

Web Education

Instituição: ETE Ministro Fernando Lyra

Endereço: Rua Vereador João Avelino Sobrinho, s/n Bairro: Cidade Alta, Caruaru -PE-

CEP: 55.031-470

E-mail: etemflcaruaru@gmail.com

Telefone: (81) 3719-9509

COMPONENTES

Ana Beatriz de Melo Lucena

[ana.bdlucena@aluno.educacao.pe.gov.br]

Gabrielly Beatriz de Lima Marques

[gabrielly.bdmarques@aluno.educacao.pe.gov.br]

José Carlos Sabino Xavier

[jose.csxavier@aluno.educacao.pe.gov.br]

Matheus Marcos Joel da Silva

[matheus.mjsilva39@aluno.educacao.pe.gov.br]

Paulo Henrique Ramos

[paulo.heramos@professor.pe.gov.br]

Caruaru-PE

2020

Ana Beatriz de Melo Lucena, Gabrielly Beatriz de Lima Marques, José Carlos Sabino Xavier,
Matheus Marcos Joel da Silva.

Web Education

Um site sobre educação e instituição de ensino

Trazer à tona um *website* que ajude a manter bem informados os estudantes e professores de uma determinada instituição de ensino.

Orientador: Paulo Henrique Ramos.

Caruaru-PE

2020

SUMÁRIO

RESUMO	4
PALAVRAS-CHAVE	4
INTRODUÇÃO	4
REFERENCIAL TEÓRICO	4
METODOLOGIA	6
RESULTADOS E DISCUSSÕES	11
CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS	14

1. RESUMO

Hoje em dia a tecnologia anda de mãos dadas com a educação. E é essencial ter materiais de qualidade na hora de estudar, o *Web Education* mostrará novas técnicas de aprendizagem e o principal objetivo é garantir um ensino de qualidade para as pessoas.

2. PALAVRAS-CHAVE

Educação, qualidade, site.

3. INTRODUÇÃO

Através da realização de um projeto escolar chamado ProjETE, que visa a criação de grupos na disciplina de Linguagens de Programação para a produção de um protótipo que tem como ponto de partida a aplicação de uma temática relacionada com um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O ODS escolhido foi o 4, o qual trata do tema educação de qualidade.

A equipe optou pela produção de um site informativo, que vai conter informações sobre o ODS, eventos da instituição, informações da própria instituição, dentre outros. Ademais, terá a opção do usuário cadastrar-se ou não, tal prática visará apenas algumas restrições que haverão entre estudantes e professores.

O grupo pretende trazer aos alunos facilidade e mobilidade no uso da plataforma, que terá acesso para analisar o cronograma escolar, ler livros da biblioteca virtual, ter dicas e textos falando sobre os cursos ofertados, como também, pode fazer suas anotações para melhor proveito do conteúdo.

Uma das vantagens para a escola é saber como está o interesse externo para com sua instituição, já que no gerenciamento de controle vai aparecer novos cadastros de pessoas até então sem vínculo a esta. Por isso, ficará melhor saber a época que valerá mais a pena a iniciativa de uma campanha de marketing em larga escala.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

É importante inovar os conteúdos nas escolas, em relação aos livros didáticos e em relação aos professores preparados para ensinar, ou seja, os livros presentes na biblioteca da instituição devem fornecer as informações atualizadas e da forma correta em seus livros, para que os leitores tenham qualidade na leitura e no entendimento desta leitura. (LOURENÇO,

1930) em seu livro “Introdução ao Estudo da Escola Nova” reflete uma das virtudes do *Web Education*, sendo esta mostrar os livros da instituição, além de mostrar suas imagens e trazer descrições.

Em seu livro, Luíz Fernandes Dourado (2012), fala sobre a administração de uma escola, esta que deve ser conduzida de forma organizada e controlada, ou seja, é essencial que a escola saiba se conectar com todos os alunos, através de professores de qualidade, acesso a novas informações e ao lado das evoluções tecnológicas. Portanto, conectar o colégio à *internet* é primordial para produzir um site como canal de informações ao público.

“A única arma para melhorar o planeta é a Educação com ética. Ninguém nasce odiando outra pessoa pela cor da pele, por sua origem, ou ainda por sua religião. Para odiar, as pessoas precisam aprender, e se podem aprender a odiar, podem ser ensinadas a amar.” Mandela, 2012. Conectando a educação de maneira virtual será possível atingir um público maior e, portanto, a possibilidade de disseminar a educação aumenta exponencialmente.

