

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA DE HORTOLÂNDIA

FELIPE LUIZ ARQUINO
GIOVANA SOARES DOS REIS
MARIANA PESSOA DE QUEIROZ
NATHALIA CALEGARIO GONÇALVES MEDRADO DE SOUSA

Sistema de aprendizagem dinâmico- HISTORIANDO

Hortolândia

2015

FELIPE LUIZ ARQUINO
GIOVANA SOARES DOS REIS
MARIANA PESSOA DE QUEIROZ
NATHALIA CALEGARIO GONÇALVES MEDRADO DE SOUSA

Sistema de aprendizagem dinâmico- HISTORIANDO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Informática da Escola Técnica de Hortolândia, orientado pelas Professoras Priscila Batista Martins e Gislaine da Silva, como requisito parcial para a obtenção do diploma de nível técnico.

Hortolândia
2015

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA DE HORTOLÂNDIA

FELIPE LUIZ ARQUINO
GIOVANA SOARES DOS REIS
MARIANA PESSOA DE QUEIROZ
NATHALIA CALEGARIO GONÇALVES MEDRADO DE SOUSA

Sistema de aprendizagem dinâmico- HISTORIANDO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Informática da Escola Técnica de Hortolândia, orientado pelas Professoras Priscila Batista Martins e Gislaine da Silva, como requisito parcial para a obtenção do diploma de nível técnico.

Aprovado em ___/___/_____.

Banca Examinadora:

Fabricio Braoios Azevedo

Gislaine da Silva

Priscila Batista Martins

Hortolândia

2015

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter-nos dado saúde e força para superar as dificuldades.

Aos professores por nos proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional, por tanto que se dedicaram a nós, não somente por terem nos ensinado, mas por terem nos feito aprender. A palavra mestre, nunca fará justiça aos professores dedicados, tais que, sem nominar, terão os nossos eternos agradecimentos.

Aos nossos pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional, estando sempre ao nosso lado.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigado.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

(Paulo Freire)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo auxiliar na construção de um Software que auxilie e avalie no ensino escolar do componente curricular História no sexto ano do Ensino Fundamental. A metodologia utilizada foram pesquisas obtidas através de sites e revistas; artigos científicos proporcionaram uma visão mais ampla sobre a complexidade do ensino de História e como este foi se desenvolvendo através dos anos. Uma pesquisa feita em ambiente escolar relatou a opinião da população jovem sobre o tema retratado. A partir desse estudo realizado durante o ano foi concluído o interesse sobre um ensino dinamizado, e a aceitação dos professores sobre a utilização de tal ferramenta futuramente.

Palavras-chave: História; Software; Estudo; Ensino.

ABSTRACT

The present work has as objective to assist in building Software that assist and evaluate in school education of the History in the sixth grade of elementary school. The methodology used was obtained through searches of websites and magazines; scientific articles provided a broader view about the complexity of teaching History and how it has been evolving over the years. A survey on school environment reported the opinion of young people on the subject portrayed. From that study was completed during the year interest on a streamlined, education and acceptance of the teachers on the use of such a helper tool in the future.

Keyword: History; Software; Study; Teaching.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1	12
1.1 OBJETIVO GERAL.....	12
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.3 JUSTIFICATIVA	12
1.4 METODOLOGIA	13
1.5 MATERIAIS E MÉTODOS.....	13
1.6 REFERENCIAL TEÓRICO	13
1.6.1 O que é História?.....	13
1.6.2 O ensino da História	14
CAPÍTULO 2	16
2.1 EMPRESA.....	16
2.2 CLIENTE	17
CAPÍTULO 3	18
3.1 BANCO DE DADOS	18
3.1.1 MER – Modelo Entidade Relacionamento	18
3.1.2 DER – Diagrama Entidade Relacionamento.....	19
3.1.3 Dicionário de dados	20
3.1.4 UML - Linguagem Unificada de Modelagem.....	23
CAPÍTULO 4	24
4.1 SOFTWARE.....	24
4.1.1 Visual Studio.....	24
4.1.2 Linguagem C#	24
4.1.3 Photoshop	25
4.1.4 Telas.....	25
CAPÍTULO 5	33
5.1 SITE	33
5.1.1 HTML - Hypertext Markup Language.....	33
5.1.2 PHP - Hypertext Preprocessor.....	33
5.1.3 CSS - Cascading Style Sheets	34

5.1.4 Telas.....	34
6. ESTUDO DE VIABILIDADE FINANCEIRA	37
CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

FIGURAS

FIGURA 1: LOGO EMPRESA DO GRUPO.....	16
FIGURA 2: LIVRO DIDÁTICO DE HISTÓRIA RADIX	17
FIGURA 3: LIVRO DIDÁTICO DE HISTÓRIA SABER E FAZER HISTÓRIA	17
FIGURA 4: MER - HISTORIANDO.....	19
FIGURA 5: DER - HISTORIANDO	19
FIGURA 6: DCU (DIAGRAMA DE CASO DE USO) - HISTORIANDO	23
FIGURA 7: TELA DE SPLASH – HISTORIANDO	25
FIGURA 8: TELA DE LOGIN – HISTORIANDO	26
FIGURA 9: TELA DE CADASTRO - HISTORIANDO	26
FIGURA 10: TELA DE MENU – HISTORIANDO.....	27
FIGURA 11: TELA DO QUIZ – HISTORIANDO	28
FIGURA 12: TELA DO JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS.....	29
FIGURA 13: TELA DO JOGO DA MEMÓRIA	29
FIGURA 14: TELA DO RANKING	30
FIGURA 15: TELA DE CONSULTA E ALTERAÇÃO DE REGISTROS	30
FIGURA 16: TELA DE ALTERAÇÃO DE LOGIN/SENHA.....	31
FIGURA 17: TELA DO MENU DO PROFESSOR	31
FIGURA 18: TELA DE VÍDEO AULAS	32
FIGURA 19: PÁGINA DO INDEX - SITE HISTORIANDO	34
FIGURA 20: PÁGINA SOBRE A EMPRESA - SITE HISTORIANDO	35
FIGURA 21: PÁGINA DO SOFTWARE - SITE HISTORIANDO.....	35
FIGURA 22: PÁGINA PARA CONTATO - SITE HISTORIANDO	36
FIGURA 23: PÁGINA DA EQUIPE - SITE HISTORIANDO.....	36

TABELAS

TABELA 1: PESSOA - BANCO DE DADOS HISTORIANDO.....	20
TABELA 2: USUÁRIO - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	20
TABELA 3: NOTAS - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	21
TABELA 4: RELAÇÃO ATIVIDADE E USUÁRIO - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	21
TABELA 5: RELAÇÃO ATIVIDADE E PERGUNTA - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	21
TABELA 6: ATIVIDADE - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	21
TABELA 7: RELAÇÃO PERGUNTA E ASSUNTO – BANCO DE DADOS HISTORIANDO	22
TABELA 8: ASSUNTO - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	22
TABELA 9: TÓPICOS - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	22
TABELA 10: PERGUNTA - BANCO DE DADOS HISTORIANDO	22
TABELA 11: RELAÇÃO PERGUNTA E RESPOSTA – BANCO DE DADOS HISTORIANDO	23
TABELA 12: RESPOSTA - BANCO DE DADOS HISTORIANDO.....	23
TABELA 13: TABELA ESTUDO DE VIABILIDADE FINANCEIRA	37

INTRODUÇÃO

É da natureza humana utilizar-se de sua história para se situar no mundo presente. A busca pelo conhecimento é uma tarefa árdua que, iniciou-se nos primórdios da educação e possuiu grande importância até hoje. A tecnologia, por sua vez, vem se desenvolvendo em larga escala atualmente e, tal avanço sobrepõe a percepção, entre tudo, dos alunos, sobre o porquê de se estudar diversos assuntos.

