

324

OBJETOS EDUCACIONAIS PARA M-LEARNING. Anita Raquel Cestari da Silva Grando, Liane Margarida Rockenbach Tarouco (orient.) (Departamento de Estudos Especializados, Faculdade de Educação, UFRGS).

A proposta pedagógica deste projeto busca usar a tecnologia como elemento catalizador e transformador da estratégia de aprendizagem. A novidade usada neste projeto é o mLearning (mobile learning). A estratégia de mLearning é eLearning usando dispositivos computacionais móveis: equipamentos como micronotebooks e palmtops. Assim, mLearning é a interseção de computação móvel e eLearning, visando prover ubiquidade para o processo de aprendizagem, ou seja, os recursos estarem acessíveis onde quer que o aluno esteja, com multimídia e interatividade para ensinar uma aprendizagem significativa. O resultado do projeto é voltado para a educação de adultos na modalidade a distância. Em tal contexto, há que aprimorar os mecanismos de auto-instrução pois, embora a população alvo seja usualmente motivada, se o material de aprendizagem for de qualidade pobre constituirá fator desmotivante. O uso de interatividade é essencial para criar um contexto mais dinâmico e motivador. Para tanto, neste projeto, foram analisadas e experimentadas algumas ferramentas de autoria para a construção de material multimídia interativo (objetos educacionais) voltado para mLearning: Macromedia Flash (multimídia e interatividade), Macromedia Dreamweaver (construção de HTML), Real Presenter (sincronização de mídias), Java Script (para construção de instrumentos de auto-avaliação). O trabalho a ser apresentado mostrará alguns resultados obtidos e recomendações gerais para a produção de objetos educacionais. Este trabalho faz parte do Projeto LUAR – Levando a Universidade à Aprendizagem Remota. (CNPq-PIBIC/UFRGS).