

Exemplo roteiro de projeto de pesquisa

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Natureza da Pesquisa, o contexto da formação do corpus, os dados e os sujeitos pesquisados. Que motivos levam a realizar esta pesquisa? Qual a importância desta pesquisa no campo em que se insere? Resultados esperados após esse trabalho.

2. REVISÃO TEÓRICA

Teorias, leis e resultados de pesquisas que criam uma base teórica para a tua pesquisa.

3. PROCEDIMENTOS E MÉTODOS

Objetivos e resultados esperados

Método escolhido

Procedimentos de coleta de dados

Perguntas de pesquisa

Procedimentos de análise tendo como base as perguntas de pesquisa, de forma a facilitar à leitura e a discussão vis-à-vis a revisão de literatura.

4. CONDIÇÕES DE EXECUÇÃO

Cronograma de pesquisa. Materiais necessários. Pessoal necessário.

Recursos financeiros.

5. REFERÊNCIAS

MATRIZ ANALÍTICA

Tema:

Aluno:

Matrícula:

Orientador:

<i>Definição da situação a ser pesquisada / Problema</i>	<i>Justificativa</i>	<i>Pressupostos Teóricos</i>	<i>Definição dos objetivos do estudo</i>	<i>Questões do estudo e/ou Hipóteses</i>	<i>Procedimentos Metodológicos</i>

Exemplo de Estrutura de monografia (TCC)

1 Introdução 1

1.1 Objetivos	3
1.2 Metodologia	4
1.3 Descrição dos Capítulos	5

2 Projeto Paranoá e Inclusão Digital 6

2.1 Projeto de Extensão: Capacitação em Informática de Professores e Servidores da Escola Classe 02 Paranoá /DF	7
2.1.1 Descrição Geral: Escola Classe 02 do Paranoá, Brasília-DF . . .	8
2.1.2 Laboratório de Informática	9
2.2 Panorama Geral	11
2.3 A importância da Inclusão Digital	14
2.4 A relação entre Inclusão Digital e Inclusão Social	15
2.5 Situação do acesso ao computador no Brasil	16
2.5.1 Governamentais	16
2.5.2 ONGs	17
2.5.3 OLPC	18
2.5.4 O Projeto Computador para Todos do Governo Federal	18
2.6 Internet e a Escola	20
2.6.1 Internet nas Escolas Públicas e Privadas de Ensino Fundamental	20
2.6.2 Informatização das Escolas	22
2.6.3 Formação Básica em Informática de Professores	23

3 Uso de Software Livre no Processo Educativo 26

3.1 O Surgimento do Software Livre	26
3.2 As Licenças GNU/GPL, Copyleft e Creative Commons	27
3.2.1 Software Livre X Software Proprietário	29
3.2.2 O GNU/Linux e as principais Distribuições	30
3.3 Softwares Educacionais	31
3.3.1 Vantagens	32
3.3.2 Desvantagens	33
3.4 Problemas no Uso dos Softwares Educacionais pelas Escolas	34
3.5 O Projeto CLASSE	35

4 Seleção e Categorização dos Softwares Educacionais Levantados 39

4.1 Línguas	40
4.2 Matemática	42
4.3 Geografia	45
4.4 Educação Artística	46
4.5 Multidisciplinar	47

5 Avaliação dos Softwares Educacionais Selecionados 50

5.1 A qualidade de um software educacional	50
5.2 Definição das métricas	51
5.3 Análise de Alguns dos Softwares Pesquisados	52
5.3.1 Kbruch	52
5.3.2 Marble	55
5.3.3 GCompris	57
5.3.4 Tux Paint	59

5.4 Oficina	61
5.4.1 Planejamento e Execução da Atividade	61
5.4.2 Considerações sobre a Oficina	63
6 Conclusões e Trabalhos Futuros	65
I Fichas dos Softwares Levantados	68
II Slides usados na Palestra na Escola Classe 02 Paranoá/DF	69
III Live-CD	73
Referências	74