



Evento	Salão UFRGS 2017: FEIRA DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DA UFRGS - FINOVA
Ano	2017
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	EduMobile: Estratégias Pedagógicas para o uso do M-learning em sala de aula
Autores	LARISSA CAMARGO JUSTIN ANNA HELENA SILVEIRA SONEGO LETICIA ROCHA MACHADO ANA CAROLINA RIBEIRO RIBEIRO GISLAINE ROSSETTI MADUREIRA FERREIRA SIBELE PEDROSO LOSS
Orientador	PATRICIA ALEJANDRA BEHAR

RESUMO DO TRABALHO - ALUNO DE INICIAÇÃO TECNOLÓGICA E INOVAÇÃO 2016-2017

TÍTULO DO PROJETO: EduMobile: Estratégias Pedagógicas para o Uso do M-Learning em sala de aula

Aluno: Larissa Camargo Justin

Orientador: Patricia Alejandra Behar

A cada ano cresce o número de tecnologias móveis sendo comercializadas e presentes no cotidiano de todos, principalmente, de jovens. Com isso, percebe-se a importância de incluí-las nas práticas pedagógicas. Portanto, para acompanhar os avanços tecnológicos e conciliá-la ao uso educacional, torna-se necessária a formação dos professores para que possam incluir os dispositivos móveis, como tablets e smartphones, nas suas estratégias pedagógicas. Considerando este contexto, foi desenvolvido o objeto de aprendizagem (OA) EduMobile: Estratégias pedagógicas para o uso do M-Learning em sala de aula. O OA teve como intuito colaborar com a inserção dos dispositivos móveis na educação. Desse modo, entende-se que o objeto é capaz de auxiliar no processo de formação de professores, trazendo situações problemas sobre a realidade das escolas, gerando reflexões e análises sobre o tema. O EduMobile possui quatro módulos que abrangem os seguintes temas: (1) Dispositivos móveis: que abordam diferentes perspectivas e conceitos sobre dispositivos móveis (DM), além de suas principais características, tipos de dispositivos e as possibilidades de uso educacional; (2) Aplicativos: apresenta a definição de aplicativos (apps), principalmente voltados aos DMs, suas principais funções, categorias e seu uso na educação; (3) M-Learning: trata da definição de aprendizagem móvel e seus principais desafios, atentando aos aspectos econômicos e de acessibilidade. (4) Estratégias pedagógicas: elenca diferentes formas de utilização de dispositivos móveis e aplicativos na educação, além de estratégias que podem ser adotadas pelo professor de modo a promover a aprendizagem móvel em sala de aula. Todos os módulos apresentam Materiais de Apoio, que são disponibilizados através de diferentes mídias e buscam propiciar uma abordagem abrangente dos assuntos. Também são apresentados os desafios, que são propostas relacionadas ao tema de cada módulo. Os módulos do objeto de aprendizagem podem ser acessados na ordem em que se apresentam na interface ou segundo a escolha do usuário, de modo a respeitar o raciocínio de cada sujeito. O objeto de aprendizagem encontra-se disponível em: <http://nuted.ufrgs.br/oa/edumobile/>. Para a validação do objeto foi oferecido um curso de extensão na modalidade semipresencial. Foram ofertadas 20 vagas no ato da inscrição, no entanto 16 cursistas iniciaram o curso. No desenvolvimento das atividades de extensão, alguns cursistas desistiram e com isso finalizou-se com 9 componentes. Também foi utilizado em uma disciplina

de graduação ofertada para os cursos de licenciatura da mesma Universidade, e foram avaliados os seguintes indicadores: interface gráfica e interatividade homem-máquina (usabilidade, acessibilidade e se as estruturas técnicas e gráficas do OA apoiam os objetivos pedagógicos da proposta), conteúdo e metodologia adotada. Dessa forma, entende-se que o desenvolvimento de materiais, a exemplo do EduMobile, pode contribuir de maneira significativa, tanto com a prática pedagógica, quanto com a difusão de tecnologias e ferramentas que contemplem diferentes áreas de formação no processo de ensino e aprendizagem.

Com o presente projeto foi possível disponibilizar no LUME/UFRGS um objeto de aprendizagem gratuito sobre M-Learning. Pretende-se que o EduMobile seja utilizado em qualquer curso de formação para professores, tutores e alunos sejam em cursos presenciais ou à distância. Além disso, o objeto construído pode ser agregado a outros objetos relacionados aos temas, já desenvolvidos através de editais anteriores do Programa Institucional de Iniciação Tecnológica - BIT/UFRGS.