

MOBILE LEARNING: CONSTRUÇÃO DE CATÁLOGO DE APLICATIVOS EDUCACIONAIS

Daniel Victor Nunes dos Santos¹; Cleiane Gonçalves Oliveira²

Resumo: O uso de *smartphones* no ambiente escolar é fácil de ser observado. Percebe-se que muitos estudantes também o usam para aprofundar seus conhecimentos, porém tem dificuldades em encontrar os aplicativos desejados. O objetivo desse trabalho é facilitar esse acesso a partir da construção de um aplicativo que catalogue diversos aplicativos educacionais classificados em disciplinas e conteúdos específicos de modo a facilitar o *mobile learning*, isto é, a aprendizagem móvel.

Palavras-chave: Mobile learning. Aplicativos. App Inventor.

Introdução

Atualmente, os diversos dispositivos tecnológicos fazem parte do cotidiano das pessoas, acarretando novas expectativas aos seus usuários. Esta nova era digital também tem modificado a relação entre professores e alunos: os tradicionais estilos de ensino confrontam-se com muitos aprendizes digitalmente alfabetizados. Segundo Gomes e Melo (2014) os novos aprendizes cresceram utilizando múltiplos recursos tecnológicos e podem usufruir da tecnologia como aliada no seu processo de aprendizagem. Diante desse cenário surge o conceito de *Mobile Learning* que, segundo TancieCleide (2014), visa a integração das tecnologias móveis aos contextos educativos, apropriando-se das especificidades dos dispositivos móveis para construção do conhecimento. Muitos são os aplicativos existentes visando favorecer essa nova realidade. Entretanto, eles são disponibilizados em contextos genéricos (em conjunto com outros aplicativos não educacionais) o que acaba dificultando os estudantes e professores a encontrarem ferramentas apropriadas. Assim, este trabalho apresenta a construção de um aplicativo que apresenta um catálogo de aplicativos educacionais já classificados por disciplina e conteúdos específicos dentro de cada disciplina. Objetiva-se que os usuários finais possam acessar de maneira mais fácil e rápida os aplicativos educacionais de seu interesse

¹ Estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, Campus Januária. Bolsista de Iniciação Científica da FAPEMIG. Email: danielvictor1408@gmail.com

² Docente do IFNMG, Campus Januária. Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Email: cleiane.oliveira@ifnmg.edu.br

Material e Métodos

Inicialmente foi realizada uma pesquisa por aplicativos educacionais de forma bem abrangente em sites educacionais e na Play Store do Google. Para cada aplicativo encontrado foram registrados a qual disciplina (do ensino médio) pertencia, conteúdo específico dentro da disciplina, e endereço para download do aplicativo. Paralelamente à pesquisa, iniciou-se o estudo do ambiente de desenvolvimento MIT App Inventor. Este ambiente é gratuito e gera aplicativos para a plataforma Android. Com os resultados da pesquisa, o catálogo foi construído listando todos os aplicativos encontrados.

Resultados e Discussão

A figura 1a apresenta a tela inicial do aplicativo, ao qual denominamos *Scholar Apps*, com a lista de disciplinas com aplicativos cadastrados. Já a figura 1b apresenta uma tela intermediária do aplicativo listando conteúdos específicos da disciplina de Biologia.

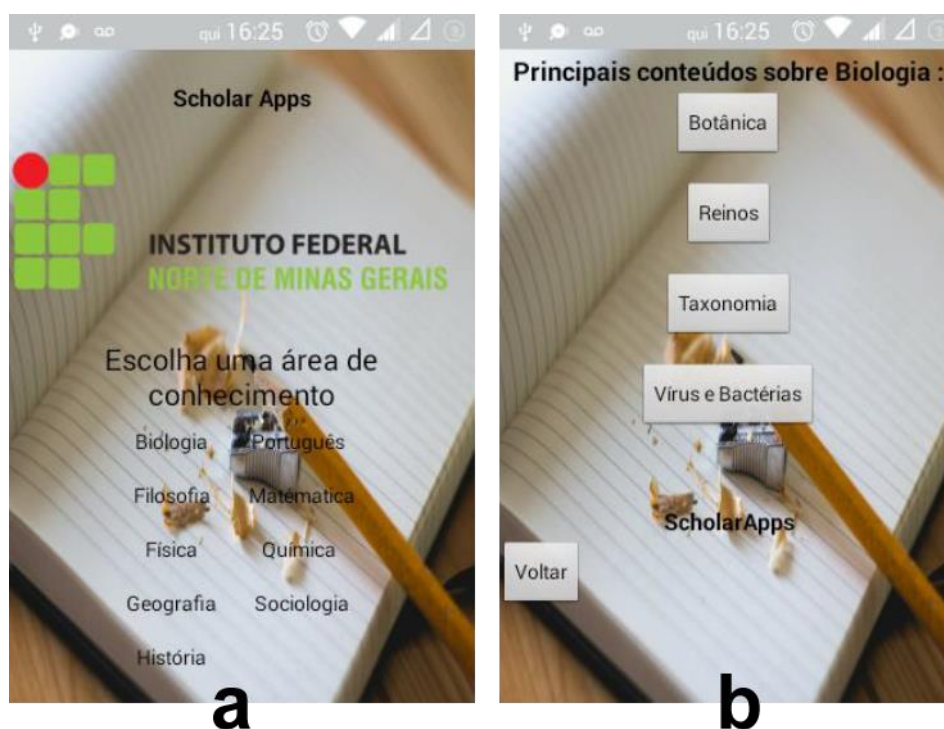


Figura 1- Telas do aplicativo Scholar Apps

O aplicativo ainda se encontra em fase de construção com o sentido de listar a maior quantidade de aplicativos possíveis. Após essa tarefa se dará início a divulgação do mesmo para que os estudantes, principalmente do ensino médio, possam ter essa ferramenta disponibilizada e acessível para que consigam usufruir das vantagens do *mobile learning*.

Conclusões

Os benefícios que o *Mobile Learning* pode trazer para o novo aprendiz dessa geração já é realidade: a aprendizagem fora das salas de aula, através de dispositivos móveis, em qualquer lugar que o aprendiz esteja e a qualquer momento. O presente trabalho apresentou a criação de um catálogo que reúne uma variedade de aplicativos educacionais de disciplinas do ensino médio no intuito de facilitar o acesso aos mesmos através de uma interface muito simples e intuitiva. Como trabalho futuro tem-se o cadastro de mais aplicativos no catálogo e a divulgação entre os estudantes, inicialmente, do IFNMG.

Referências

GOMES, Tancicleide C. S.; MELO, J. C. B. de. **Mobile Learning: explorando possibilidades com o App Inventor no contexto educacional**. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 3. 2014, Dourados. Anais do 3º Congresso Brasileiro de Informática na Educação, Dourados, 2014, p. 42-69.

NEVES, B. G. B.; MELO, R. S.; MACHADO, A. F. **Universo Móvel: um aplicativo educacional livre para dispositivos móveis**. Texto Livre: linguagem e tecnologias, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 34-48. 2014.

Agradecimentos

Agradecemos à FAPEMIG pela bolsa de Iniciação Científica Júnior concedida a este projeto e ao IFNMG pelo gerenciamento e organização dos trabalhos de pesquisa.