

MOBILE LEARNING

SENAI lança dois aplicativos com situações e objetos de aprendizagem móveis para complementar a formação oferecida em seus cursos presenciais e a distância

Realidade presente no Brasil e no mundo, o uso de dispositivos móveis cresce mais a cada dia. Smartphones, tablets e demais aparelhos móveis se tornaram itens indispensáveis para a maior parte da população do século XXI. Naturalmente, não demorou muito tempo para que os estudantes começassem a querer utilizar os equipamentos também em sua vida escolar.

Se, em um primeiro momento, esses dispositivos geraram receio quanto ao seu uso nas escolas, sendo considerados por muitos como os grandes "vilões", que acabam por tirar a atenção dos alunos, hoje, os novos e modernos equipamentos começam a se tornar fortes aliados no processo de ensino-aprendizagem. Dentre os inúmeros benefícios que se pode atingir está o fato de que o aparelho móvel pode propiciar a "extensão" da escola para outras situações da vida dos alunos.

Em entrevista concedida ao site da revista *Veja*, o professor e pesquisador da Facul-

dade de Educação da Harvard University, Christopher Dede, disse que o uso de dispositivos móveis tem potencial para revolucionar a educação devido à sua portabilidade e interatividade. Segundo Dede, "graças a dispositivos como tablets e smartphones, é possível, pela primeira vez, unir, de maneira tão integrada, o mundo dentro e fora da escola". Contudo, o especialista destacou que é preciso identificar um propósito para o uso dos equipamentos e, a partir disso, estruturar um projeto para atingi-lo.

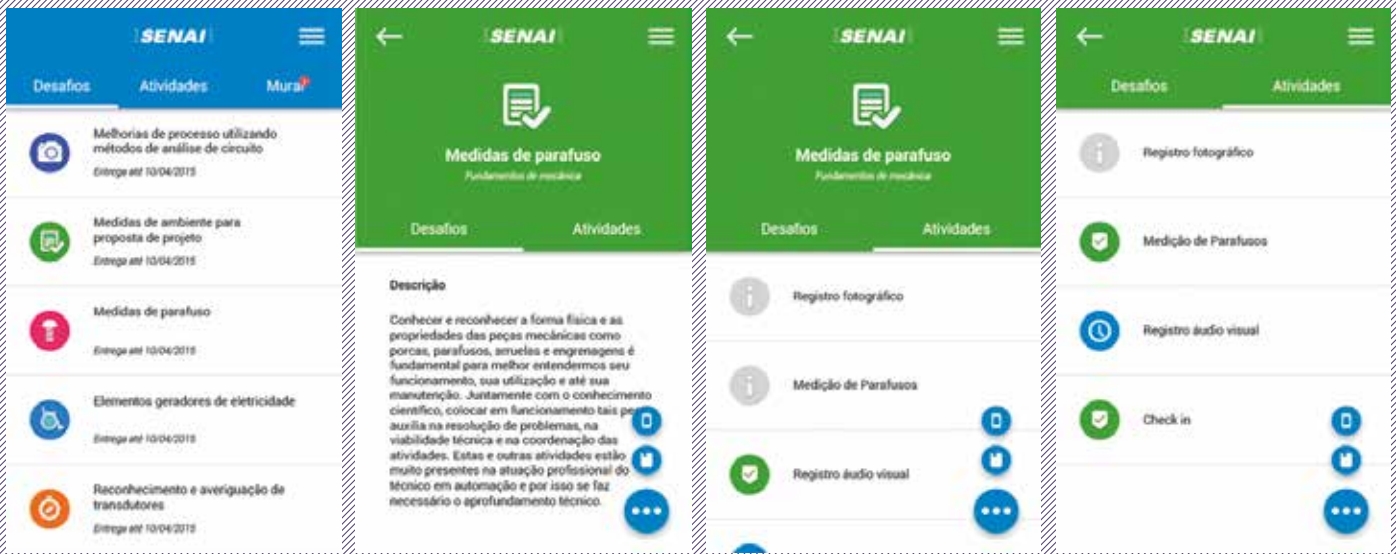
O especialista em Desenvolvimento Industrial da Unidade de Educação Profissional e Tecnológica (Uniep) do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI), Bruno Duarte, conta que, para se apropriar das novas tecnologias no processo educacional, há alguns anos, o SENAI, com o apoio de organizações nacionais e internacionais, vem realizando uma série de estudos sobre algumas tendências mundiais de inserção de tecnologias na educação. "A partir desses estudos, o SENAI priorizou algumas ações estratégicas que culminaram no Programa SENAI de Tecnologias Educacionais", explica Duarte, que é o gestor do Programa.