No caso do componente curricular, História, há um questionamento sobre sua atualidade e uso no cotidiano que influencia o interesse do estudante sobre tal. O estudo profundo do passado serve de base para a formação de ideias ligadas ao futuro e pode auxiliar a compreender melhor a atualidade, influenciando decisões de cunho social.

A utilização de softwares na realização de atividades é uma saída criativa e um recurso moderno para atrair a atenção juvenil e aperfeiçoar os resultados obtidos, por exemplo, em classe. Com esse fim, desenvolvemos um software com bases nos conteúdos do sexto ano do ensino fundamental, incluindo uma interface dinâmica que possui atividades com fins avaliativos para fixação de conteúdos e afins, como quizzes, caça-palavras e jogo da memória.

CAPÍTULO 1

1.1 OBJETIVO GERAL

Atrair os jovens para a matéria história, tornar o ensino menos maçante, ajudar na fixação e auxiliar os professores na avaliação do conteúdo aprendido pelos alunos através da criação de um software simples e ao mesmo tempo dinâmico.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer e disseminar a importância do estudo de História;
- Encontrar e solucionar formas de dinamizar o aprendizado;
- Desenvolver uma aplicação criativa e otimizada;
- Integrar o conhecimento histórico a tecnologia.

1.3 JUSTIFICATIVA

Conforme nossa sociedade se desenvolve, o “atual”, e o presente se tornam o foco das pessoas, principalmente jovens e crianças, estes que, se questionam: “Por que devo aprender história? É o passado, não me serve mais. ” Uma pesquisa¹ realizada com mil jovens revelou que os jovens não percebem a utilidade dos conteúdos passado em sala de aula, onde, 36% consideram as aulas de história descartáveis. No entanto aprender sobre o passado é uma forma de entender o presente, compreender as ações cotidianas e formular opiniões. Nos dias de hoje, em que a tecnologia está avançando e tornando-se cada vez mais importante, conciliar ambos os campos da ciência (Informática e História) é útil e se torna um meio atrativo e interessante para expandir nosso saber e fortalecer nosso conhecimento.

¹ Fonte: http://www.correiobrasiliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/ensino_educacaobasica/2013/06/25/ensino_educacaobasica_interna,373237/estudo-revela-motivos-para-o-desinteresse-de-estudantes-pelo-ensino-medio.shtml

1.4 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste projeto foi a pesquisa quantitativa, que apresentará o percentual de alunos interessados em adquirir conhecimento em História através de um software dinâmico. Como também a pesquisa para o desenvolvimento do conteúdo e exercícios de alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, com base em livros utilizados em sala de aula.

1.5 MATERIAIS E MÉTODOS

- Pacote Microsoft Visual Studio 2012;
- Linguagem de programação C# (C Sharp);
- Linguagem para banco de dados SQL;
- Banco de dados MySQL Workbench 6.3 CE;
- MySQL Model Workbench 6.3 CE, criação do DER;
- Linguagem de modelagem UML, para diagramas;
- Software AstahCommunity, para modelagem UML e criação do MER.

Todo trabalho desenvolvido de pesquisas, desenvolvimento de banco de dados, programação de software e página web será dividido pelos quatro integrantes da equipe.

1.6 REFERENCIAL TEÓRICO

1.6.1 O que é História?

História (do grego antigo ἱστορία, *historía*, que significa "pesquisa" "conhecimento advindo da investigação") é a ciência que estuda o Homem e sua ação no tempo e no espaço, concomitante à análise de processos e eventos ocorridos no passado. História como termo também pode verificar toda a informação do passado

que pode ter sido requerida ou arquivada em todas as línguas por todo o mundo, isto como intermédio de registros.

1.6.2 O ensino da História

O componente curricular de História passa ser ensinada em 1837, durante o período regencial², que a mesma é implantada como disciplina escolar da escola secundária, na fundação do colégio Pedro II. Neste mesmo ano nascia o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB), responsável por construir a genealogia nacional, buscando uma identidade para a nação recentemente formada³.

Foi do IHGB que surge um modelo de História nacional feita através da hierarquização de alguns fatos que deveriam ser os centros explicadores, em torno dos quais todo um conjunto de acontecimentos passava a ser referido. O descobrimento do Brasil, a sua independência, entre outros fatos são vistos como os marcos fundadores da História do Brasil, contada a partir de 1500, ano da chegada dos europeus.

Em 1930, com a criação do Ministério da Educação e Saúde Pública e a reforma do ministro Francisco Campos, acentuou-se o poder central do Estado e do controle sobre o ensino. Constituiu-se a partir de então um modelo para o ensino de História para todo o país, dando ênfase ao estudo de História Geral, sendo o Brasil e a América apêndices da civilização ocidental. Para o ensino elementar séries iniciais do ensino fundamental discutia-se, neste momento, a implantação dos chamados Estudos Sociais no currículo escolar em substituição a História e Geografia.

O processo de industrialização e urbanização no país trouxe novas questões para o debate acadêmico na História. Alguns historiadores procuravam identificar as causas de nosso atraso econômico, enquanto outros apontavam para a necessidade de se buscar conhecer a identidade nacional, integrando as três raças formadoras do país. A História ensinada incorporou estas discussões através dos programas e

²O período Regencial se inicia logo após a abdicação de D Pedro I, com a impossibilidade de seu filho Pedro de Alcântara, então com 05 anos, assumir o trono.

³O Brasil se torna independente em 1822.

currículos, e manuais didáticos. Difundia-se nas salas de aula a tese da democracia racial, entendida como ausência de preconceitos raciais e étnicos.

Nessa fase, os alunos estudam semelhanças, diferenças, permanências e transformações no modo de vida social, cultural e econômico de sua localidade, no presente e no passado, com ênfase no domínio da linguagem escrita.

"Essa prática contribui para a formação de um adolescente questionador, capaz de fazer uma leitura crítica de quem ele é, quem somos nós e qual é o mundo em que vivemos", diz Renato Fontes, que leciona História no Colégio Visconde de Porto Seguro, em São Paulo.

CAPÍTULO 2

2.1 EMPRESA



Figura 1: Logo empresa do grupo

2.1.1 Missão

A Empresa FGMM Softwares, tem como missão o desenvolvimento de softwares e aplicativos educacionais, que visam o auxílio para estudantes do ensino fundamental, de quinto a nono ano. Informatizando o curso de modo a dinamizar a aula.

2.1.2 Visão

Visamos reconhecimento do público alvo, alcançando bons resultados e funcionamento regular de nossos sistemas.

2.1.3 Institucional

A empresa FGMM Softwares, antes conhecida por DFMN Softwares, foi fundada em Outubro de 2014 por Daniela Segatello (D), Felipe Luiz (F), Mariana Pessoa (M) e Nathalia Calegario (N), explicando assim, o porquê do nome. Sendo

que, em fevereiro de 2015, a fundadora Daniela se retirou da empresa, desta forma, o nome foi modificado, incluindo o nome da nova integrante, Giovana Soares. Possui um ambiente de desenvolvimento informativo que interage de forma dinâmica, para estimular e capacitar os funcionários.

2.2 CLIENTE

Não temos clientes específicos, pois estes serão todas as instituições educacionais que trabalham com a matéria História, do Ensino Fundamental (5º ao 9º Ano), que se interessem em recorrer ao uso da tecnologia para estimular e otimizar a aula, de forma dinâmica e interativa, fazendo também que o interesse dos alunos por essa matéria seja estimulado.