Paulo Freire em seu livro “A Importância do Ato de Ler em Três Artigos que se Completam” (2017), ressalta a importância da prática da leitura entre todos, e sabe-se que as pessoas só costumam ler quando: são obrigadas, precisam fazer algum trabalho e/ou atividade em cima de tal leitura, o que é uma situação desconfortável, visto que de acordo com ele “ler é bom para podermos aumentar a criatividade e capacidade de imaginação”.

Na biblioteca virtual será disposta diversos livros, todavia, os usuários não são obrigados a ler, pelo contrário, está em aberto para a escolha destes. Em outras telas, assim como na tela das bibliotecas os usuários poderão ver textos expositivos e descritivos de diversos tipos, que visam os conceitos de experiência do usuário, ou seja, sem ser extensos e de forma simples para não causar nem cansaço, nem desinteresse ao leitor.

No livro “Educação e Tecnologia: O Telefone Celular como Recurso de Aprendizagem” (2014), de Márcia Goretti e Letícia Carvalho, retrata o uso do celular nas escolas. Um dos pontos ressaltados, trata-se do telefone fornecer descobertas aos alunos na parte dos estudos, já que o professor influencia seus alunos a utilizar o aparelho para estudos, pesquisar textos e vídeos que falem do conteúdo proposto em sala de aula, dentre outros.

Com o uso de um *website*, através de um aparelho celular, *tablet* ou computador, os alunos e professores vão poder estudar e ensinar, respectivamente, através de um único meio, compactando a procura por meios de aprendizagem eficaz, pois no site haverá materiais utilizados nas aulas.

A importância do respeito na hora de falar de educação e espaço educacional é, sem dúvidas, primordial, e o *Web Education* traz isto, para reforçar a ideia, pode-se citar o livro

“O Que é Educação?” Carlos Rodrigues Brandão (2004), diz que os alunos precisam entender o espaço educacional como algo bom e relaxante, um espaço onde vão aprender e adquirir conhecimento, não apenas por ser uma instituição de ensino, como também querem entrar na escola e sair dela com aprendizado nas mais diversas áreas.

É notório que diversos estudantes ficam desmotivados de comparecer às aulas devido a pressão exercida pela sociedade, esta que repete inúmeras vezes que o aluno deve aprender todos os conteúdos de uma vez só. Tal realidade não deve existir, eles precisam de um ambiente atrativo e completo, com todos os aparatos necessários para as aulas, e isso está incluso nas páginas do *site*.

A tecnologia é um alvo importantíssimo na evolução da educação, assim como a prática de educar o outro, porque, assim como (FREIRE, 2003) afirma que, as pessoas devem praticar aquilo que foi ensinado a elas, como uma experiência, mas no ramo da educação nas escolas, isso também envolve ensino de qualidade, professores capacitados e, sobretudo, novas vivências. Para aqueles que buscam conhecimento podem adquirir ensinamentos em um clique, em qualquer lugar, inovando com o que há de melhor no mundo em todas as épocas, a educação.

