

DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS EDUCACIONAIS NO WORDPRESS: DA CONCEPÇÃO À PRÁTICA

Caroline Carvalho Nunes de Souza ¹
Luana Lima Bittencourt Silva ²

RESUMO

Este relato de experiência apresenta o desenvolvimento de dois projetos educacionais na plataforma WordPress, criados em dupla no contexto da disciplina de Gerência de Projetos no curso de Licenciatura em Computação do IFBA campus Jacobina. O primeiro projeto, um blog, tem como objetivo auxiliar educadores na apropriação de ferramentas digitais para o ensino, enquanto o segundo é um site, que disponibiliza atividades de Computação Desplugada a fim de fomentar habilidades do pensamento computacional na educação básica. Baseados no Complemento a BNCC - Computação (Brasil, 2022) e nas diretrizes do guia *Protect Management Body of Knowledge* - PMBOK (PMI, 2021), abordando as etapas de iniciação, planejamento, execução, monitoramento e encerramento. A análise de viabilidade foi essencial para estruturar o escopo e garantir acessibilidade e usabilidade das plataformas. Durante a execução, foram aplicadas estratégias de gerenciamento para diminuir riscos e otimizar a implementação dos recursos. Os projetos buscam atender as necessidades atuais da educação pública no Brasil, permitindo ajustes iterativos com base no feedback de educadores e estudantes. Os resultados indicam que uma gestão eficiente de projetos aliada ao uso de tecnologias digitais pode contribuir significativamente para a formação docente e a inovação pedagógica. Os projetos facilitam o compartilhamento de materiais essenciais e acessíveis para a inserção da Computação na educação básica. A experiência reforça a importância da integração entre tecnologia e educação, destacando que abordagens estruturadas de gerenciamento potencializam o impacto de iniciativas educacionais.

Palavras-chave: Educação Básica, Computação, Gerenciamento de Projetos, Tecnologias Educacionais, WordPress.

INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência apresenta o desenvolvimento de dois projetos educacionais elaborados em dupla na plataforma WordPress, com o propósito de integrar práticas de tecnologia educacional e computação desplugada no contexto da educação básica. A proposta surgiu da necessidade de criar ambientes digitais que favorecessem a formação de professores e o acesso a recursos pedagógicos inovadores, especialmente em contextos onde o uso de tecnologias ainda é limitado. Nesse sentido, o relato busca demonstrar como o planejamento, a execução e o gerenciamento

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologias da Bahia - IFBA, campus Jacobina, carol.lcifba@gmail.com;

² Doutoranda em Memória: Linguagem e Sociedade pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB, luanabittencourt@ifba.edu.br.



sistemático de projetos podem contribuir para a construção de soluções educacionais acessíveis, colaborativas e sustentáveis.

A escolha do WordPress como ferramenta de desenvolvimento se justifica por suas características de acessibilidade, gratuidade e flexibilidade, o que o torna uma opção viável tanto para instituições educacionais quanto para professores e estudantes. Trata-se de uma plataforma de código aberto que permite a criação e personalização de diferentes tipos de hipermídias, como blogs, sites e bibliotecas virtuais, combinando textos, imagens, vídeos e links interativos de maneira integrada e intuitiva. Além disso, seu sistema de edição em blocos e a possibilidade de inserção de códigos tornam o WordPress uma ferramenta que favorece a aprendizagem tecnológica e a autoria digital, permitindo a qualquer pessoa assumir o papel de produtor de conteúdo e não apenas usuário de recursos prontos.

A partir dessa perspectiva, o desenvolvimento dos projetos Edu_Soft e Pensamento Computacional Desplugado buscou unir teoria e prática, promovendo a experimentação de metodologias de ensino inovadoras. O primeiro projeto, o Edu_Soft (disponível em: <https://producoesifba23.wordpress.com/2025/02/10/crescimento-desenfreado/>) foi concebido como um blog destinado à formação docente e à divulgação de tutoriais sobre o uso pedagógico de ferramentas digitais como Padlet, Plickers e Kahoot!.

Já o segundo projeto, Pensamento Computacional Desplugado, teve como resultado um acervo online de atividades educativas voltadas ao ensino de Computação sem o uso de dispositivos tecnológicos, em consonância com o Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Computação (Brasil, 2022). Assim as atividades do site denominado “Pensamento computacional desplugado : acervo de atividades para a educação básica” (disponíveis para acesso pelo link: <https://ifba0.wordpress.com/about/>) buscam contribuir para prática do pensamento computacional nas salas de aula de escolas públicas do Brasil.