Para teste, utilizamos os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Gaber Empreendimentos Educacionais LTDA. Antes do nosso software, eram utilizados apenas livros didáticos, como os exemplos a seguir:

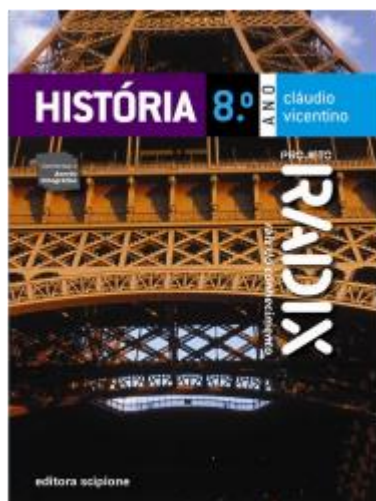


Figura 2: Livro didático de história Radix

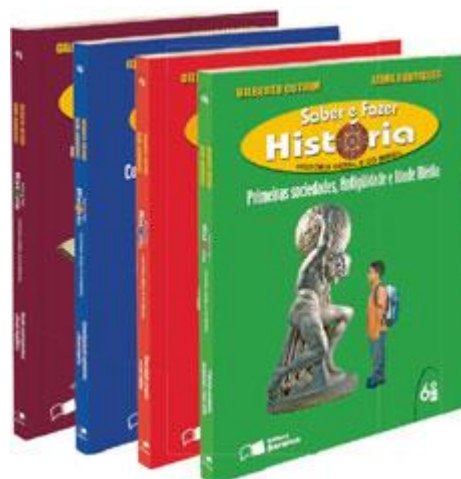


Figura 3: Livro didático de história Saber e Fazer História

CAPÍTULO 3

3.1 BANCO DE DADOS

Bancos de dados ou bases de dados são coleções organizadas de dados que se relacionam de forma a criar algum sentido (Informação) e dar mais eficiência durante uma pesquisa ou estudo. São de vital importância para empresas e há duas décadas se tornaram a principal peça dos sistemas de informação. Normalmente existem por vários anos sem alterações em sua estrutura.

A principal aplicação de Banco de Dados é controle de operações empresariais. Outra aplicação também importante é gerenciamento de informações de estudos, como fazem os Bancos de Dados Geográficos, que unem informações convencionais com espaciais.

O grupo utilizou a linguagem MySQL e a interface MySQL Workbench para o desenvolvimento do banco de dados.

3.1.1 MER – Modelo Entidade Relacionamento

Em engenharia de software, um modelo entidade relacionamento (MER) é um modelo de dados para descrever os dados ou aspectos de informação de um domínio de negócio ou seus requerimentos de processo, de uma maneira abstrata que em última análise se presta a ser implementada em um banco de dados, como um banco de dados relacional. Os principais componentes dos Modelos Entidades Relacionamento (MER) são as entidades (coisas, objetos) suas relações e armazenamento em bancos de dados. (RODRIGUES, 2014)

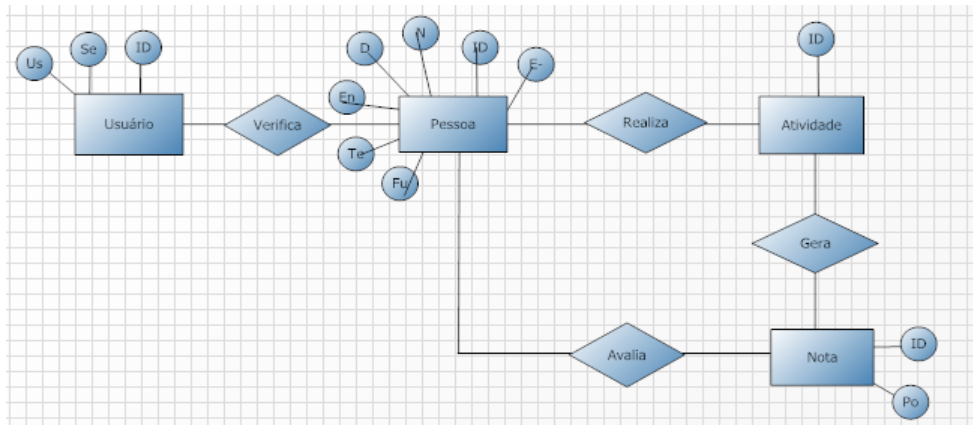


Figura 4: MER - Historiando

3.1.2 DER – Diagrama Entidade Relacionamento

Enquanto o MER é um modelo conceitual, o Diagrama Entidade Relacionamento (Diagrama ER ou ainda DER) é a sua representação gráfica e principal ferramenta. Em situações práticas, o diagrama é tido muitas vezes como sinônimo de modelo, uma vez que sem uma forma de visualizar as informações, o modelo pode ficar abstrato demais para auxiliar no desenvolvimento do sistema. Dessa forma, quando se está modelando um domínio, o mais comum é já criar sua representação gráfica, seguindo algumas regras. (RODRIGUES, 2014)

Segue abaixo o DER do software:

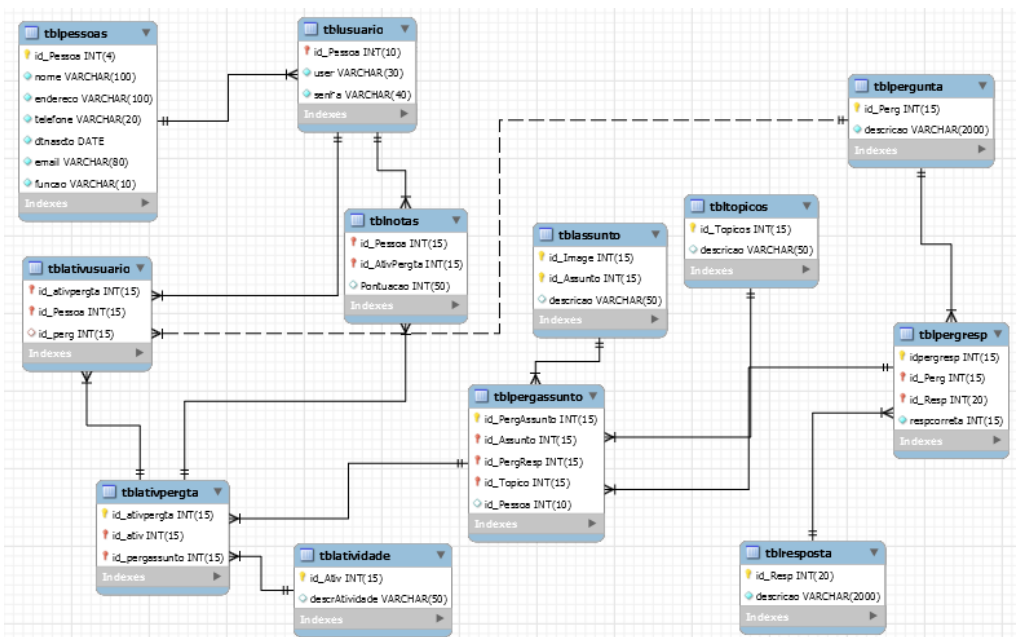


Figura 5: DER - Historiando

3.1.3 Dicionário de dados

O dicionário de dados é composto por tabelas que especificam os detalhes das entidades: Atributos, com o seu respectivo tipo, tamanho, descrição, chave e se o campo é obrigatório (Null – Não obrigatório, NotNull - Obrigatório). (FONSECA, 2007)

Dicionário de dados Historiando:

