

# OFICINA:

## A informática no ensino especial: O software «Hércules e Jiló»

### 1. Definição clara de objetivos

- Demonstrar software educativo concebido para educação especial (deficiência mental)
- Discutir estratégia de engenharia de um software educativo para educação especial
- Discutir a questão da informática educativa aplicada à educação especial

### 2. Pré-requisitos dos participantes

Os participantes devem ter alguma familiaridade com o uso do computador, para efeito de manuseio do software educativo «Hércules e Jiló» e interesse pela área da informática aplicada à educação especial;

### 3. Duração proposta

A oficina terá a duração de 4 horas, sem intervalo.

### 4. Resumo

Dentre as várias possibilidades de trabalho pedagógico envolvendo a informática, o desenvolvimento de softwares educativos é uma das mais desafiadoras, tendo em vista tratar-se de uma atividade eminentemente multidisciplinar, multifacetada e extremamente dinâmica. Tais características fazem do processo de engenharia de softwares para a educação uma área complexa de raras incursões promissoras. Para tentar melhor compreender este processo e, quiçá, contribuir para sua desmistificação avançamos em um procedimento de desenvolvimento de um software educativo para educação especial, o software «Hércules e Jiló». O trabalho realizado situa-se no contexto de uma pesquisa-ação baseada em uma estratégia holística de engenharia de softwares (modelagem da cooperação). O trabalho contou com a participação de profissionais e de saberes de diferentes áreas, que interagiram em torno de um objetivo comum, que incluía, entre outros elementos, a delimitação de uma metodologia para a engenharia de softwares educativos e a caracterização para a clientela especial. O software «Hércules e Jiló» foi concebido na perspectiva de ser um ambiente de aprendizagem multimidiatizado, cuja principal característica está no espaço criado para a construção de conhecimentos através de um contexto diversificado tanto em termos de canais de comunicação educativa quanto em termos de recursos e estratégias pedagógicas.

### 5. Sumário do conteúdo a ser trabalhado

1. Apresentação geral do software, explicitando suas particularidades e características
2. Abordagem do processo de engenharia do software
3. Explicitação da dinâmica do trabalho da equipe de desenvolvimento do software
4. Manuseio do software e discussão de sua pertinência e aplicabilidade
5. Discussão sobre a questão da informática educativa aplicada à educação especial

### 6. Resumo da qualificação dos instrutores

**Gilberto Lacerda Santos** licenciado em matemática é mestre e doutor no campo da informática educativa, pela Universidade Laval (Canadá). Faz parte do corpo docente da Universidade de Brasília, atuando na Faculdade de Educação e no Departamento de Ciência da Computação. Coordena laboratório de engenharia de softwares educativos e desenvolve trabalhos de pesquisa e de consultoria nesta área do conhecimento.

**Amaralina Miranda de Souza** é licenciada em psicologia e mestre em educação pela Universidade de Marília (SP). É especialista em educação especial, com muitos anos de

experiência na área de deficiência mental. É doutoranda em Ciências da Educação pela UNED (Espanha), desenvolvendo trabalho de pesquisa no campo da informática educativa aplicada à educação especial. É professora da Universidade de Brasília, atuando na Faculdade de Educação.

#### **7. Equipamentos e materiais necessários para a oficina**

Computadores PC com configuração mínima Pentium 100 na proporção de 2 participantes por computador, ligados em rede, com disponibilidade de impressora para impressões em preto e branco. Papel A4, tesoura e cola.