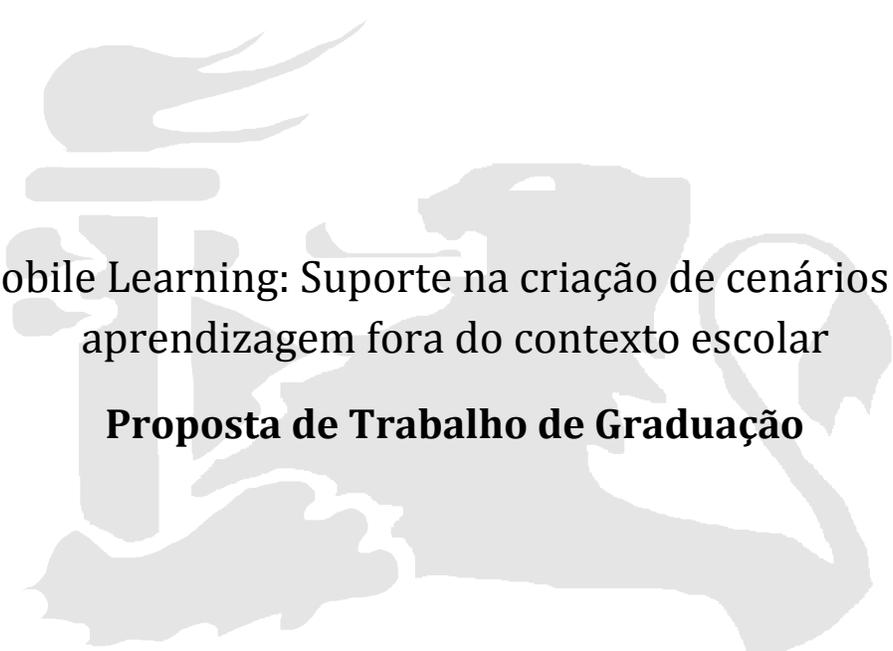


Universidade Federal de Pernambuco

Graduação em Ciência da Computação

Centro de Informática

2012.2



Mobile Learning: Suporte na criação de cenários de
aprendizagem fora do contexto escolar

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno: Alice Lucena Cavalcanti de Oliveira (alco@cin.ufpe.br)

Orientadora: Alex Sandro Gomes (asg@cin.ufpe.br)

Recife, 27 de janeiro de 2013.

SUMÁRIO

Contexto	3
Objetivo	4
Cronograma	4
Possíveis Avaliadores	5
Referências.....	5
Assinaturas.....	5

CONTEXTO

Na metodologia de ensino tradicional temos um papel bem determinado para a figura do professor, assim como para o aluno. Neste método de aprendizagem temos uma abordagem que obriga os alunos a, de forma passiva, aceitarem as informações submetidas pelo professor. Este, por sua vez, é o único responsável pela entrega de conteúdo aos estudantes. Neste cenário, temos o que é chamado de “aprendizagem centrada no professor” [1].

Esta forma de ensinar foi, durante muito tempo, suficiente e condizente com o contexto da sociedade industrial, em que decorar e reproduzir informações era características apreciadas no mercado. Entretanto, hoje, na sociedade pós-industrial, conhecida também como a sociedade do conhecimento, este método está defasado e deve acontecer uma mudança no papel rígido do professor e do aluno [2].

A aprendizagem centrada no aluno propõe que o professor mude sua postura e assuma um papel diferente: o papel de facilitador. Sua função se transforma e ele passa a ser um mediador do processo de aprendizagem. É importante que em uma época cujas informações são abundantes e disponíveis a qualquer um, tenha-se a figura de alguém que possa guiar os estudantes e criar situações de aprendizagem que sejam significativas para os alunos, de forma que eles possam transformar informações em conhecimento [4].

É certo que a tecnologia influencia na formação da educação. No tempo da impressão em massa de textos escritos, os livros foram a principal forma de passar conhecimento. Em seguida, surgiu a era digital, e a educação foi sendo reformulada através do uso de processamento de informações, modelos interativos, entre outros. Agora, entramos em um novo mundo global e digitalizado e não é uma surpresa que a educação venha a se adequar a ele. O que precisamos é apropriá-la para a era da mobilidade [4].

OBJETIVO

Segundo [3], um dos principais desafios para a educação no Brasil será a incorporação da experiência da vida real no aprendizado do aluno, fazendo com que a escola se adapte a mistura do aprendizado formal e informal. A tendência é que um novo paradigma seja criado de forma que o aprendizado se torne mais ativo e centrado no estudante. Dessa forma, o objetivo deste trabalho de graduação é criar um protótipo de um aplicativo mobile que deverá ser inserido em um cenário de aprendizagem fora de sala de aula em que o aluno seja incentivado a interagir com o ambiente ao seu redor. Será discutido o que é necessário para criar situações de aprendizagem integrando as TICs (tecnologias de informação e comunicação) na prática pedagógica do professor.

CRONOGRAMA

	Janeiro				Fevereiro				Março				Abril				
Atividade																	
Definição do tema	x	x	x														
Levantamento Bibliográfico	x	x	x	x	x	x	x										
Prototipação				x	x	x	x										
Validação				x	x	x	x	x									
Desenvolvimento						x	x	x	x	x	x	x	x				
Escrita do relatório									x	x	x	x	x	x	x	x	
Elaboração da apresentação														x	x	x	

POSSÍVEIS AVALIADORES

1. Alex Sandro Gomes

REFERÊNCIAS

- [1] http://www.eurojournals.com/ejss_7_2_03.pdf
- [2] <http://luz.cpflcultura.com.br/47>
- [3] Horizont Report 2012 <http://zerohora.clicrbs.com.br/pdf/14441735.pdf>
- [4] A Theory of Learning for the Mobile Age - Mike Sharples, Josie Taylor, Giasemi Vavoula

ASSINATURAS

Alex Sandro Gomes
Orientador

Alice Lucena Cavalcanti de Oliveira
Aluno