FRAMEWORK PARA DESENVOLVIMENTO DE OBJETO DE APRENDIZAGEM VOLTADOS PARA O M-LEARNING

Christien Lana Rachid[1], *Ana Amélia de Souza Pereira*[2]

Abstract — *Modern technologies and standards of telecommunication for the mobile computation for the use in the M-learning are appearing. Adapting to this new reality, it desires to construct the archetype framework that assists teachers in the elaboration of interactive and dynamic pedagogical materials, more specifically reused learning objects voted to M-learning, in a way that allows the construction of tutorials in a short period of time and with a little effort, using the infra-structure and the connectivity existent for mobile devices. The Framework will make the elaboration of pedagogical interactive and dynamic materials easier to teachers, more specifically learning reused objects voted to M-learning, which allows the construction for applications in a short period of time and with a minimum effort, using the infrastructure existent for mobile devices.*

Index Terms — Framework, m-learning, objeto de aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Como em outras partes do mundo, o Brasil tem vivenciado um forte crescimento na oferta de cursos através da Educação a Distância (EAD), destinados a pessoas com dificuldades em frequentar cursos tradicionais que exigem presença e horário. As Tecnologias móveis estão sendo incorporadas para resolver estas necessidades, de forma ubíqua e em rede, permitindo interações sociais relevantes e possibilitando conectividade a Internet [Naismith, 2004].

O *framework* proposto fornecerá meios para o desenvolvimento de métodos inovadores de ensino e treinamento, com a utilização de novos recursos da computação e mobilidade, para criação de materiais educacionais com objetivos pedagógicos para serem disponibilizados em repositórios existentes.

OBJETIVOS

O objetivo geral consiste na especificação de um *Framework* para desenvolvimento de objetos de aprendizagem reutilizáveis votados para o *m-learning*.

METODOLOGIA

A construção do *framework* é através do Processo Unificado da Rational (RUP), para criação de um conjunto de classes flexíveis e extensíveis que permitam especificar apenas as particularidades de cada objeto.

Foi escolhido trabalhar com imagem SVG, pois não tem o seu modelo de apresentação baseado em pixels, é formada a partir de declarações de objetos gráficos utilizando a linguagem XML e isso torna a imagem mutável, permitindo que a mesma possa se adaptar a qualquer resolução de tela sem perda de qualidade.

O *framework* será avaliado por meio de Avaliação Heurística.

RESULTADOS

As imagens abaixo apresentam interfaces do *framework,* na figura 01 é apresentado a tela de entrada da arquitetura, na figura 02 teremos o menu de acesso as funcionalidades do framework. Já na figura três encontraremos o sub menu, nele podemos criar um novo objeto, importar e exportar objetos de aprendizagem já construídos.

FIGURA. 01
SPLASH

FIGURA. 02
MENU

FIGURA. 03
SUB MENU

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há professores que sabem desenvolver Objeto de Aprendizagem OAs, mas não têm tempo para desenvolvê-los. Trabalhos futuros concentram-se na construção de um componente que permita criação de páginas web para dispositivos moveis.

REFERÊNCIAS

[1] NAISMITH, L., Lonsdale P., Vavoula, G., Shet Sharples, M. "REPORT 11: Literature Review in Mobile Technologies and Learning", NESTA FUTURELAB SERIES, University of Birmingham, 2004.

1 Christien Lana Rachid, Coordenador do Curso Sistema de Informação, Universidade Presidente Antônio Carlos, Campus IV, Rua Pernambuco, 103, Bairro Chiquito Gazola, Cep. 36.500-000, Ubá, MG, Brasil, christienrachid@gmail.com
2 Ana Amélia de Souza Pereira, Universidade Presidente Antônio Carlos, Campus IV, Rua Pernambuco, 103, Bairro Chiquito Gazola, Cep. 36.500-000, Ubá, MG, Brasil, aamelia.mg@gmail.com