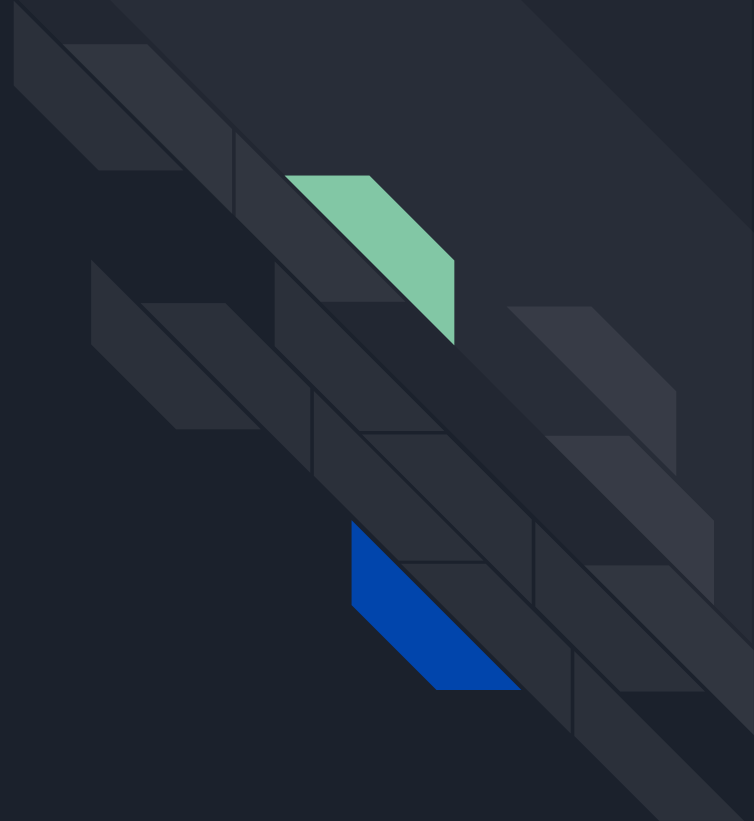


# Testes responsivos para o desenvolvimento de competências sócio-pessoais

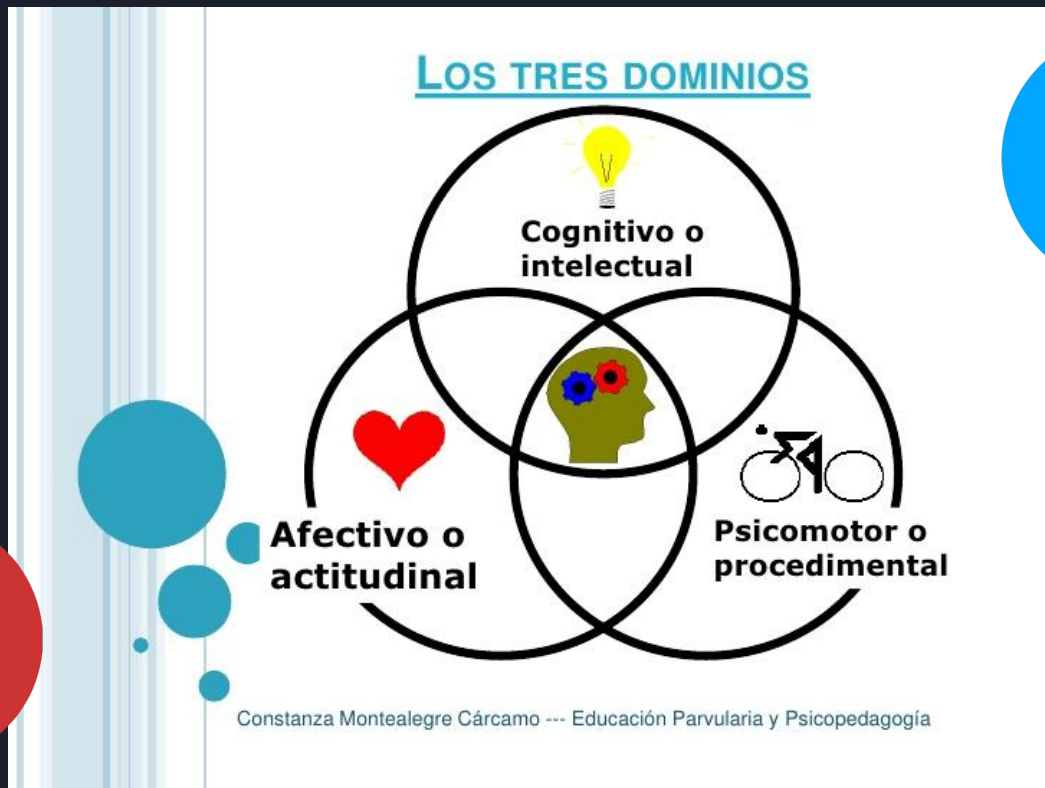
# Quem sou eu...