Ao visitar algumas instituições públicas de ensino no município Jacobina - Bahia, foi perceptível o fenômeno apresentado pela Fundação Abrinq (2024, n.p.), numa notícia que descreve os desafios que as escolas brasileiras enfrentam na implementação de novas tecnologias na educação, como a falta de recursos digitais, falta de conexão à internet de qualidade, formação de professores e a desigualdade entre as diferentes regiões do país. Observando esse cenário, os projetos foram realizados como parte das atividades da disciplina de Gerência de Projetos no curso de



Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA) - *campus* Jacobina com o objetivo principal de oferecer guias práticos para docentes de diferentes níveis da Educação Básica.

Ramos e Espadeiro (2014, p. 14), dedicaram-se a investigar a introdução do pensamento computacional na formação inicial de professores, com o objetivo de identificar estratégias bem-sucedidas que os preparem como futuros profissionais da educação. Os autores chegaram à conclusão de que a introdução de atividades baseadas nesse conceito pode representar um fator motivacional e uma mais-valia para crianças e jovens, estimulando a curiosidade, a experimentação, a colaboração e a resolução de problemas (Ramos; Espadeiro, 2014, p. 20).

O uso de tecnologias digitais tem se tornado cada vez mais relevante no ambiente educacional, e a capacitação dos professores para o uso dessas ferramentas é fundamental. Os projetos desenvolvidos buscam suprir essa demanda, O blog Edu_soft aborda três ferramentas específicas: Padlet, Plickers e Kahoot!. Cada uma dessas ferramentas foi selecionada por seu potencial de engajamento e apoio no processo de ensino-aprendizagem. A ideia de criação do blog foi inspirada a partir de uma oficina idealizada para ocorrer com professores de uma escola municipal da cidade de Jacobina-Bahia, mas acabou não sendo efetivada.

Então a ideia do blog veio como forma de compensar a não realização da oficina, e, de alguma forma, fomentar a necessidade de apropriação de algumas tecnologias digitais evidenciada pelos professores daquela instituição de ensino. Por ser disponibilizado em uma plataforma online, o blog expandiu a possibilidade de formação para professores de outras escolas da educação básica, e pode ser utilizado por educadores de todo o Brasil. Assim como o site que reúne uma variedade de atividades desplugadas de fácil adaptação, ambas as ferramentas podem contribuir significativamente para a inserção das novas tecnologias e da Computação no contexto educacional.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao relatar o processo de planejamento, execução e avaliação das iniciativas, busca-se evidenciar o potencial da Computação e da gestão de projetos como ferramentas de fortalecimento da prática docente e promoção de aprendizagem mais crítica, colaborativa e significativa. O gerenciamento de projetos é definido como a



aplicação de conhecimentos, habilidades e técnicas para alcançar objetivos específicos (PMI, 2021). No contexto educacional, conforme a Escola Nacional de Administração Pública (ENAP, 2017), esse processo deve articular planejamento, execução e controle de modo a otimizar recursos e garantir resultados pedagógicos eficazes.

As metodologias de gestão podem ser tradicionais ou ágeis. As abordagens tradicionais são preditivas, com foco em cronogramas e escopos definidos, enquanto as ágeis, como o Scrum, valorizam entregas incrementais, colaboração e flexibilidade (ENAP, 2017). O presente projeto adotou uma metodologia híbrida, unindo planejamento estruturado e ciclos curtos de aprimoramento contínuo, característica dos ambientes educacionais dinâmicos que se alinha perfeitamente à relevância crescente da Computação na educação.

O Complemento à BNCC Computação (2022), apresenta três eixos formativos, o pensamento computacional, cultura digital e mundo digital. O pensamento computacional foi popularizado em 2006, pela professora americana Jeannette Wing, ela afirma que esse conhecimento é tão importante quanto aprender a ler e calcular. Em suas palavras “Pensamento computacional é uma habilidade fundamental para todos, não somente para cientistas da Computação. À leitura, escrita e aritmética, deveríamos incluir pensamento computacional na habilidade analítica de todas as crianças” (Wing, 2006, p.2).

Entretanto, conforme a Fundação Abrinq (2024, n.p.) “Enquanto em áreas urbanas os recursos podem ser mais abundantes, em regiões rurais e periféricas o acesso à internet pode ser limitado ou inexistente, criando uma divisão digital que aprofunda as desigualdades educacionais”. É nesse contexto que a computação desplugada pode ser uma solução para tais desafios, mesmo sem acesso à internet de qualidade ou recursos digitais, permite a inserção prática dos conceitos da Computação na educação de crianças, jovens e adultos.

