

DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA DE MOBILE LEARNING PARA ENSINO SUPERIOR

Cassio COMPARIN¹
Thaísa Leal da SILVA²
Amilton Rodrigo de Quadros MARTINS³

Com a crescente portabilidade, e a facilidade de pessoas poderem ter dispositivos conectados em qualquer lugar e a convergência funcional de tecnologias, além do barateamento de produtos e serviços para os dispositivos móveis, estes estão se tornando cada vez mais comuns na vida das pessoas, aumentando a motivação das pesquisas sobre o tema mobile learning. Esse trabalho aborda o tema “Uso de tecnologia em dispositivos móveis como suporte ao ensino superior”, sob o seguinte problema de pesquisa: pode um aplicativo de mobile learning aumentar o engajamento e desempenho de estudantes no ensino superior? Temos como o objetivo geral dessa pesquisa analisar como um aplicativo de mobile learning pode aumentar a interação e o desempenho de alunos do ensino superior, estimulando o conhecimento e a aprendizagem, através do uso de uma plataforma mobile em sala de aula, gerando engajamento e uma boa interação no processo de ensino e aprendizagem. A proposta metodológica descreve-se de maneira que, depois de construída a aplicação, a mesma foi colocada em teste em duas turmas do ensino superior, sendo uma turma do curso de Medicina na disciplina de Relação Médico Paciente e, outra dos cursos de Sistemas de Informação, Psicologia e Administração na disciplina de Desenvolvimento Pessoal e Liderança, desta forma analisando o engajamento e a opinião dos alunos em relação ao aplicativo proposto, assim como o número de acessos dos participantes durante o período de aplicação. A aplicação do protótipo nas turmas abordou uma análise concreta sobre o uso de tecnologia no ensino superior, trazendo informações, opiniões sobre recursos que um aplicativo pode ter em seu conjunto operacional, informações sobre opiniões de mobile learning para o engajamento de alunos do ensino superior. A análise dos dados teve quatro etapas: a primeira etapa foi analisar a opinião dos usuários sobre mobile learning, antes da aplicação do protótipo. A segunda etapa foi a análise dos recursos do protótipo aplicado, com base nas opiniões dos alunos, analisando o quesito usabilidade e importância da plataforma de mobile learning no ensino superior. A terceira etapa foi coletar a opinião dos professores envolvidos, falando do engajamento dos alunos, opinião sobre o uso de aplicativos no ensino superior. E a quarta etapa foi à medição dos acessos dos alunos ao aplicativo durante o mês, semanalmente, diariamente fazendo uma média no final. A partir dessa coleta de informações e análise dos resultados, conclui-se que a utilização da plataforma proporcionou um maior engajamento, facilidade de comunicação e usabilidade no ensino entre discentes, docentes e a instituição de ensino superior, tendo grande contribuição no que tange inovação na aprendizagem englobando todas as partes envolvidas.

Palavras-chave: Mobile Learning. Ensino Superior. Aprendizagem. Tecnologia.

¹ Graduado em Sistemas de Informação pela Faculdade Meridional (IMED). E-mail: casiocomparin@gmail.com

² Docente do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Arquitetura e Urbanismo e do Curso de Ciência da Computação da Faculdade Meridional (IMED). E-mail: thaisa.silva@imed.edu.br

³ Docente dos Cursos de Sistemas de Informação e Ciência da Computação da Faculdade Meridional (IMED). E-mail: amilton.martins@imed.edu.br. Orientador do trabalho