- Finalista da Licenciatura em Informática
- Aluno da Faculdade de Psicologia (ULisboa)
- 7 anos de experiência como formador
- Actualmente professor particular de Apoio a Dificuldades de Aprendizagem

A problemática...



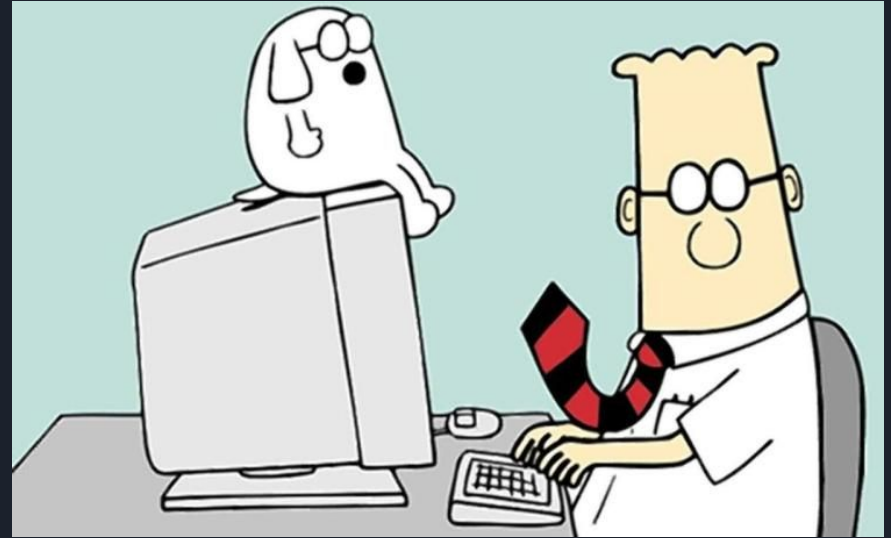
# Os domínios do saber



# Os estereótipos do engenheiro informático



em 1980



em 2000

**e a empatia?**

A solução...





# Como melhorar a capacidade empática

98% das pessoas são inatamente capazes de empatizar

- Focar a atenção nos problemas dos outros;
- Abordar valores humanos comuns;
- Suspender temporariamente os nossos juízos e críticas;
- Colocarmo-nos nos “sapatos do outro”;
- Sorrir, utilizar conscientemente linguagem não-verbal;
- Promover a reflexão;
- Ouvir pessoas-alvo sem as interromper;
- Interpretarmos os problemas como nossos;
- Practicar e treinar empatia.

# Como melhorar a capacidade empática

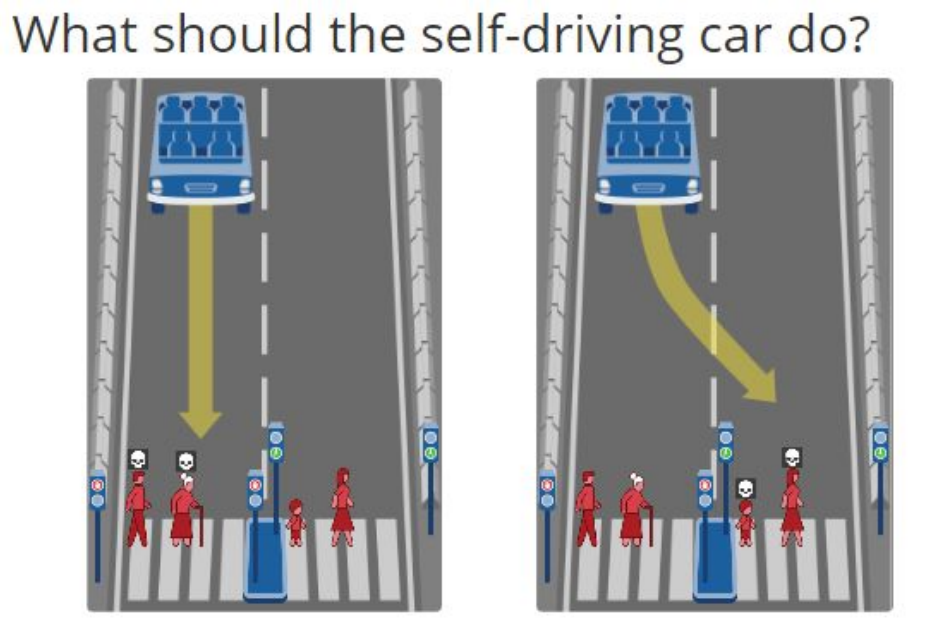
No contexto do trabalho de um informático:

- Meter de lado os nossos pontos de vista e tentar ver as coisas do ponto de vista do outro;
- Validar a perspetiva do outro;
- Analisar a nossa própria atitude;
- Escutar a mensagem do outro;
- Perguntar o que o outro faria no nosso lugar.



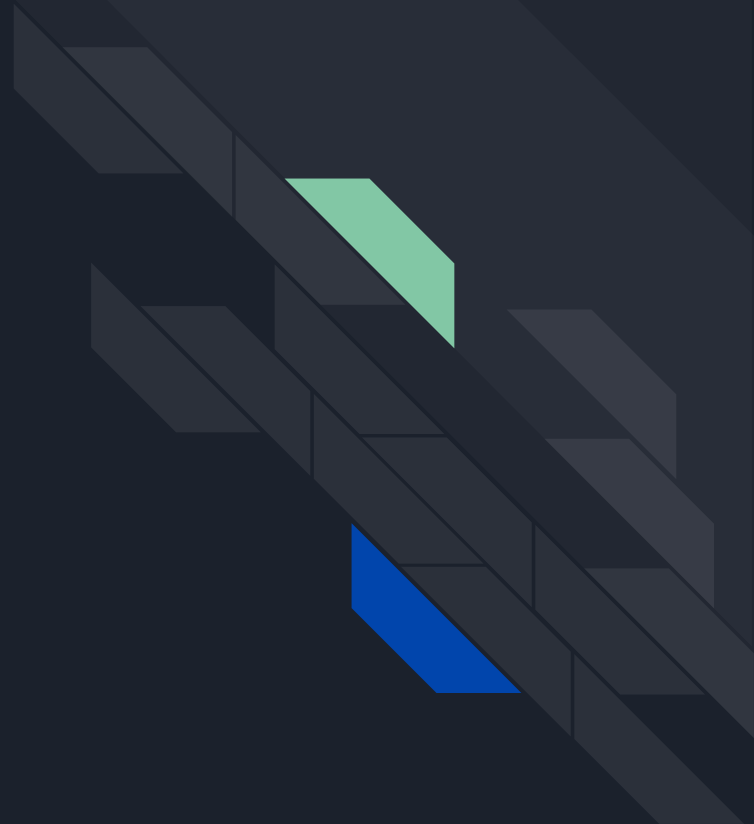


# Estimulação da reflexão ética



**Está um informático preparado para criar um autômato que entenda este problema?**

# OBJECTIVOS





# Objectivos do Projecto

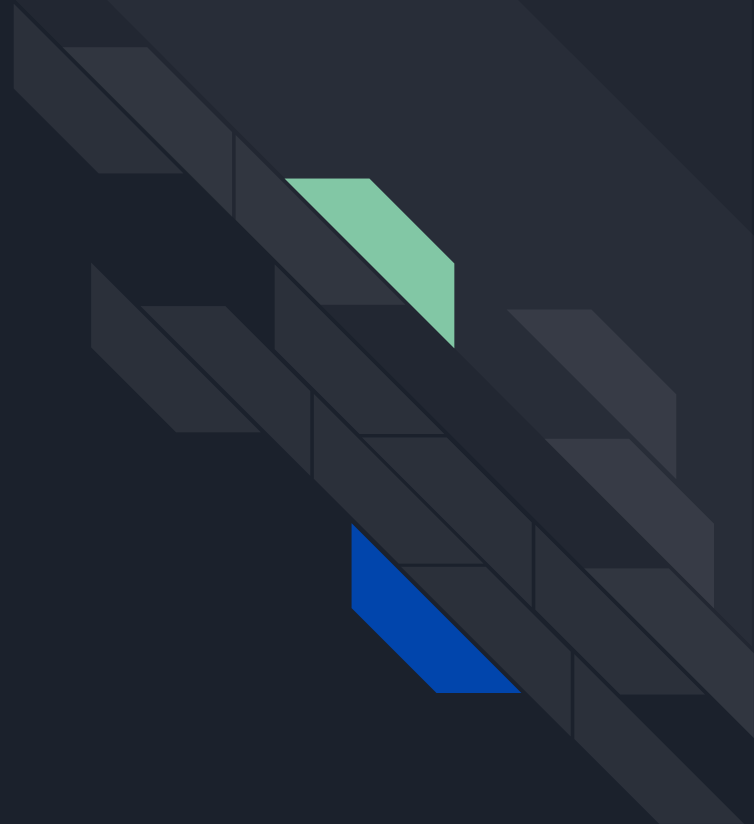
- Programa em JavaScript com marcação HTML e CSS capaz de ler um ficheiro XML com perguntas e respostas para realização de testes por estudantes.
- Desenvolver um algoritmo que percorra uma árvore de questões até encontrar uma solução para o caso.
- Programa capaz de no final de cada teste sugerir actividades lectivas que ajudem o estudante a encontrar atitudes equilibradas do ponto de vista emocional e logico.
- Produzir informação gráfica com o resultado do estudante.
- Escrever testes que possam ser executados pelo programa, ou seja, preparar demonstrações

# A importância da Simulação

Estes testes terão histórias que podem simular ambientes de um engenheiro informático que se depare com dilemas éticos e emocionais e respostas que o colocam na solução desses problemas.



