



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	Aplicativo Genérico para Atividades de Ensino através de Dispositivos Móveis
Autores	VINÍCIUS DE LIMA INGRACIO LARISSA DOS SANTOS TEIXEIRA ARIEL BEHR
Orientador	EVERTON DA SILVEIRA FARIAS

Resumo

O objeto deste projeto é desenvolver um aplicativo para plataformas móveis (tablets/smartphones) que possibilite aos alunos acessar e realizar tarefas, atividades e leituras de forma assíncrona em relação a atividades presenciais de aula. A proposta é desenvolver um aplicativo em plataforma híbrida, sistemas android e iOS, para acesso móvel através da internet. O aplicativo ficará disponível para download para os alunos e após um prévio cadastro, o aluno poderá acessar conteúdos e atividades propostas pelo professor, tais como: QUIZ (jogo de perguntas e respostas), atividade de pesquisa na internet sobre determinado assunto, um breve resumo da aula anterior, etc. Este objeto de aprendizagem tem como objetivo auxiliar o professor em atividades e tarefas que possam ser acessadas e respondidas através de dispositivos móveis tais como: celulares ou tablets. Ao finalizar a atividade, o aluno deverá enviar as repostas para posterior correção, discussão ou análise, dependendo do tipo de tarefa. Exemplo: em um QUIZ (pergunta e repostas), o aluno acessará o Aplicativo e responderá a um conjunto de questões referentes à última aula. Após responder as perguntas e enviar as repostas, ele receberá um relatório do seu escore demonstrando quais questões foram corretamente respondidas e quais necessitam ser revidadas. Esta atividade ocorrerá sempre em período não presencial de aula, cabendo ao aluno determinar qual o melhor momento para responder ou executar a tarefa proposta. O objetivo pedagógico é proporcionar ao aluno revisitar os conteúdos dos componentes curriculares de forma flexível e dinâmica com uso de tecnologias móveis. Pretende-se desenvolver uma interface amigável e objetiva utilizando recursos gráficos e interativos que proporcionem clareza e funcionalidade. Ademais, o aplicativo móvel proporciona maior envolvimento e proximidade do aluno com os conteúdos desenvolvidos pelo professor ao longo da disciplina. A relevância do objeto de aprendizagem proposto se destaca pela possibilidade de acesso a conteúdos e atividades de componentes curriculares em plataformas móveis de forma rápida e flexível, ou seja, o aluno pode revisitar os conceitos e realizar atividades no momento que for oportuno para o ele (no ônibus, no intervalo de almoço, etc.). Além disto, o objeto possibilita ao professor acompanhar o desempenho do aluno ao longo do período da disciplina, podendo esta ferramenta auxiliar no desenvolvimento de atividades de ensino focadas nas maiores dificuldades ou questões apresentadas pelos alunos conforme as repostas de cada atividade. Cabe salientar que este objeto de aprendizagem não se restringe a um aplicativo para determinado componente curricular (disciplina). Outro fator de destaque é que este aplicativo é uma ferramenta genérica de interface que pode ser utilizada (adaptada) para diferentes disciplinas, pois o professor pode desenvolver um banco de questões ou atividades conforme o conteúdo da sua disciplina.

Palavras-chave: Aplicativos Móveis, Educação a Distância, Objeto de Aprendizagem