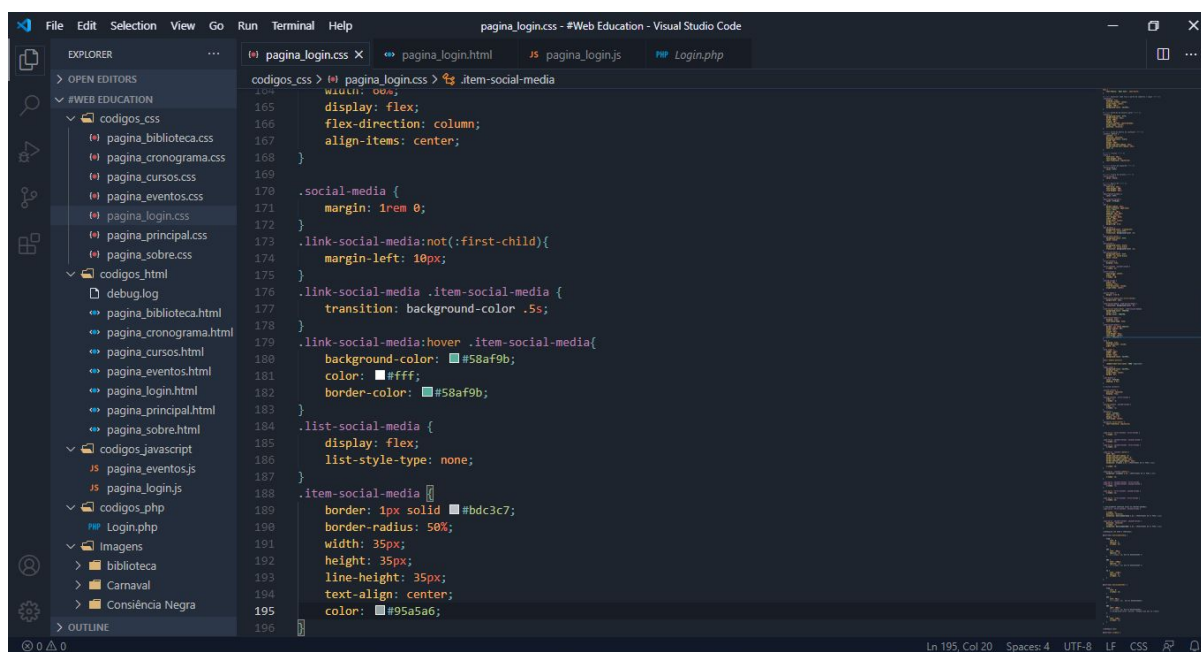
5. METODOLOGIA

Produzido por meio dos conteúdos aprendidos na disciplina Linguagens de Programação, do curso técnico Desenvolvimento de Sistemas, foi produzido o site *Web Education*, que partiu da temática do ODS-4, daí surge o nome que remete na educação da atualidade, uma que visa estar conectada com a *internet*.

Através de reuniões, decidiu-se que o *site* deve apresentar tópicos relevantes que tratam do ODS-4 e instituição de ensino - neste caso a ETE-MFL - e que auxiliam na utilização do usuário através de páginas com conceitos de *UX Design*, que retrata o *design* e experiência que o usuário terá, sendo assim, serve para auxiliar na criação de coisas mais práticas e intuitivas.

Sabendo da importância dos indivíduos vinculados ao colégio terem acesso às informações, a equipe utilizou dos conhecimentos aprendidos nas aulas para construção do *website*. Por meio das IDEs Visual Studio Code e Sublime 3, com o uso das linguagens de marcação *web* HTML e CSS, assim como as linguagens de programação PHP e Javascript foi possível a criar diversos *scripts*, ou seja, códigos que dão vida às ideias, por exemplo, as animações em diversas páginas.

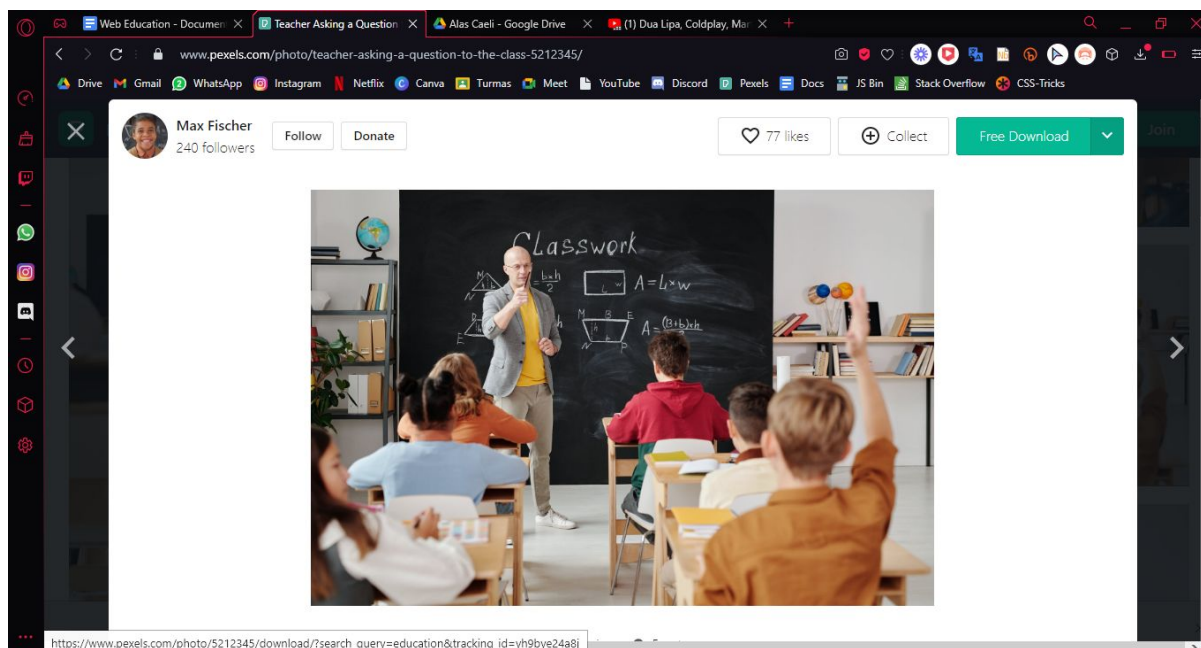
FIGURA 1 - TELA DO CÓDIGO CSS UTILIZADO NA TELA DE LOGIN