# IMPLEMENTAÇÃO

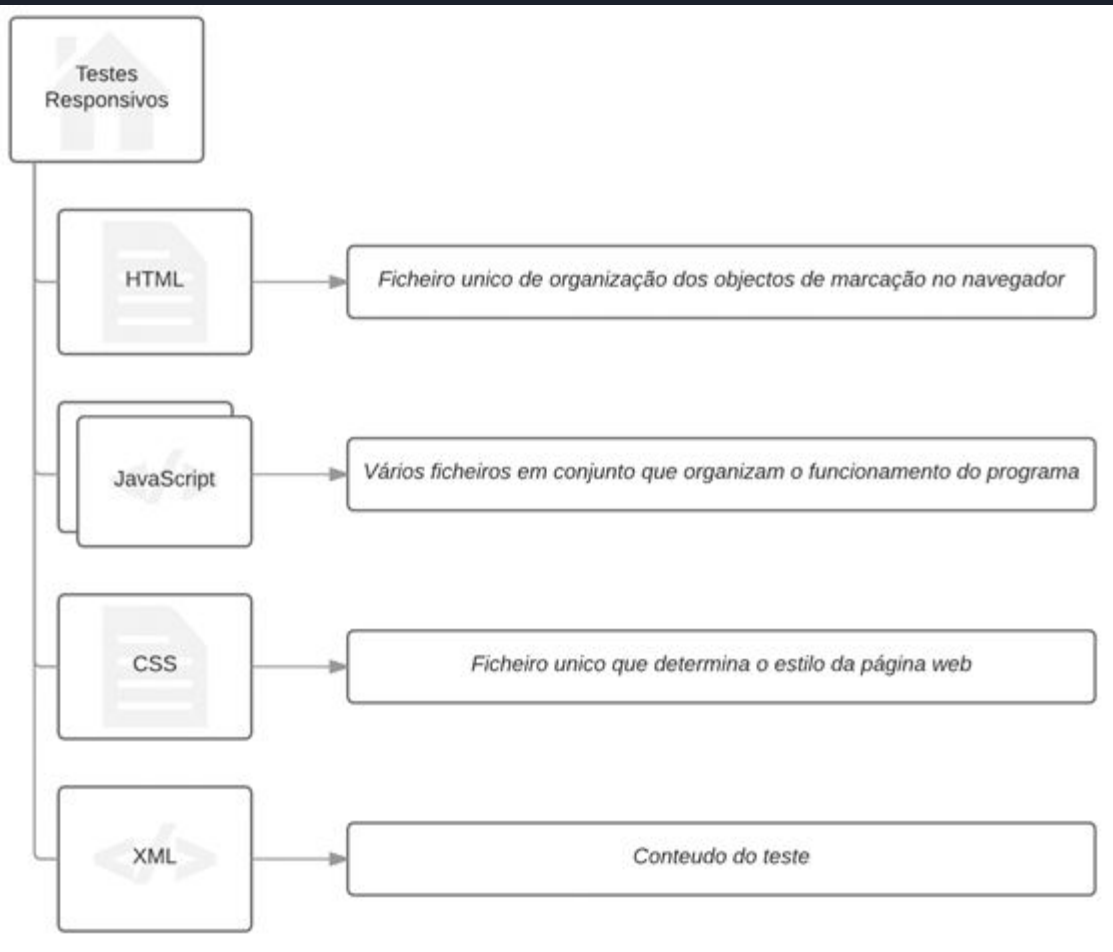


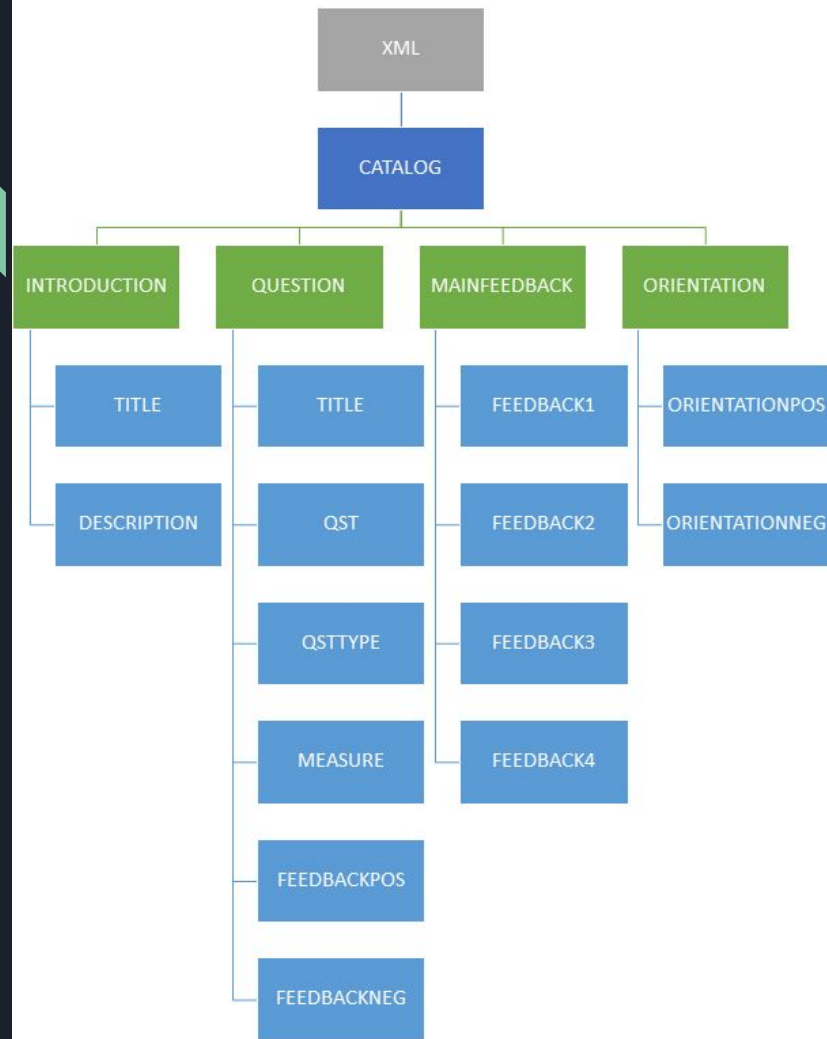
# Desenvolvimento



**XML**

**JAVASCRIPT**



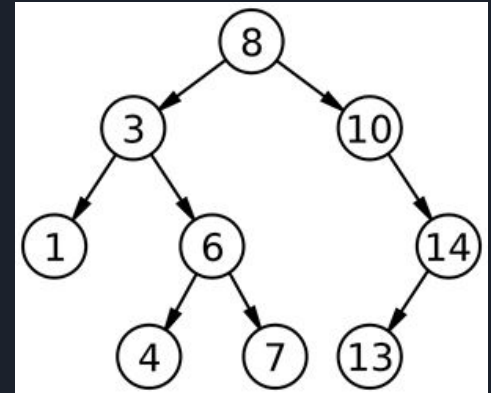
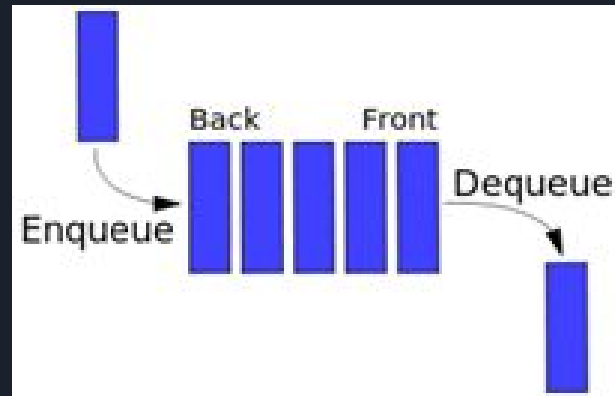
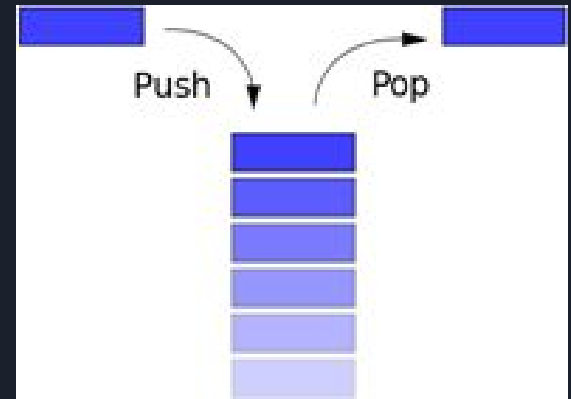




# Desenvolvimento



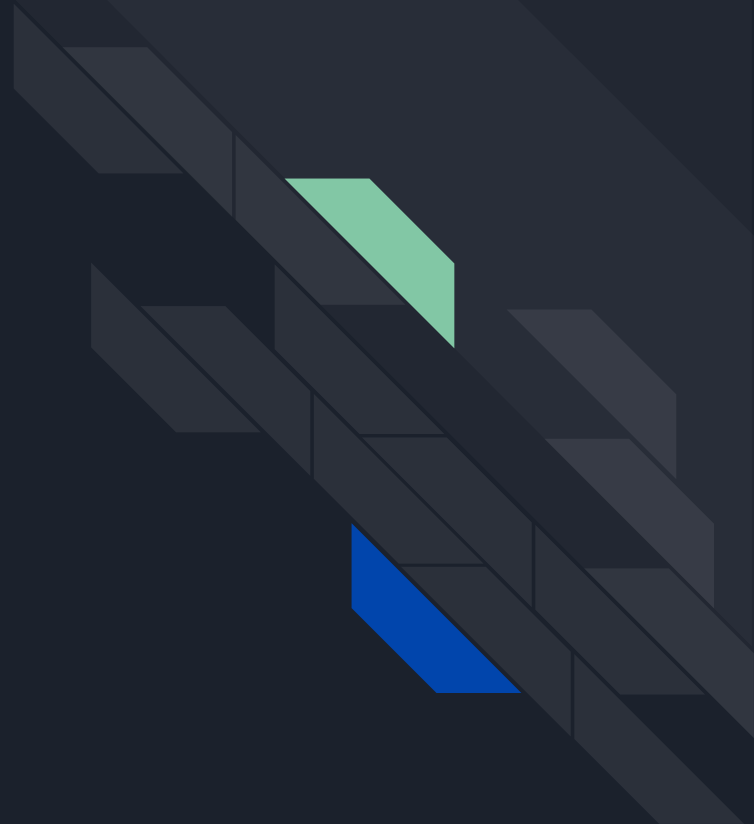
# Desenvolvimento





Demonstração

# CONCLUSÕES





# Conclusão

É urgente a aplicação de estratégias de ensino socioemocional na formação para as TIC

Em contexto educacional, a simulação é uma das melhores ferramentas para empatizar

## **Oportunidades de melhoria:**

Implementação de elementos multimédia nos testes

Código mais “arrumado e limpo”


XML ou MySQL

BOOTSTRAP offline



# Agradecimento especial

Pela dedicação e atenção prestada pela Professora Elizabeth Simão Carvalho que esteve sempre disponível.



# Testes responsivos para o desenvolvimento de competências sócio-pessoais

**Defesa do Projecto Final**

**Autor:** Tiago Mota (Aluno 1300275)

**Docente Orientadora:** Prof. Elizabeth Simão Carvalho