.823.04 4-86	Colaborador	1	1, 5 e 6

Anderson Fernandes de Alencar
Coordenador Geral do Laboratório Multidisciplinar de Tecnologias Sociais

Av. Bom Pastor, s/n - Boa Vista - Garanhuns/PE - Telefone: (87) 3764.5551
CEP 55292-270 – <http://ww3.uag.ufrpe.br/>