

Youubi: Ambiente de Aprendizagem Ubíqua

Bruno de Sousa Monteiro¹ (Autor), Alex Sandro Gomes² (Orientador), Francisco Milton Mendes Neto¹ (Coorientador)

¹ Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), Departamento de Ciências Exatas e Naturais (DCEN), Mossoró – RN – Brasil

² Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Centro de Informática (CIn), Recife – PE – Brasil

brunomonteiro@ufersa.edu.br, asg@cin.ufpe.br,
miltonmendes@ufersa.edu.br

Resumo

A perspectiva de cenários dinâmicos e a cobrança por modernidade impulsionam a adoção de ferramentas baseadas nas tecnologias da informação e comunicação (TIC) nas práticas de ensino-aprendizagem. Entretanto, sua adoção ainda se limita muito aos muros das instituições, sem perceber o contexto dos estudantes e suas motivações. Além disso, muitas iniciativas com essa preocupação ainda se restringem a pesquisas acadêmicas sem uma efetiva disponibilização e popularização das soluções na forma de artefatos de *software*. Diante desses problemas, este trabalho se baseia nos princípios da aprendizagem ubíqua (*u-learning*), e se propõe a explorar situações de aprendizado em ambientes formais e informais; de forma lúdica; que utilize recursos de TIC de baixo custo; e que se reconheçam os interesses, as motivações e as interações sociais dos estudantes e professores. Para isso, estabeleceu-se como objetivo conceber, desenvolver e avaliar um ambiente de *u-learning*, chamado de Youubi, distribuído sob uma licença *open source*; e analisar os impactos no engajamento dos estudantes, as práticas e estratégias de aprendizado adotadas por eles, como também as impressões dos professores quanto ao seu uso. Para alcançar esse objetivo, o método de pesquisa foi dividido em duas fases. Primeiramente, por meio de técnicas de design interativo, buscou-se conceber e implementar um sistema de *u-learning* que potencialize essas situações de aprendizagem. Em seguida, utilizando técnicas quantitativas e qualitativas de coleta e análise de dados, pretendeu-se verificar, entre os estudantes e os professores, a influência desse sistema nos cenários e estratégias de aprendizagem, e sobre o engajamento dos envolvidos em suas atividades. O modelo conceitual do Youubi gira em torno de seis entidades elementares: pessoas, postagens, eventos, desafios, lugares e grupos. Além disso, a comunicação do servidor do Youubi com suas aplicações clientes é feita sobre *Web Service*, o que facilita o desenvolvimento de aplicações para *web*, *desktop*, *smartphones*, *tablets*, *smart TV* e *smartwatches*. Para este trabalho, foi desenvolvida uma aplicação do Youubi para *tablets* e *smartphones* Android. Por fim, para verificar o impacto do Youubi nas práticas dos estudantes e professores, foi realizado um experimento em uma instituição de ensino de nível superior, durante um período de quatro semanas. Após a análise dos dados, verificou-se o surgimento de práticas lúdicas e colaborativas por parte dos estudantes, além de dados e relatos que apontam para um aumento no engajamento em suas rotinas de estudo.

Referência (trabalho completo): Monteiro, B. S.; Oliveira, E. J.; Gomes, A. S.; Mendes Neto, F. M. (2015). Youubi: Ambiente de Aprendizagem Ubíqua. XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Maceió.