TbLpessoas					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
Id_Pessoa	4	Int	PK	NotNull	Código Pessoa
Nome	100	Varchar		NotNull	Nome Pessoa
Endereço	100	Varchar		NotNull	Endereço Pessoa
Telefone	20	Varchar		NotNull	Telefone Pessoa
dtNascto		Date		NotNull	Data de nascimento Pessoa
Email	80	Varchar		NotNull	E-mail Pessoa
Funcao	10	Varchar		NotNull	Definir se pessoa é aluno ou professor

Tabela 1: Pessoa - Banco de dados Historiando

Tblusuario					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
Id_Pessoa	10	Int	PK	NotNull	Código Pessoa
User	30	Varchar		NotNull	Usuário
Senha	40	Varchar		NotNull	Senha Usuário

Tabela 2: Usuário - Banco de dados Historiando

Tblnotas					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_Pessoa	15	Int	PK	NotNull	Código Pessoa
Id_AtivPergta	15	Int	PK	NotNull	
Pontuacao	50	Int		Null	

Tabela 3: Notas - Banco de dados Historiando

Tblativusuário					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
Id_AtivPergta	15	Int	PK	NotNull	
id_Pessoa	15	Int	PK	NotNull	Código Pessoa
id_perg	15	Int	FK	NotNull	

Tabela 4: Relação Atividade e Usuário - Banco de dados Historiando

Tblativpergta					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
Id_AtivPergta	15	Int	PK	NotNull	
id_Ativ	15	Int	PK	NotNull	
id_pergassunto	15	Int	PK	NotNull	

Tabela 5: Relação Atividade e Pergunta - Banco de dados Historiando

Tblatividade					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_Ativ	15	Int	PK	NotNull	
descrAtividade	50	varchar		Null	

Tabela 6: Atividade - Banco de dados Historiando

Tblpergassunto					
-----------------------	--	--	--	--	--

Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_pergassunto	15	int	PK	NotNull	
id_Assunto	15	int	PK	NotNull	
id_pergResp	15	int	FK	NotNull	
id_Topico	15	int	PK	NotNull	
Id_Pessoa	10	int		Null	

Tabela 7: Relação Pergunta e Assunto – Banco de dados Historiando

Tblassunto					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_Assunto	15	Int	PK	NotNull	
descricao	50	varchar		Null	

Tabela 8: Assunto - Banco de dados Historiando

Tbltopicos					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_Topicos	15	Int	PK	NotNull	
descricao	50	varchar		Null	

Tabela 9: Tópicos - Banco de dados Historiando

TbIpergunta					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_Perg	15	Int	PK	NotNull	
Descrição	100	varchar		NotNull	

Tabela 10: Pergunta - Banco de dados Historiando

TbIpergresp					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_pergresp	15	Int	PK	NotNull	
id_Perg	15	Int	PK	NotNull	
id_Resp	20	Int	PK	NotNull	

respcorreta	15	Int		NotNull	
-------------	----	-----	--	---------	--

Tabela 11: Relação Pergunta e Resposta – Banco de dados Historiando

Tbresposta					
Nome	Tamanho	Tipo de dado	Chave	Campo obrigatório	Descrição
id_Resp	20	Int	PK	NotNull	
Descrição	100	varchar		NotNull	

Tabela 12: Resposta - Banco de dados Historiando

3.1.4 UML - Linguagem Unificada de Modelagem

A UML (*Unified Modeling Language*), que significa Linguagem Unificada de Modelagem é uma linguagem padrão para modelagem orientada a objetos. Ela surgiu da fusão de três grandes métodos, do BOOCH, OMT (Rumbaugh) e OOSE (Jacobson). Esta linguagem de modelagem não proprietária de terceira geração, não é um método de desenvolvimento. Têm como papel auxiliar a visualizar o desenho e a comunicação entre objetos. Ela permite que desenvolvedores visualizem os produtos de seu trabalho em diagramas padronizados, e é muito usada para criar modelos de sistemas de software. Por exemplo, o diagrama de caso de uso (DCU) abaixo:

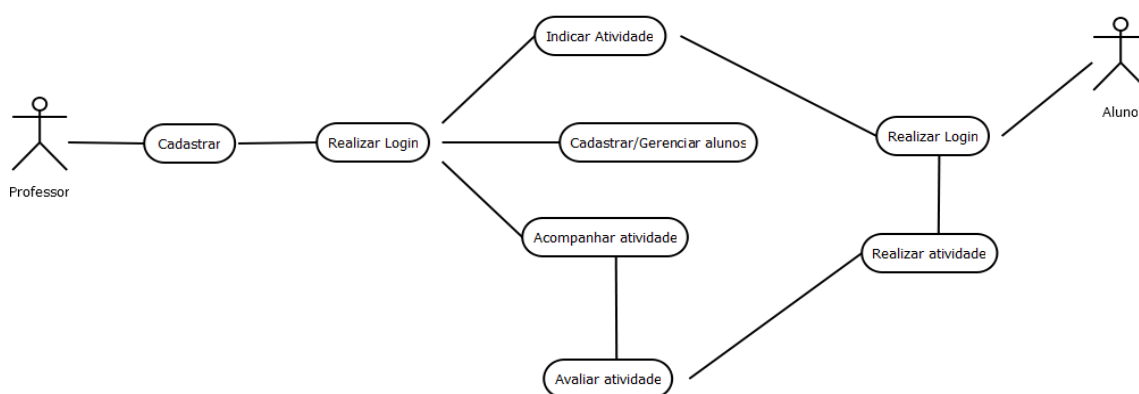


Figura 6: DCU (Diagrama de Caso de Uso) - Historiando

CAPÍTULO 4

4.1 SOFTWARE

Software é um agrupamento de comandos escritos em uma linguagem de programação. Estes comandos, ou instruções, criam as ações dentro do programa, e permitem seu funcionamento. (PACIEVITCH, 2011)

Cada ação é determinada por uma sequência, e cada sequência se agrupa para formar o programa em si. Estes comandos se unem, criando um programa complexo. (PACIEVITCH, 2011)

Um software, ou programa, consiste em informações que podem ser lidas pelo computador, assim como seu conteúdo audiovisual, dados e componentes em geral. Para o desenvolvimento do Software Historiando, foram utilizadas algumas ferramentas como o Microsoft Visual Studio, Linguagem C# e Photoshop, vejamos um pouco sobre elas a seguir.

4.1.1 Visual Studio

Visual Studio é o ambiente de desenvolvimento integrado da Microsoft que permite criar aplicativos para Web, Windows, Mac e Linux. A ferramenta é voltada para desenvolvedores que trabalham com a linguagem de programação C# e com o framework .NET. (BRITO, 2015)

4.1.2 Linguagem C#

O C# (pronuncia-se "C sharp") é uma linguagem de programação criada para o desenvolvimento de uma variedade de aplicações que executam sobre o .NET Framework. C# é uma linguagem simples, poderosa, com tipagem segura e orientada a objetos. As várias inovações no C# permitem o desenvolvimento rápido de aplicações, mantendo a expressividade e a elegância do estilo de linguagens C.

4.1.3 Photoshop

Adobe Photoshop é um programa profissional de edição de imagem, para Windows e Mac. O software é voltado para profissionais da área de fotografia para o aprimoramento de imagens com recursos de alta qualidade, além de quem trabalha com design, criação de banners, estampas, desenhos, logomarcas e outros projetos ligados às artes. (VAZ, 2014)

4.1.4 Telas



Figura 7: Tela de splash – Historiando

Tela de inicialização do software.



Figura 8: Tela de login – Historiando

A figura acima, figura 8, é a tela de login, em que se insere o login e a senha, ocorrendo então, a consulta do usuário, este se é administrador, aluno ou professor para que ocorra a verificação das permissões da tela de menu.