A estratégia do Programa é avançar com a identificação e apropriação de tecnologias educacionais, de maneira que seu uso esteja alinhado à Metodologia SENAI de Educação Profissional, para enriquecer os cursos da instituição e o próprio processo didático-pedagógico. O Programa se divide em alguns projetos, dentre eles o desenvolvimento de aplicativos de *mobile learning*, ou de aprendizagem móvel.

Nesse contexto, a instituição trabalha com situações de aprendizagem móvel para complementar a formação oferecida em seus cursos presenciais e a distância. "Nós buscamos utilizar todo o potencial do dispositivo móvel para atrair o interesse do nosso aluno e torná-lo mais participativo", conta Duarte, explicando que, para isso, buscou-se desenvolver ferramentas com base em conceitos como *blended learning*, *flipped classroom* e *Bring Your Own Device (BYOD)*.



Equipe
Linha Direta



SENAI APP

LANÇAMENTO DE APLICATIVOS SENAI

Recentemente, o SENAI, focado no *mobile learning*, lançou dois aplicativos para seus alunos, intitulados de Realidade Aumentada SENAI e SENAI APP. Ambos estão disponíveis para download na Google Play e na Apple Store.

Através do aplicativo Realidade Aumentada SENAI, os estudantes podem utilizar a câmera de seus tablets ou celulares para o reconhecimento de imagens impressas nos livros didáticos da instituição. Além do livro, o estudante passa, então, a ter acesso a visualizações de objetos em 3D, simuladores, vídeos e uma variedade de recursos multimídia.

“Através do aplicativo, é possível sobrepôr, em cima de elementos reais, objetos de aprendizagem virtuais contextualizados. Com isso, conseguimos a integração do livro didático, que naturalmente é estático, com toda uma possibilidade de movimento e interação através dos elementos virtuais”, explica Duarte. O especialista ainda destaca a possibilidade de atualização constante de conteúdos, proporcionada pelos novos recursos virtuais. “Eventualmente, se houver alguma mudança com relação ao conteúdo do livro físico que está sendo utilizado pelo SENAI, através do aplicativo, conseguimos manter o estudante atualizado em função da capacidade de relacionar o mundo multimídia com o mundo real”, diz.

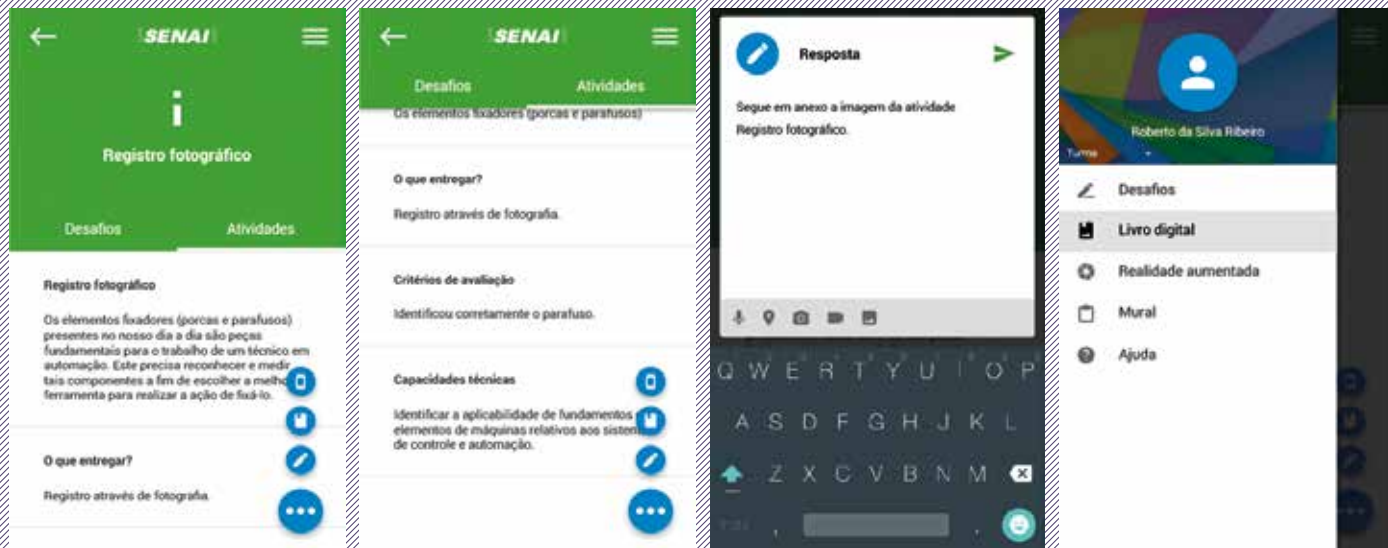
Para ter acesso ao recurso, o aluno precisa baixar o aplicativo e ter em mãos os livros didáticos impressos. Feito isso, será possível visualizar uma relação de objetos classificados em função dos diferentes livros do curso, volu-