Fonte: O AUTOR (2020).

Com a intenção de trazer uma *interface* gráfica mais agradável, foram utilizados os *sites* Canva, Pexels e iCons8, sendo possível criar e/ou adaptar imagens para o uso nas páginas do *Web Education*.

FIGURA 2 - SITE PEXELS, COM UMA DAS IMAGENS IMPLEMENTADAS NO SITE.



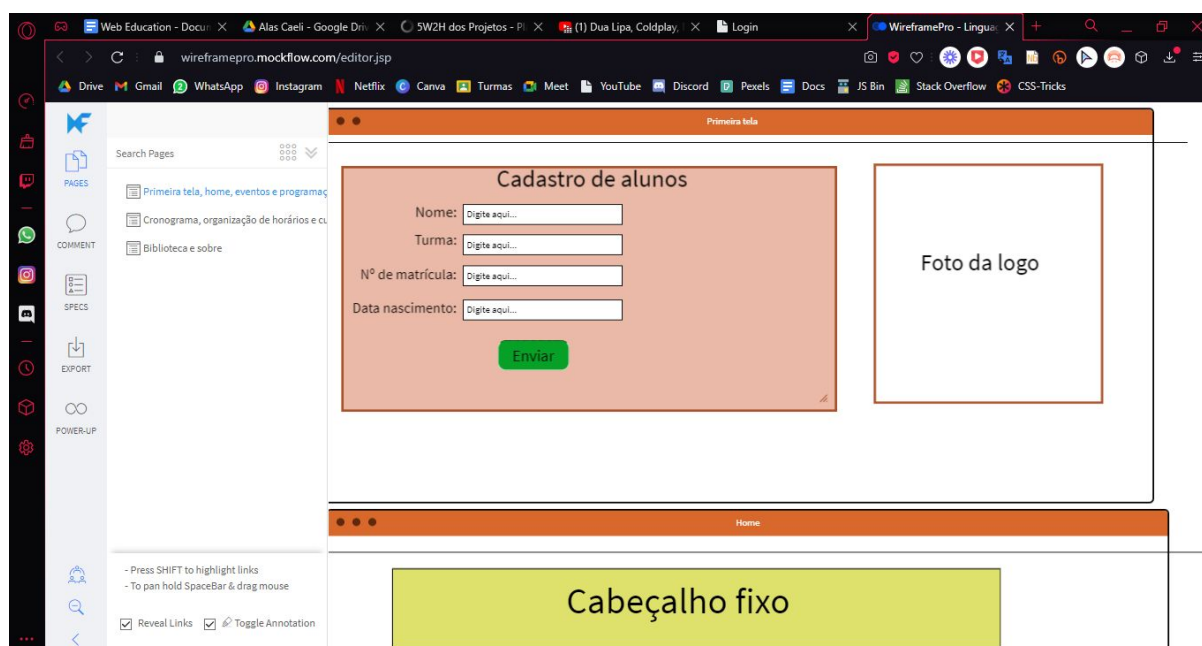
Fonte: O AUTOR (2020).