Figura 9: Tela de cadastro - Historiando

A figura 9 representa a tela de cadastro, que efetua o cadastro de aluno através dos professores ou de professores através do administrador, este que é o diretor.



Figura 10: Tela de menu – Historiando

A figura 10 é a tela de menu em que encontramos os ícones referentes aos capítulos que serão estudados:

- Capítulo 1: O estudo da História;
- Capítulo 2: Os caminhos da humanidade;
- Capítulo 3: A história da pré-história;
- Capítulo 4: O povoamento da América;
- Capítulo 5: Mesopotâmia;
- Capítulo 6: Egito;
- Capítulo 7: Núbia e o Reino de Cuxe;
- Capítulo 8: África Saariana e África Subsaariana;
- Capítulo 9: Fenícios, Hebreus e Persas;
- Capítulo 10: Índia;
- Capítulo 11: China e Japão;

- Capítulo 12: Mesoamérica;
- Capítulo 13: América Andina;
- Capítulo 14: Grécia;
- Capítulo 15: Roma;

Cada ícone abrirá as atividades relacionadas aos conteúdos acima citados.

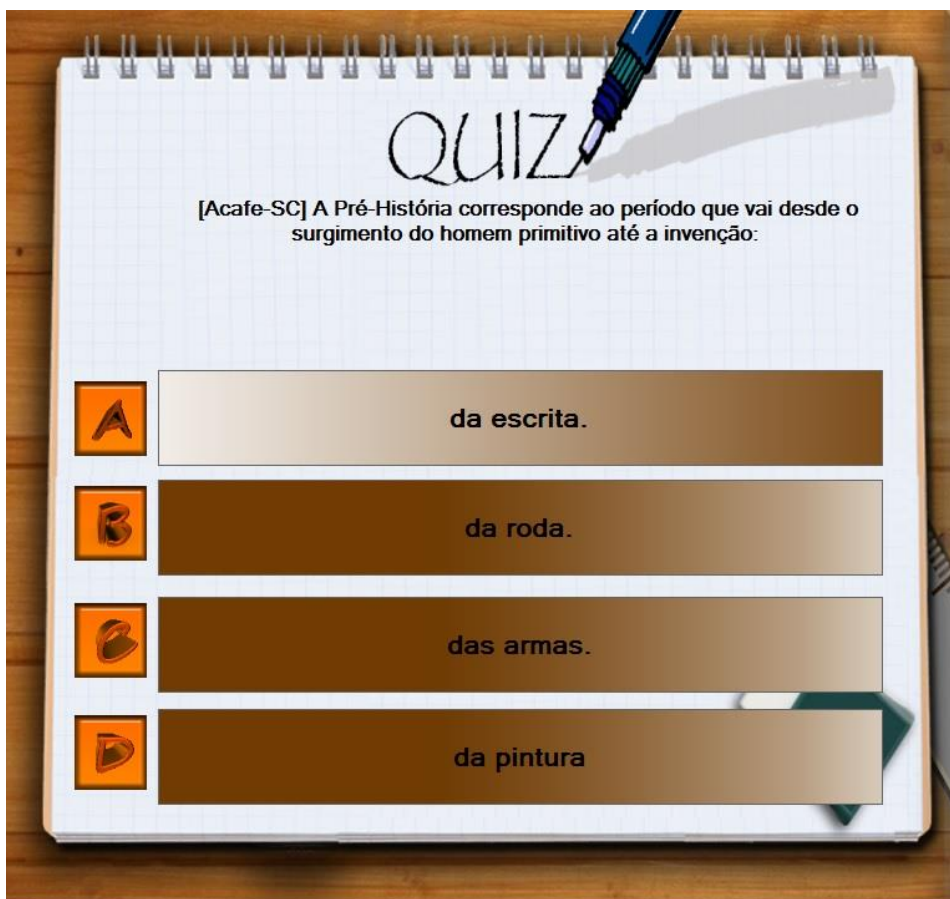


Figura 11: Tela do Quiz – Historiando

Esta tela apresentará todas as perguntas relacionadas ao conteúdo em que o aluno se encontra. Ele deverá escolher a alternativa correta e avançar, quando finalizar, aparecerá uma mensagem apresentando a quantidade de acertos do aluno.

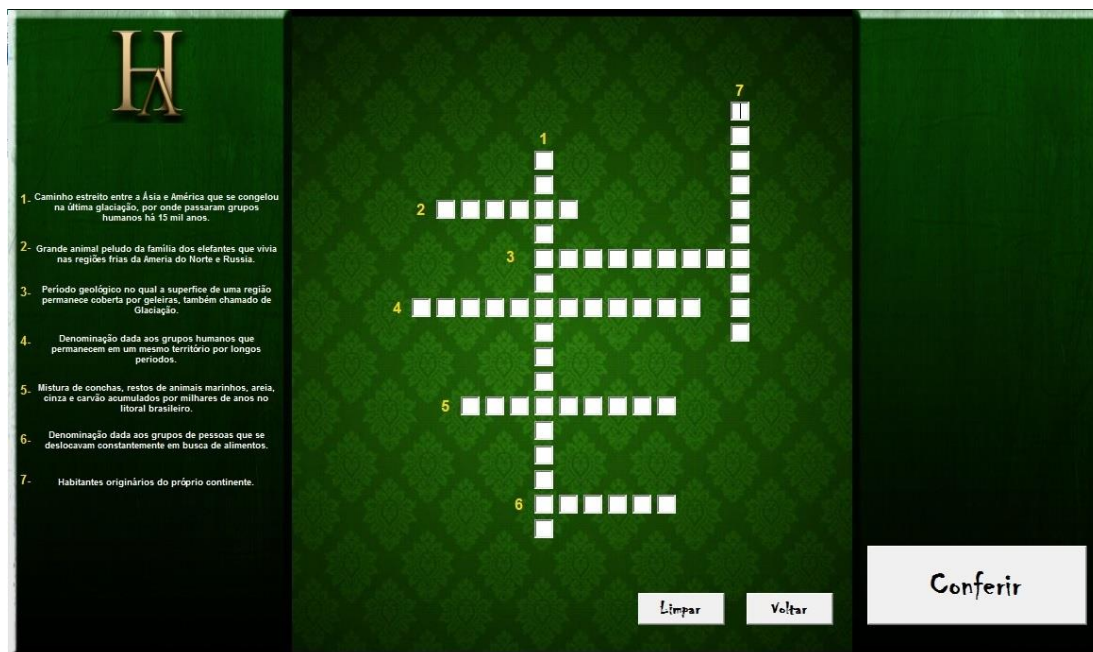


Figura 12: Tela do jogo de palavras cruzadas

Tela onde o aluno inserirá a partir do conteúdo estudado as palavras correspondentes as dicas que estão na lateral.



Figura 13: Tela do jogo da memória

Tela de jogo da memória em que estarão as imagens relacionadas ao conteúdo correspondente.



Figura 14: Tela do ranking

A tela de ranking apresentará para os alunos as pontuações de seus colegas de classe, organizando-as em ordem decrescente.

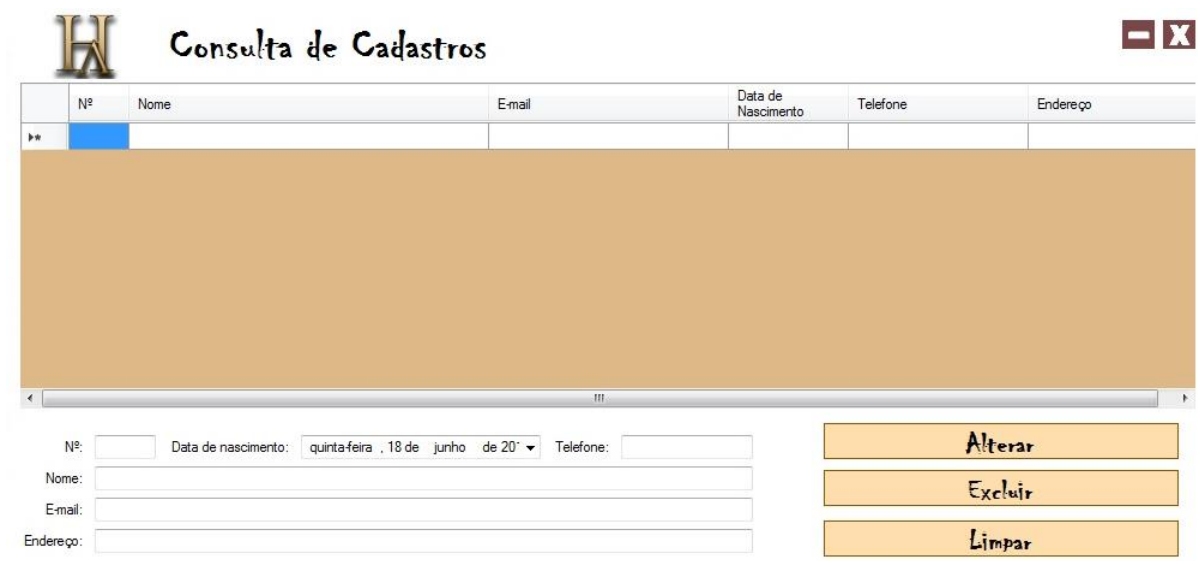


Figura 15: Tela de consulta e alteração de registros

A tela acima servirá para alterar e consultar os cadastrados no software.



Alteração Login/Senha

Nº:

Nome:

Login:

Senha:

Novo login:

Nova Senha:

Consultar

Alterar


Limpar

Figura 16: Tela de alteração de login/senha

A figura 16 representa a tela de alteração de login e senha, que também pode ser utilizada para a consulta dos mesmos.

Alunos Notas Atividades Alterar Login/Senha Conteúdo

Cadastrar	Nota Sala
Verificar Aluno	Inserir Questões
Menu Aluno	Alterar Login/Senha



Seja Bem Vindo prof. 09:01:29 06/07/2015

Figura 17: Tela do menu do professor

Tela que será exibida quando ocorrer o login com o user do professor.

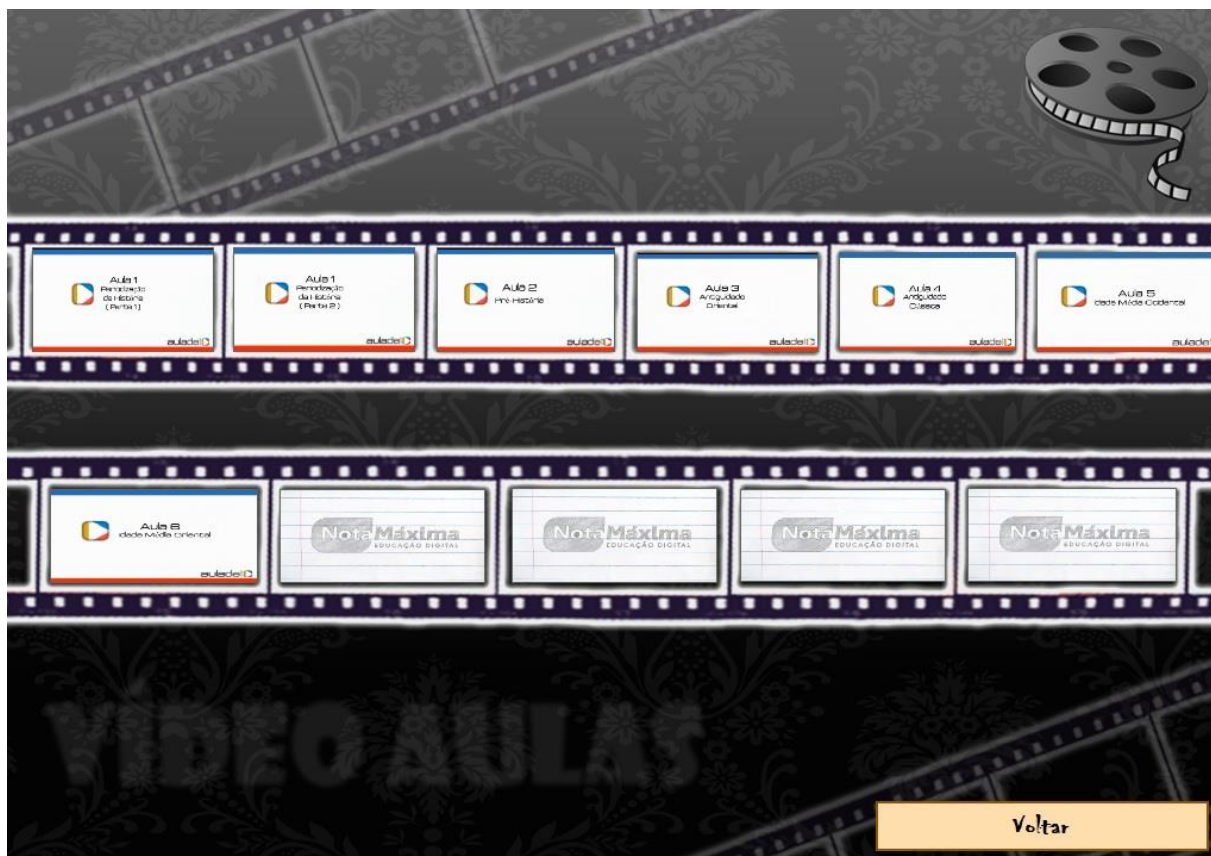


Figura 18: Tela de vídeo aulas

A figura acima representa a tela de vídeo aulas que será apresentada para os alunos como suporte para o aprendizado.

CAPÍTULO 5

5.1 SITE

Site é um conjunto de webpages compostas por textos, imagens, animações e, eventualmente, sons. (WIKIPEDIA, 2015)

É frequentemente utilizado para apresentação de empresas, produtos, notícias, informações e comércio (eCommerce). Todas estas estruturas são acessadas através de softwares conhecidos como "navegadores", ou Web Browsers.

O site de nossa empresa, FGMN Softwares, está estruturado para apresentar a empresa e nosso software, a partir das telas. Para o desenvolvimento do mesmo, foram utilizadas as linguagens HTML, esta que consistiu na produção da página, o PHP, que foi utilizado nas funcionalidades do nosso site e o CSS, que definiu os estilos usados no site. A seguir, veremos um pouco mais sobre essas linguagens e as telas do site.

