

UTILIZANDO A TECNOLOGIA MÓVEL COMO FERRAMENTA ACADÊMICA

Augusto Zanella Bardini, Ígor Lorenzato Almeida(orient)

azbardini@gmail.com, igor.almeida@canoas.ifrs.edu.br

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul

Câmpus: Canoas

Este trabalho descreve como a tecnologia móvel pode ter seus recursos aproveitados na implementação de um aplicativo para smartphones, de modo a viabilizar a melhor organização dos alunos do IFRS Canoas.

É possível constatar, no IFRS Câmpus Canoas, a partir do andamento das aulas que: (a) um número considerável de alunos apresentam baixo rendimento em suas atividades escolares devido à dificuldade de organização pessoal para conciliar seus estudos com demais atividades; (b) a tecnologia móvel é muito utilizada pela grande maioria dos alunos para distintos objetivos. A realidade das novas exigências impostas sobre os alunos que ingressam no Câmpus causa dificuldade na organização das constantes tarefas. Esta má organização por parte dos alunos acaba resultando em um desempenho escolar insuficiente, podendo levar à reprovação. Uma ferramenta para ajudar os alunos a organizarem suas tarefas é a tecnologia móvel.

O objetivo deste projeto é desenvolver um aplicativo voltado aos alunos do IFRS Câmpus Canoas. Este aplicativo, em um primeiro momento, deve conter funcionalidades simples, voltadas ao dia a dia dos alunos, contendo informações básicas sobre a rotina do Câmpus e também possibilitar a inserção de compromissos e tarefas. Em um segundo momento novas funcionalidades devem ser inseridas que permitam a interação de um aluno com demais personagens de seu processo ensino-aprendizagem. Com este aplicativo, otimizando a organização dos alunos, pretende-se otimizar também o rendimento escolar.

Para alcançar os primeiros resultados, de um aplicativo com caráter informativo, devem ser seguidas as seguintes etapas: a) realizar um diagnóstico sobre como os alunos do Câmpus lidam com a tecnologia móvel; b) conhecer as ferramentas utilizadas para desenvolvimento de aplicações móveis; c) criar um protótipo do aplicativo proposto com um conjunto reduzido de funcionalidades; d) publicar a primeira versão do aplicativo no Google Play Store. No segundo ano do projeto, o aplicativo deve ser capaz de interagir com os demais participantes das atividades acadêmicas dos alunos, logo, será realizado um aprofundamento no estudo de recursos mais avançados, como localização e comunicação entre os aparelhos e. Após a liberação da versão final proposta por este projeto, inicia uma fase de acompanhamento e orientação dos usuários.

Como resultados parciais do trabalho podem ser citados: um diagnóstico sobre como os alunos do Câmpus lidam com a tecnologia móvel e um protótipo funcional, desenvolvido com base no diagnóstico realizado, capaz de demonstrar as principais funcionalidades do aplicativo.

Palavras-chave: Tecnologia Móvel, Android, Rendimento Escolar

Apoiadores: