

Tecnologia Social para Subsídio de Atividades Educacionais

Autores:

Ewerton Rivero Fragoso
Gabriel Andrade de Souza
João Vítor Ferreira Duarte
Wagner dos Santos

Linha de Pesquisa: Tecnologia Social

O Laboratório de Informática para Educação (LIPe), situado no Centro de Tecnologia da UFRJ, iniciou suas atividades em 1994 tendo como objetivo apoiar o ensino, pesquisa e extensão em Informática para a Educação. Para este fim, o LIPe conta com um laboratório de computadores dedicado a diversas atividades, baseadas sempre na metodologia participativa, e um *site*, no qual a equipe publica seus trabalhos.

Com a finalidade de difundir para a comunidade as produções que são realizadas pelo laboratório, a equipe do LIPe, em especial os estudantes de Engenharia Eletrônica, buscam o desenvolvimento de um novo *site* para o laboratório. Esta ação foi motivada pelo fato do antigo *site* estar desatualizado, apresentando riscos de segurança e oferecendo pouca interação com o usuário. Além dessa, a equipe do LIPe trabalha a fim de que o laboratório onde se desenvolvem as atividades de extensão possa estar em perfeitas condições. Dessa forma, juntamente com o desenvolvimento de um novo *site*, buscamos manter a rede de computadores e seus servidores funcionando ativamente. Sendo assim, trabalhou-se no sentido de atualizar os servidores do laboratório, visto que seus *softwares* eram antigos e também apresentavam riscos de segurança, o que comprometia o trabalho. Além da configuração adequada dos serviços de forma com que todo o funcionamento ocorra de uma forma mais simples possível ao usuário final.

Portanto, dividimos estas atividades em três fases conforme sugerido por Ernest Stringer (2000, p. 18 apud THIOLLENT, 2003, p. 59): na primeira fase a equipe coletou informações que dizem respeito àquilo que estava em análise, estudou-se como o antigo gerenciador do *site* funcionava e como a rede de computadores estava estruturada, tanto em termos de *hardware* como de *software*. Na segunda fase, aprofundou-se o estudo com o intuito de discutir qual seria a opção mais viável, por exemplo, que tipo de gerenciador utilizar. Nessa fase, optou-se pelo uso do Drupal, em substituição ao Joomla. No que tange ao servidor, decidiu-se utilizar uma versão mais estável e com mais suporte do Ubuntu. Na terceira e última fase a equipe elaborou planos de desenvolvimento e nessa, em especial, utilizou uma metodologia rápida de desenvolvimento de *softwares* conhecida como *scrum*, em que cada parte do projeto é realizada e entregue em intervalos de tempo curtos. No âmbito da rede, foi instalado um novo sistema operacional, em um servidor de testes, e toda a configuração desejada foi estabelecida. Após alguns testes, passaremos essas configurações para o servidor real.

Vale ressaltar que a metodologia ágil de desenvolvimento de *softwares* aqui empregada apresenta uma semelhança principal com a metodologia participativa que é utilizada pelo laboratório em seus projetos. A metodologia *scrum* tem como ponto principal a participação do cliente no desenvolvimento do produto, ele se torna parte da equipe, se integra a ela. Na metodologia participativa temos como constante a

participação de ambas as partes envolvidas em determinada ação. Além disso, no *scrum* são realizadas reuniões regulares a fim de se discutir quais decisões tomar, na metodologia participativa buscamos, sempre, ouvir o outro, a outra parte envolvida na ação. Neste projeto foram consideradas as opiniões daquelas pessoas que utilizariam o *site* diretamente, como a equipe do LlpE. Além desses, buscamos também o diálogo com outros agentes a fim de responder às seguintes questões: o que se pretende procurar no *site*? A navegação neste é intuitiva? O que poderia ser melhorado? Estas e outras perguntas serviram de base para o desenvolvimento do projeto.

E no caso dos nossos servidores, não foi diferente. Foi necessário analisar a melhor forma de construir uma rede interna visando facilitar o uso dos computadores pelos alunos, assim como criar um servidor para *homepage* que fosse seguro e estável, de forma a manter nosso site funcionando o máximo de tempo possível sem interrupções.

Apresentaremos neste congresso um relato das experiências que foram acumuladas ao longo deste ano. Comentaremos a já notada simplificação em relação à navegação no site, identificada tanto pelos integrantes do LlpE quanto pelos usuários externos, relacionando o aprendizado na área técnica e a prática da extensão universitária.

Palavras-chave: Tecnologia Social; Metodologia participativa; Extensão; Informática; Educação