

SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXIX SIC

UFRGS
PROPESQ



múltipla 
UNIVERSIDADE
inovadora  inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale
Título	O Protagonismo do Estudante do Ensino Médio na Construção de Aplicativos Móveis: numa interconexão entre cultura digital e ambiente escolar
Autor	ALINE BERNARDI CAPRIOLLI
Orientador	CINTIA INES BOLL

TÍTULO: O Protagonismo do Estudante do Ensino Médio na Construção de Aplicativos Móveis: numa interconexão entre cultura digital e ambiente escolar

Nome do autor: Aline Bernardi Capriolli
Nome do orientador: Cíntia Inês Boll
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO: A pesquisa que está sendo desenvolvida tem como objetivo fomentar uma reflexão sobre as possibilidades educacionais de plataformas com software livre, tendo como foco a criação de aplicativos por estudantes do ensino médio. Baseando-se pelas transformações tecnológicas da atualidade, acreditamos que as aprendizagens através da tecnologia móvel são um importante caminho para que os estudantes possam exercer sua autonomia na busca de novos saberes. A facilidade ao acesso aos smartphones e tablets, proporcionam práticas colaborativas, embasadas pelas concepções da Educação Aberta. Os Recursos Educacionais Abertos (REA) e as redes sociais possibilitam observar a trajetória criativa e autônoma dos estudantes durante o processo de construção do conhecimento numa atualidade que dialoga constantemente com a cultura digital. Assim, o trabalho desenvolvido com os estudantes visa problematizar de que modo às tecnologias e principalmente as tecnologias móveis contribuem de uma maneira que gere significado na autonomia de criação, das escolhas de linguagens que vão além dos recursos tradicionais em sala de aula. A inserção de vídeos, sons, imagens, palavras corroboram para um conjunto de aprendizagens que se interconectem com o ambiente escolar, possibilitando um olhar diferenciado dos educadores em suas práticas docentes, onde juntos o saber teórico e o empírico, tornam a tecnologia um campo vasto de conhecimentos. A metodologia utilizada nesse relato está embasada numa pesquisa qualitativa e a coleta de dados encontra-se no processo analítico. Esperamos após esse processo de análise da pesquisa, os resultados registrados consigam contribuir para novas possibilidades educacionais significativas, aonde os recursos transcendam a leitura e escrita tradicional.

Palavras-chave: Aplicativos Móveis- Estudantes- Cultura Digital.