No momento de iniciar a produção propriamente dita, houve o planejamento e decisão de quais seriam as páginas presentes e suas respectivas funcionalidades, são estas:

- **Início:** Serão apresentadas informações sobre o que são ODS, como também qual destes foi escolhido pela equipe e porquê, bem como a intenção do site.
- **Eventos:** Estarão presentes imagens de apresentações que já ocorreram na instituição, nas quais haverá descrições dos eventos. Em atualizações futuras a equipe deseja dar a pessoas com acesso especial o direito de programar eventos que irão acontecer futuramente, como provas, apresentações, palestras, dentre outros.
- **Cursos:** Mostrar os cursos da instituição - Marketing e Desenvolvimento de Sistemas - tendo uma mini introdução com suas informações e de algumas matérias presentes nestes, como também vídeos demonstrativos, para auxiliar aqueles que desejarem fazer a prova da instituição terem um meio no qual podem obter informações concisas.
- **Cronograma:** Será apresentado um mini calendário escolar. Em atualizações futuras está planejado trazer acesso especial para algumas pessoas poderem manipular e trazer novas informações ao quadro de avisos.
- **Biblioteca:** Trazer uma “biblioteca virtual” que vai mostrar os livros presentes na biblioteca física da instituição, para que assim, as pessoas possam escolher previamente qual(is) deseja pedir emprestado na escola. Na próxima atualização está sendo cogitada a ideia de pessoas com acesso especial conseguirem adicionar novos livros na página.
- **Sobre:** Apresenta dados da instituição e equipe de desenvolvedores, bem como informações do ProjETE.
- **Login:** Abre a página na qual terão as opções de “Cadastrar-se”, para aqueles que ainda não se cadastraram no sistema, e “Entrar”, para aqueles que já criaram sua conta de usuário.

Para a melhor visualização do planejamento do protótipo foi utilizada a plataforma MockFlow para a criação da ideia do protótipo que serve de esboço para o *site* que, posteriormente, será construído.

FIGURA 3 - PROTÓTIPO DA TELA DE CADASTRO CONSTRUÍDA NO *SITE* MOCKFLOW.



Fonte: O AUTOR (2020).

Com a ideia do protótipo, restou a separação de tarefas e suas respectivas datas de entrega para análise da equipe e professor orientador, para isto foi utilizado um 5W2H, este serve para separar as tarefas deixando descrições em todas as atividades.

TABELA 1 - PLANILHA DO 5W2H CONSTRUÍDA PELA EQUIPE.

5W2H						
What? (O que?)	Why? (Por quê?)	Who? (Quem?)	When? (Quando?)	Where? (Onde?)	How? (Como?)	How much? (Quanto?)
Página de Cadastro.	Para melhor organização do <i>site</i> .	Matheus e José Carlos.	Até (25/11) (17/12).	Visual Studio Code.	Usando HTML, CSS, JS e BD (Prof Matheus).	N/A.
Cabeçalho Fixo.	Para uma melhor ornamentação do <i>site</i> .	Matheus.	Até 12/11.	Visual Studio Code.	Usando HTML e CSS.	N/A.
Página Principal/ <i>Home</i> .	É a primeira impressão que o usuário terá do <i>site</i>	Matheus.	Até 21/11.	Visual Studio Code.	Usando HTML e CSS.	N/A.
Página de Eventos.	É necessária uma visão de como a instituição apoia os projetos	Matheus.	Até 23/11.	Visual Studio Code.	Usando HTML, CSS, JS e BD (Prof Matheus).	N/A.

	internos.					
Página de Cronograma Escolar.	Apontar aos estudantes os principais momentos que irão vivenciar.	Matheus e José Carlos.	Até (30/11). (17/12).	Visual Studio Code.	Usando HTML, CSS, JS e BD (Prof Matheus).	N/A.
Página de Cursos (Sistemas e Marketing).	Algo que vai ajudar os interessados e/ ou novos integrantes.	Matheus.	Até 02/12.	Visual Studio Code.	Usando HTML e CSS.	N/A
Página de Biblioteca	Para aqueles alunos que desejarem ler por meio de e-books.	Matheus e José Carlos.	Até (01/12) (18/12).	Visual Studio Code.	Usando HTML e CSS.	N/A
Página Sobre.	Para apontar pontos sobre a instituição e desenvolvedores.	Matheus.	Até 10/12.	Visual Studio Code.	Usando HTML e CSS.	N/A.
Imagens personalizadas.	Para ter coisas autorais do próprio grupo.	Ana e Gaby.	Até 30/11.	Canva.	Pegando as ideias do grupo.	N/A.
Preparar as restrições nos bancos de dados.	Melhor organização do domínio dos usuários no <i>site</i> .	Matheus e José Carlos.	Até 11/12.	Visual Studio Code.	BD (Prof Matheus).	N/A.
Docs com os conteúdos para alimentar o <i>site</i> .	Preparar e corrigir erros ortográficos para deixar algo mais profissional.	Ana e Gaby.	Até 28/11.	Docs Google.	Pegando materiais nos drives e em <i>sites</i> .	N/A.
Organizar a estética final.	Para ser o máximo bem-visto possível.	Matheus.	Até 04/12.	Visual Studio Code.	Usando CSS e umas novas bibliotecas.	N/A.
Artigo do Projeto.	É necessário eternizar a ideia e a problemática em um arquivo.	Ana e Gaby.	Até 19/12.	Docs Google.	Usando as ideias e coisas que levaram a construção do <i>site</i> .	N/A.

