



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Desenvolvimento do objeto de Aprendizagem EduMobile - Estratégias pedagógicas para o uso de m-learning em sala de aula
Autores	FRANCINE ALEXANDRA MOREIRA AIRES LETICIA ROCHA MACHADO
Orientador	PATRICIA ALEJANDRA BEHAR

RESUMO: Este trabalho tem o intuito de apresentar o planejamento, desenvolvimento e implementação da interface do objeto de aprendizagem (OA) EduMobile - Estratégias pedagógicas para o uso de m-learning em sala de aula. O objeto de aprendizagem Edumobile tem o objetivo auxiliar na formação de professores para o uso de dispositivos móveis nas suas estratégias pedagógicas. O conceito de M-Learning remete à aprendizagem móvel, a possibilidade de levar o conteúdo educacional para fora dos espaços considerados formais e não requer nada mais do que um dispositivo móvel conectado à internet e, principalmente, a motivação dos alunos para fazer o que for proposto de qualquer lugar. Para o desenvolvimento do referido objeto foi utilizado a metodologia ConstruMED (TORREZZAN, 2014) que possui as seguintes etapas: Preparação: definição da equipe das características básicas; Planejamento: elaboração do conteúdo; Implementação: construção digital; Avaliação: análise do funcionamento do OA e adequação aos objetivos técnicos/gráficos e pedagógicos; Distribuição: armazenamento e disponibilização. Desta forma, o objeto EduMobile foi desenvolvido dentro das novas tendências de design responsivo, baseado no método chamado *Mobile First*, onde o layout da página é primariamente desenvolvido para dispositivos móveis, estes com telas menores em relação a notebooks e desktops. O objeto foi construído com a base em HTML (para a estrutura), CSS (para o layout), JavaScript (para funções simples) e PHP (para otimização na criação e edição). O objetivo da programação em PHP é fazer com que uma única página seja criada com as estruturas que não sofrem alterações e usar as funções para incluir somente as alterações, como por exemplo os textos que mudam de um módulo para o outro. Para a interface foi utilizada uma metáfora que remete a um tema que conta uma história, onde existe um professor (este em forma de boneco de madeira, para não sugerir gênero) em um barco de papel (simbolizando o aprendiz) com uma luneta em uma mão e um smartphone com o mapa do tesouro na outra (este tesouro simboliza o conhecimento que o professor está em busca). Os ícones também remetem ao tema central, onde os módulos são caracterizados por uma moeda de ouro como ícone, como se a cada moeda ele ficasse mais perto do “tesouro”. Os materiais de apoio e desafios também seguem a temática com um significado intuitivo. Todo o objeto foi desenvolvido considerando os aspectos de usabilidade e acessibilidade. Desse modo, a interface possibilitará que o objeto de aprendizagem seja utilizado pelos professores a fim de construir suas estratégias pedagógicas que possibilitem a formação do sujeito a utilizar os dispositivos móveis não somente para entretenimento, mas também com objetivos educacionais.

PALAVRAS - CHAVE: Objeto de aprendizagem, Design, M-Learning.