METODOLOGIA

Este relato de experiência é resultante da disciplina Gerência de Projetos do curso de Licenciatura em Computação do IFBA, *campus* Jacobina. O desenvolvimento dos projetos seguiu as fases propostas no *Project Management Body of Knowledge* (PMBOK), publicado pelo *Project Management Institute* (PMI, 2021), e pela ENAP



(2017), que incluem as etapas de iniciação, planejamento, execução, monitoramento e encerramento de projetos.

O desenvolvimento técnico das plataformas ocorreu na ferramenta WordPress, escolhida por ser um ambiente gratuito, acessível e amplamente utilizado na criação de blogs e sites educacionais. O projeto foi estruturado com base em design responsivo e organização modular, o que garante compatibilidade com diferentes dispositivos e uma navegação fluida para os usuários. A escolha pelo WordPress também se justificou por sua interface intuitiva, que possibilitou a edição colaborativa, a inserção de recursos multimídia (como vídeos, imagens e links) e a publicação de conteúdos de forma simplificada.

Para garantir a efetividade na implementação dos projetos, foi essencial realizar uma análise de viabilidade antes da execução. Esse estudo permitiu avaliar diversos aspectos, como viabilidade técnica, financeira e estratégica, auxiliando na tomada de decisão. Somente após a análise, definimos sobre a realização dos projetos, considerando os recursos disponíveis e os objetivos organizacionais conforme explica Soares (2015, p. 26):

“Também chamada de anteprojeto ou pré-projeto, a análise de viabilidade visa verificar, de forma prévia, se a demanda por um projeto é viável ou não. A equipe responsável por sua elaboração deverá analisar diversos aspectos: estratégicos, políticos, legais, econômicos, financeiros, técnicos e outros.” (Soares, 2015. p. 26)

A concepção do blog “Edu_soft” iniciou-se com a ideação e elaboração de um questionário de viabilidade, composto por quatro perguntas objetivas e uma subjetiva. A primeira pergunta visava coletar respostas para identificar a quantidade de respondentes que conheciam as ferramentas elencadas, e obtendo respostas que dividiu igualmente os 12 professores e professoras participantes. A segunda pergunta pautava sobre a aceitação da ideia do blog, e obteve 75% de aprovação com nota máxima, onde a escala partia de 0 e ia até 3. A próxima queria descobrir quantos deles estariam dispostos a utilizar as ferramentas em suas práticas de sala de aula e teve 75% respostas sim. Na penúltima questão, o objetivo foi saber quantos dos respondentes aprovariam a efetiva criação do blog, respondendo sim ou não, e alcançou 100% de respostas sim. Já na última pergunta, que foi aberta, pretendia coletar uma justificativa dada às respostas das perguntas 2 e 3 e nas redações houve um consenso sobre a relevância da proposta do projeto.



Para a análise de viabilidade do site “Pensamento computacional desplugado : acervo de atividades para a educação básica”, realizamos algumas entrevistas com educadores, pesquisadores, gestores e estudantes, a fim de conhecer as necessidades do público-alvo e compreender a relevância do projeto, dos 62 entrevistados, 10 são professores, 4 pesquisadores da área, 47 estudantes e 5 gestores, todos da educação básica.

A execução dos projetos seguiram um cronograma estruturado em quatro semanas:

1. **Planejamento e definição do projeto:** Incluiu levantamento bibliográfico e definição das ferramentas digitais a serem abordadas. O levantamento bibliográfico permitiu a fundamentação teórica do projeto, garantindo que os conteúdos disponibilizados fossem embasados em boas práticas pedagógicas. Este levantamento permitiu descobrir detalhes de como cada ferramenta funcionava, de modo que tudo ficasse bem explicado de forma bem didática e sem textos longos.
2. **Desenvolvimento no WordPress:** Durante essa fase, foram realizados testes para garantir que a plataforma fosse intuitiva e acessível. No blog, cada ferramenta ganhou uma página com capas ilustrativas condizentes, foram atribuídas imagens contendo descrição do título, assim, cada seção recebeu uma estrutura semelhante, contendo apresentação da ferramenta; tutorial escrito em passo a passo, e vídeos relevantes sobre suas funcionalidades. O site apresenta as atividades com uma descrição breve e título, algumas imagens representativas e no final da página, espaço para sugestões e comentários, que passam por avaliação antes de serem divulgados ao público.
3. **Aprimoramento e testes:** Consistiu na revisão de conteúdo, verificação de funcionalidades e aplicação de ajustes conforme feedback. Foram realizados ajustes no design, aprimoramento na organização dos tutoriais e revisões textuais para assegurar o progresso adequado para atingir os objetivos definidos. Além de aplicação direta das atividades em turmas da educação básica, tanto o site quanto o blog foram objetos em testes de usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade e experiência do usuário. Para a realização dos testes e aprimoramento, foram necessárias algumas reuniões para observar e discutir as incompatibilidades, e planejar melhorias.