Fonte: O AUTOR (2020).

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

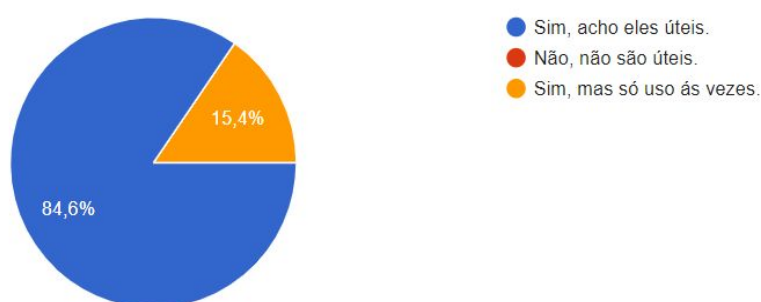
A equipe realizou uma pesquisa quantitativa com integrantes da instituição através de um Formulário Google, nele haviam perguntas referentes às necessidades da escola quanto a um *site*, bem como tentar criar uma imagem de como as pessoas querem-no. Recebendo 39 respostas de pessoas vinculadas à instituição foi possível obter alguns dados estatísticos.

Das 5 perguntas realizadas, cabe destacar a primeira que pergunta “Você gosta de sites?”, esta aumentou o ânimo da equipe ao saber que 100% das pessoas gostam de *sites* e destas, 84,6% acham eles úteis e usam com frequência.

FIGURA 4 - RESULTADOS DA 1ª PERGUNTA PRESENTE NO FORMULÁRIO DISSEMINADO PELA EQUIPE.

Você gosta de sites?

39 respostas



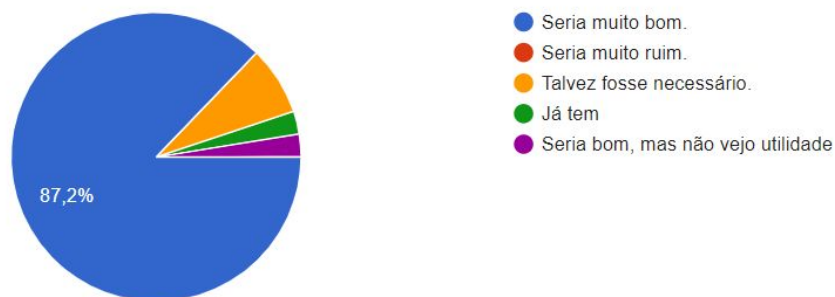
Fonte: O AUTOR (2020).

Posteriormente, foi feita a pergunta decisiva para o grupo, trata-se da seguinte: "O que você acha de sua instituição ter um site próprio?", nela os resultados foram favoráveis a criação de um *website* sendo 87,2%, o equivalente a 34 pessoas, com a afirmativa de que seria “muito bom” a construção deste. Abrindo espaço para o *Web Education* ganhar público e amplitude.

FIGURA 5 - RESULTADOS DA 5ª PERGUNTA PRESENTE NO FORMULÁRIO DISSEMINADO PELA EQUIPE.

O que acha de sua instituição ter um site próprio?