5.1.1 HTML - Hypertext Markup Language

HTML é a sigla de Hypertext Markup Language, expressão inglesa que significa "Linguagem de Marcação de Hipertexto". Consiste em uma linguagem de marcação utilizada para produção de páginas na web, que permite a criação de documentos que podem ser lidos em praticamente qualquer tipo de computador e transmitidos pela internet. (EIS, 2011)

5.1.2 PHP - Hypertext Preprocessor

O PHP (um acrônimo recursivo para PHP: Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de script open source de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML. (PHP, 2015)

5.1.3 CSS - Cascading Style Sheets

É uma "folha de estilo" composta por "camadas" e utilizada para definir a apresentação (aparência) em páginas da internet que adotam para o seu desenvolvimento linguagens de marcação (como XML, HTML e XHTML). O CSS define como serão exibidos os elementos contidos no código de uma página da internet e sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. (PEREIRA, 2009)

5.1.4 Telas

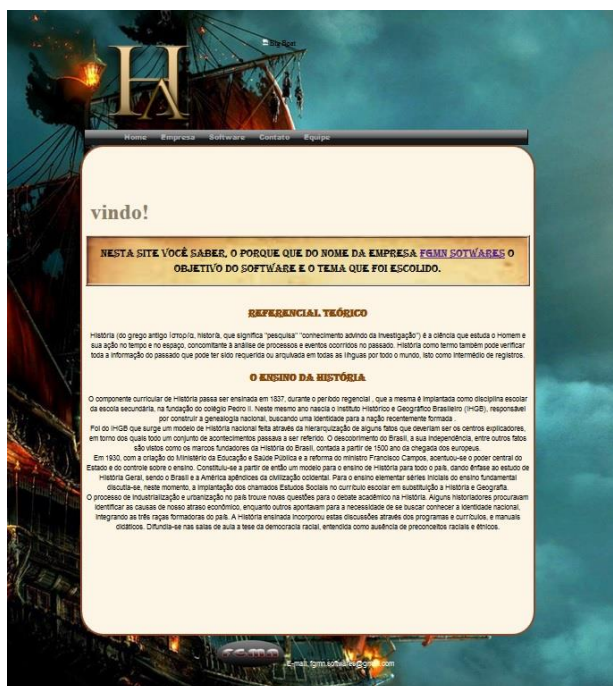


Figura 19: Página do index - Site Historiando

A tela acima fará uma breve apresentação do tema de nosso projeto, apresentando nosso referencial teórico.

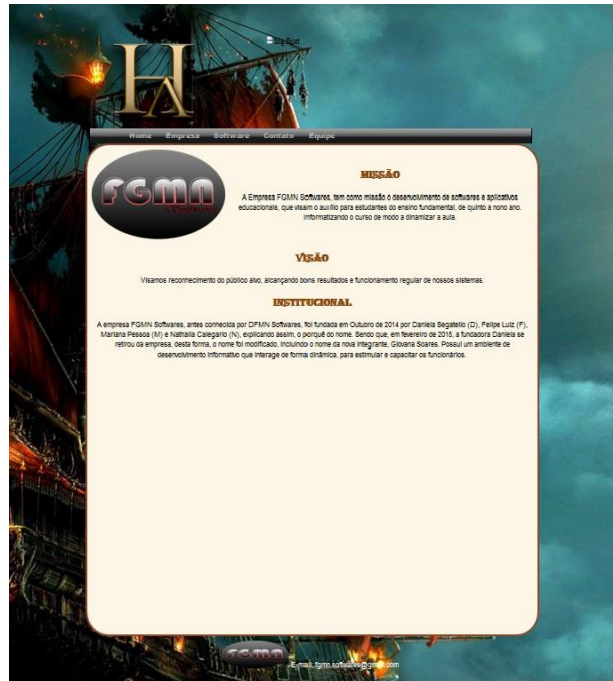


Figura 20: Página sobre a empresa - Site Historiando

A tela representada pela Figura 15 é página do site que trata dos esclarecimentos quanto a empresa fictícia criada pelo grupo para o desenvolvimento desse projeto, apresentando algumas informações sobre a mesma.

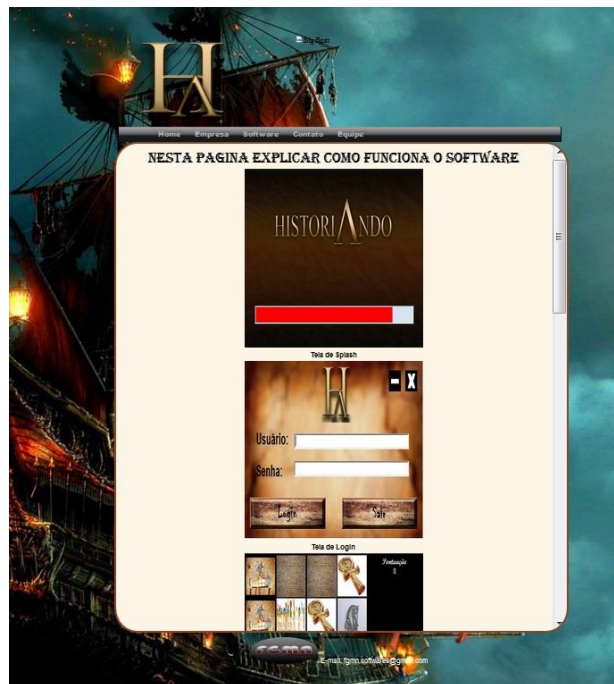


Figura 21: Página do software - Site Historiando

A página do software apresentará as telas do mesmo, como forma de divulgação e metodologia para conhecer sobre o projeto.

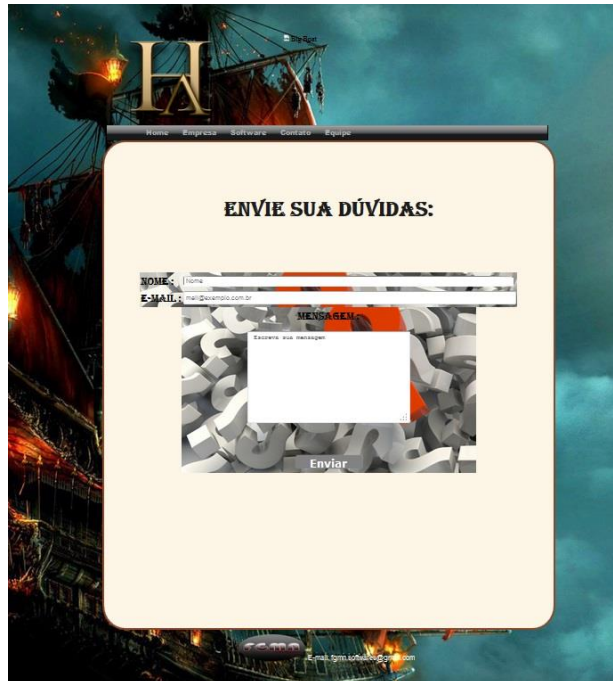


Figura 22: Página para contato - Site Historiando

Página que será responsável pelo contato entre os visitantes do site e a equipe de desenvolvimento do projeto.

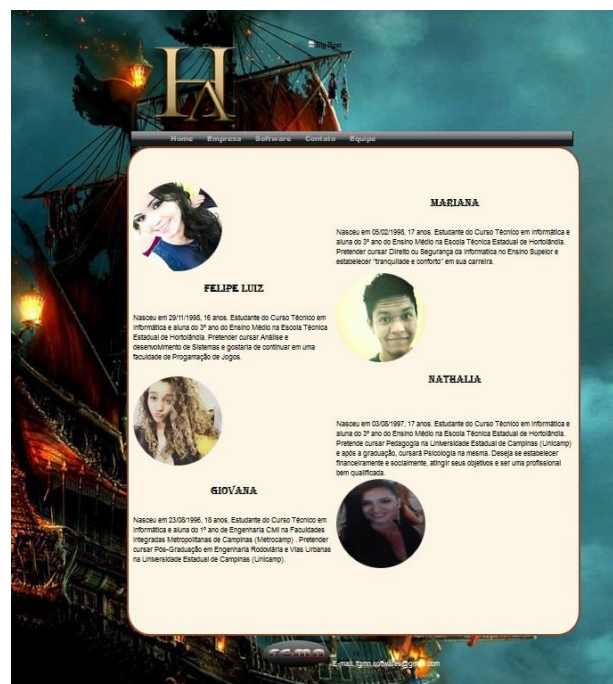


Figura 23: Página da equipe - Site Historiando

A figura acima representa a página de apresentação da equipe, contendo pequenas biografias relacionadas a cada um.