4. **Lançamento e divulgação:** Compreendeu a disponibilização da plataforma e estratégias de disseminação. Foi disponibilizado inicialmente para os entrevistados, e em sala de aula, apresentado à professora da disciplina Gerência de Projetos, e aos colegas de turma, depois partiu para disponibilização pública, momento este que ocorreu por intermédio de grupos de redes sociais e divulgação pessoal.

Os principais riscos identificados e as respectivas medidas preventivas adotadas foram:

- **Financeiros:** Possível necessidade de investimentos adicionais em servidores ou hospedagem paga. Para garantir o serviço gratuito, os projetos foram desenvolvidos em plataforma livre, com uso de domínio gratuito e licenças para facilitar o compartilhamento dos conteúdos.
- **Operacionais:** Atrasos no cronograma devido a dificuldades técnicas, como instabilidades na plataforma e falta de acesso à internet. Assim, definimos prazos flexíveis, e tínhamos um suporte técnico ágil para resolução de problemas. Além disso, realizamos testes prévios nas ferramentas utilizadas.
- **Adoção e aceitação:** Resistência dos professores ao uso da plataforma, o que poderia comprometer o impacto do projeto. Foi essencial o envolvimento dos professores desde a fase inicial do projeto, contribuíram com sugestões, sendo parte do processo, o que pode reduzir a resistência e aumentar a adesão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados evidenciaram o interesse e a necessidade de professores e gestores por materiais que facilitem a integração de tecnologias e metodologias inovadoras. Dos 62 participantes, 98% demonstraram interesse em um acervo digital de atividades, e 100% dos professores entrevistados relataram dificuldade em encontrar propostas adequadas às suas disciplinas. O blog Edu_Soft obteve 75% de aceitação máxima entre os docentes consultados e foi reconhecido como uma ferramenta de formação acessível. Já o site Pensamento Computacional Desplugado contribuiu para suprir lacunas na oferta de atividades práticas alinhadas ao Complemento à BNCC – Computação (2022).

A aplicação dos princípios de gerenciamento de projetos possibilitou uma condução organizada e colaborativa das ações. A estrutura metodológica proposta pelo PMBOK (PMI, 2021), orientou a execução dos projetos desde a fase de iniciação até o



As sugestões recebidas auxiliaram na busca por novas formas de execução, otimizando a acessibilidade e a usabilidade das atividades. Durante esse monitoramento, percebeu-se a necessidade de mudanças até mesmo no design da plataforma, ajustando a disposição dos elementos para tornar a navegação mais intuitiva e eficiente.

O desenvolvimento dos projetos educacionais no WordPress possibilitou a criação de materiais acessíveis e relevantes para educadores, contribuindo para a



disseminação do pensamento computacional e da cultura digital no ensino básico. A experiência evidenciou a importância do planejamento estratégico, do monitoramento contínuo e da adaptação às necessidades do público-alvo para garantir o sucesso da iniciativa.

Além disso, reforçou a necessidade de envolvimento dos professores desde as fases iniciais do projeto, permitindo maior aceitação e aplicabilidade dos materiais desenvolvidos. Os aprendizados obtidos ao longo do processo servirão como base para futuras iniciativas educacionais, ampliando o impacto do uso das tecnologias digitais no ensino e fortalecendo a formação de docentes para um ambiente de aprendizagem mais inovador e inclusivo.

REFERÊNCIAS

ENAP. *Gerência de Projetos*. Brasília: Escola Nacional de Administração Pública, 2017.

FUNDAÇÃO ABRINQ. *Os desafios da tecnologia na educação brasileira*. 2024.

Disponível em: <https://www.fadc.org.br/noticias/tecnologia-e-educacao>. Acesso em: 13 fev. 2025.

PMI. *A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide)*. 7. ed. Project Management Institute, 2021.

RAMOS, J. L.; ESPADEIRO, R. G. Os futuros professores e os professores do futuro: os desafios da introdução ao pensamento computacional na escola. *Revista Educação, Formação & Tecnologias*, v. 7, p. 4–25, 2014.

SOARES, Marcos Antônio Quezado. *Gerenciamento de projetos: material do aluno*. Brasília: Escola Nacional de Administração Pública – ENAP, 2015.

SOUZA, Lanara Guimarães de; ALMEIDA, Silvia Maria Leite de. *Gestão de projetos educacionais*. Salvador: UFBA, Faculdade de Educação; Superintendência de Educação a Distância, 2023.

WING, Jeannette. Pensamento computacional. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, v. 9, n. 2, p. 1-10, 2006.