39 respostas

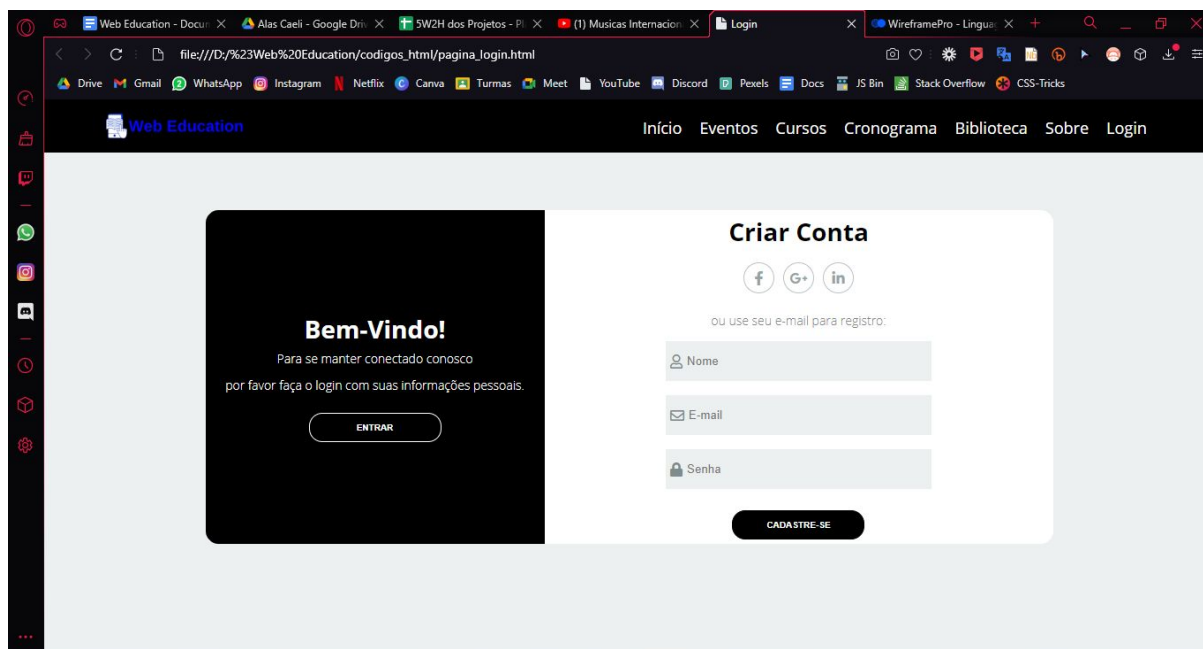


Fonte: O AUTOR (2020).

Diversas pessoas responderam que queriam um site com um bom *design*, linguagem acessível, informações úteis, conteúdos bem detalhados e vídeos no *site*.

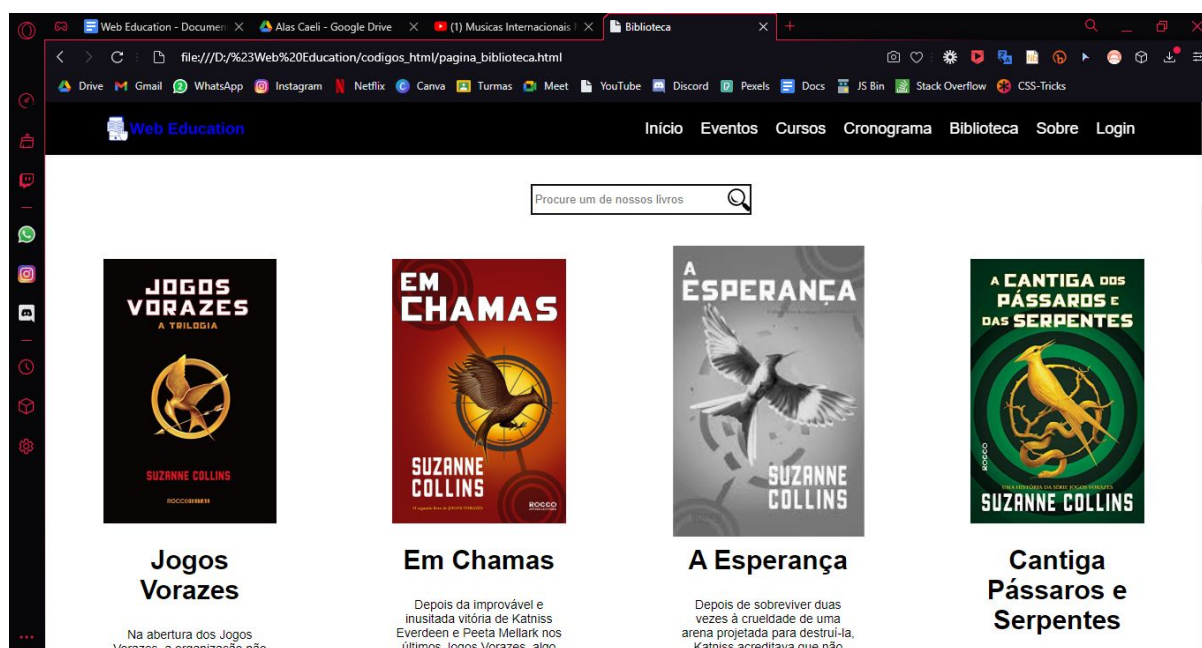
Portanto, foi construído o *Web Education* com enorme carinho e detalhamento por parte da equipe, tendo um resultado acima do esperado e grande aceitação.