6. ESTUDO DE VIABILIDADE FINANCEIRA

O Estudo de Viabilidade Econômica e Financeira (EVEF) tem como objetivo ajudar e avaliar o investimento a ser realizado pela equipe, como também o seu impacto na empresa, ou seja, se esse projeto é viável ou não.

Profissional	Nível	Valor Hora (R\$)	Total de horas trabalhadas	Valor Total (R\$)
Analista – programador C#	Júnior	17,25	260	4.485,00
Analista – programador WEB	Júnior	15,60	60	936,00
Programador MySQL	Júnior	13,01	260	3.122,00
Documentador de Sistema	Júnior	6,26	60	375,00
Analista de Teste	Júnior	12,5	60	750,00
TOTAL	-	-	660	9.668,00

Tabela 13: Tabela Estudo de Viabilidade Financeira⁴

⁴ Fonte: <<http://www.training.com.br/pagina/salarios>>

Fonte: <<http://www.catho.com.br/profissoes/dba/#o-que-faz-um-dba>>

CONCLUSÃO

Com a realização desse projeto, é possível ver a importância que é a interação entre aluno e professor, principalmente quando o intuito é 'atualizar' a aula com a tecnologia. Foram encontradas muitas dificuldades em sincronizar as formas didáticas para a excelência da pedagogia.

O resultado obtido ao fim desse projeto foi quanto ao interesse dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental pela matéria escolar História, que aumentou, como também, o conhecimento por eles adquiridos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABUD, Kátia. Currículos de História e políticas públicas: os programas de História do Brasil na escola Secundaria. In: BITTENCOURT, Circe (Org). O Saber histórico na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2001.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: História e Geografia. Secretaria de Educação Fundamental. –Brasília: MEC, 1997.

PINSKY, Jaime. Nação e ensino de história no Brasil. In: O ensino de história e a criação do fato. São Paulo: Contexto, 1988.

SILVA, Marcos Antonio da. (org). Repensando a história. Rio de Janeiro: Marco zero, 1984.

PORVIR, 15 passos para adotar tecnologias em sala de aula. Disponível em: <<http://porvir.org/porfazer/15-passos-para-adotar-tecnologias-em-sala-de-aula/20131014>>. Acesso em: 23 de Outubro de 2014.

FERNANDES, Elisângela. A tecnologia precisa estar presente na sala de aula. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/tecnologia-na-escola-618016.shtml>>. Acesso em: 23 de Outubro de 2014.

MENEZES, Luis C. de. Tecnologia na Educação: quanto e como utilizar. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/formacao/tecnologia-educacao-quanto-como-utilizar-680610.shtml>>. Acesso em: 23 de Outubro de 2014.

SOUZA, Renata B. de. O uso das tecnologias na educação. Disponível em: <<https://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5945/o-uso-das-tecnologias-na-educacao.aspx>>. Acesso em: 23 de Outubro de 2014.

SILVA, M. A.; FONSECA, S. G.. Ensino de história hoje: errâncias, conquistas e perdas. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010201882010000200002>. Acesso em: 26 de Outubro de 2014.

MUNDO VESTIBULAR, O que é estudar História? Por que estudar História? Para quê estudar História? Disponível em: <http://www.mundovestibular.com.br/articles/2538/1/O-que-e-estudar-Historia-Por-que-estudar-Historia-Para-que-estudar-Historia-/Paacutegina1.html>>. Acesso em: 26 de Outubro de 2014.

CHAN, Iana. Como fazer seu filho gostar de História. Disponível em: <http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/como-fazer-seu-filho-gostar-historia-641200.shtml>>. Acesso em: 26 de Outubro de 2014.

REVISTA ESCOLA. Proposta de plano plurianual de história. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/formacao/proposta-plano-plurianual-historia-543218.shtml?page=0>>. Acesso em: 26 de Outubro de 2014.

HISTÓRIA DO MUNDO. Disponível em: <http://www.historiadomundo.com.br/>>. Acesso em: 27 de Outubro de 2014.

HISTORIANET. Disponível em: <http://www.historianet.com.br/>>. Acesso em: 27 de Outubro de 2014.

SÓ HISTÓRIA. Disponível em: <http://www.sohistoria.com.br/>>. Acesso em: 27 de Outubro de 2014.

RODRIGUES, Joel. Modelo Entidade Relacionamento (MER) e Diagrama Entidade-Relacionamento (DER). Disponível em: <http://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>>. Acesso em: 27 de Outubro de 2014.

FONSECA, Luis. Dicionário de Dados. Disponível em: <http://www.phc.pt/portal/programs/ewpview.aspx?codigo=IDIR070905#.VTFoAmO1Y5k>>. Acesso em: 27 de Outubro de 2014.

PACIEVITCH, Yuri. Software. Disponível em: <http://www.infoescola.com/informatica/software/>>. Acesso em: 15 de Maio de 2015.

BRITO, Edivaldo. Visual Studio. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/visual-studio.html>>. Acesso em: 15 de Maio de 2015.

MICROSOFT. Visual C#. Disponível em: <[https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/kx37x362\(v=vs.90\).aspx](https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/kx37x362(v=vs.90).aspx)>. Acesso em 15 de Maio.

VAZ, Marcela. Faça download do Adobe Photoshop, o mais completo editor de imagens. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-photoshop.html>>. Acesso em: 15 de Maio de 2015.

WIKIPEDIA. Site. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Site>>. Acesso em: 15 de Maio de 2015.

EIS, Diego. O básico: O que é HTML?. Disponível em: <<http://tableless.com.br/o-que-html-basico/>>. Acesso em: 15 de Maio de 2015.

PHP. O que é o PHP?. Disponível em: <[http://php.net/manual/pt BR/intro-what-is.php](http://php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php)>. Acesso em: 15 de Maio de 2015.

PEREIRA, Ana Paula. O que é CSS?. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm>>. Acesso em: 15 de maio de 2015.

PROJETOS PEDAGÓGICOS DINÂMICOS. Citações de Paulo Freire. Disponível em: <http://www.projetospedagogicosdinamicos.com/frases_freire.html>. Acesso em: 25 de Maio de 2015.

TRAINNING. Tabela de salários e cargos em tecnologia da informação, projetos e negócios. Disponível em: <<http://www.training.com.br/pagina/salarios>>. Acesso em: 27 de Maio de 2015.

CATHO. Cargo de DBA. Disponível em: <<http://www.catho.com.br/profissoes/dba/#o-que-faz-um-dba>>. Acesso em: 27 de Maio de 2015.

EU ESTUDANTE. Estudo revela motivos para o desinteresse de estudantes pelo ensino médio. Disponível em: <http://www.correiobrasiliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/ensino_educacaobasica/2013/06/25/ensino_educacaobasica_interna,373_237/estudo-revela-motivos-para-o-desinteresse-de-estudantes-pelo-ensino-medio.shtml>. Acesso em: 19 de Junho de 2015.

MOCELLIN, Renato. Projeto Apoema história 6º ano / Renato Mocellin, Rosiane de Camargo. – 1.ed.– São Paulo : Editora do Brasil, 2013.

PELLEGRINI, Marco César. Vontade de saber história, 6º ano / Marco Pellegrini, Adriana Machado Dias, Keila Grinberg. – São Paulo : FTD, 2009.