mes e páginas. A medida facilita a identificação, por parte do aluno, da figura para a qual ele poderá apontar a câmera do seu equipamento móvel. Assim, ao apontar a câmera para a figura, o educando poderá ver, na tela do seu celular ou do tablet, os novos objetos de aprendizagem multimídia. O aplicativo funciona totalmente em modo offline, dispensando, portanto, a conexão com a internet.

Já o SENAI APP privilegia as oportunidades de desenvolvimento do conhecimento técnico do estudante nos momentos dentro e fora da sala de aula. Com o aplicativo, alunos do SENAI podem utilizar elementos de seu cotidiano para agregar ainda mais conhecimentos à sua formação técnica. Com



Aplicativo Realidade Aumentada SENAI



recursos tais como geolocalização, fotografia, criação de vídeos, gravação de notas de áudio, entre outros, o educando pode interagir com seu docente em vários momentos.

Nesse contexto, o aluno poderia, por exemplo, tirar uma foto do quadro de disjuntores elétricos de sua casa e depois utilizá-la como recurso de apoio para o desenvolvimento de uma capacidade técnica. Com o recurso, ele ainda poderia usar um aplicativo indicado pelo seu docente para montar o diagrama elétrico da sua casa, com base no quadro de disjuntores que ele identificou, e, logo após, mandar uma nota de áudio explicando seu projeto ao professor, que depois lhe daria um feedback.

O aplicativo ainda permite que, através das competências profissionais apresentadas pelo aluno, ele receba medalhas de proficiência que podem posicioná-lo junto aos seus colegas. A ação, além de divertida, estimula no aluno o desejo de busca por conhecimentos.

Para utilizá-lo, o aluno do SENAI precisa fazer o download do SENAI APP, inserir o número de seu registro acadêmico e o estado em que reside. Com esses dados, o sistema identifica o aluno e suas informações básicas, tais como sua escola, turma e docente, bem como as unidades curriculares do aluno, as situações de aprendizagem móvel e as atividades disponíveis para ele.

O docente tem um papel fundamental no processo, pois é ele quem seleciona e disponibiliza as situações de aprendizagem produzidas nacionalmente e que serão aplicadas com seus alunos, considerando o melhor momento para isso, em função da evolução do plano de curso. Além disso, caso ele deseje, há uma ferramenta de autoria pela qual ele pode criar novas situações de aprendizagem e disponibilizá-las em função de demandas específicas de sua turma.

Inicialmente, os aplicativos Realidade Aumentada SENAI e SENAI APP estão disponíveis somente para o curso técnico de Automação Industrial da instituição. Futuramente, o SENAI pretende expandi-los para os demais cursos. Duarte diz que a instituição de ensino, com a utilização desses aplicativos, está buscando uma maior sinergia entre os diversos recursos existentes para complementar seus cursos técnicos tanto na modalidade presencial quanto a distância. "Dessa forma, o SENAI busca contribuir ao máximo para a formação das capacidades técnicas de seus alunos", conclui o especialista. ■