FIGURA 6 - TELA DA PÁGINA DE LOGIN PRONTA, NELA ESTÁ APENAS O LADO DO CADASTRO.



Fonte: O AUTOR (2020).

FIGURA 7 - TELA DA PÁGINA DA BIBLIOTECA PRONTA E COM ANIMAÇÃO QUANDO O MOUSE PASSA EM CIMA DA IMAGEM DO LIVRO.



Fonte: O AUTOR (2020).

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A iniciativa teve como ideologia trazer para a instituição uma nova visão de educação e qualidade no âmbito virtual, bem como criar um *website* para a Escola Técnica Estadual Ministro Fernando Lyra, este que será chamado de *Web Education*.

O protótipo, portanto, teve resultados gratificantes, visto que o *Web Education* sana todas as expectativas, consegue trazer informações de forma simples, prática e com uma *interface* gráfica organizada.

Cabe ressaltar a importância que houve por parte do comprometimento de todos da equipe, bem como ao auxílio dos professores que se dispuseram a ajudar no processo de desenvolvimento e aplicação do protótipo, assim como as pessoas que responderam à pesquisa realizada.

A construção requer um planejamento minucioso e bem elaborado para que tudo possa agir de acordo com o planejado, ressaltando que desde o planejamento até recolher todas as informações necessárias ocorreram num intervalo de tempo bastante significativo, bem como dias reservados para estudo.

8. REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O Que é Educação?, 2004. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/O_que_é_educacao.html?id=x58wAAAACAAJ&redir_esc=y>. Acesso em: 10 de dezembro.

CARVALHO, Marta M. C. . Fernando Azevedo, Pioneiro da Educação Nova, Revista Inst. Est. Bras., 1934. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/71080/74039>>. Acesso em: 9 de dezembro de 2020.

DOURADO, Luíz Fernandes. Gestão em Educação Escolar, 2012. Disponível em: <http://ead.ifap.edu.br/netsys/public/livros/02%20Cadernos%20Formação%20Pedagógica%2001%20ao%2006_PROFUNCIÓARIO/Caderno_06_Gestao_em_Educacao_Escolar.pdf>. Acesso em: 10 de dezembro de 2020.

FRASESFAMOSAS.COM.BR. Frases sobre a educação. Disponível em: <<https://www.frasesfamosas.com.br/tema/educa%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em: 27 de novembro de 2020.

FREIRE, Paulo. A Importância de Ler em Três Artigos que se Completam: Volume 22, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/A_importância_do_ato_de_ler_em_três_ar.html?id=u3MzDwAAQBAJ&redir_esc=y>. Acesso em: 10 de dezembro de 2020.

GROSSI, Márcia G. R. & Letícia C. B. Emerick F. Educação e Tecnologia: O Telefone Celular como Recurso de Aprendizagem, 2014. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71535318003>>. Acesso em: 10 de dezembro de 2020.

MONARCHA, Carlos. Lourenço Filho. Introdução ao Estudo da Escola Nova. Revista Brasileira de Educação. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/262514018_Introducao_ao_estudo_da_Escola_Nova>. Acesso em: 9 de dezembro de 2020.

SOUSA, Cleyton Santana et al. Paulo Freire: O uso Crítico sobre as Tecnologias na Educação. ARTEFACTUM-Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia, v. 16, n. 1. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1634>>. Acesso em: 1 de dezembro de 2020.