

EduPARK: um projeto em *Mobile Learning* de aprendizagem interdisciplinar em Ciências

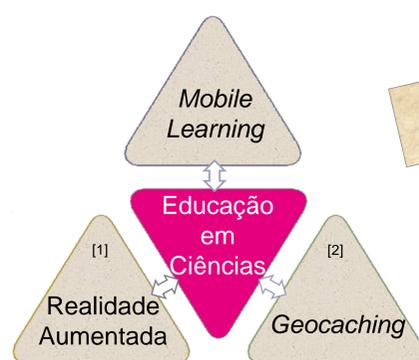
Lúcia Pombo, Margarida Marques & Luís Afonso

Departamento de Educação e Psicologia / Centro de Investigação em Didática e Tecnologia na Formação de Formadores, Universidade de Aveiro

Resumo

O projeto EduPARK visa criar estratégias originais e atrativas de aprendizagem interdisciplinar em Ciências, no parque Infante D. Pedro, em Aveiro. Pretende-se desenvolver uma aplicação interativa em Realidade Aumentada, com recurso a dispositivos móveis e assente em atividades baseadas em *Geocaching*. A principal expectativa é que a combinação dos mundos real e virtual, articulada com o currículo, possa desencadear novos desafios, alargar horizontes e oportunidades para a Educação.

Pilares teóricos



Aplicação do EduPARK



Estudo piloto

Alunos do 1.º e do 3.º ciclos de escolaridade de Aveiro exploraram *in situ* uma primeira versão da aplicação do EduPARK, no âmbito da Semana Aberta da Ciência e Tecnologia da UA. A atividade decorreu no formato de jogo competitivo entre grupos de alunos, sendo o objetivo alcançar a maior pontuação possível.

Achei que esta atividade era muito enriquecedora porque transmite-nos valores e também ajuda-nos a quereremos aprender

Eu gosto porque podemos aprender mais sobre as plantas e tudo da natureza



Fig.5 – Recolha de *feedback* dos alunos

Questão de investigação

De que forma uma aplicação em realidade aumentada para dispositivos móveis e atividades baseadas em *Geocaching* pode potenciar a aprendizagem em Ciências

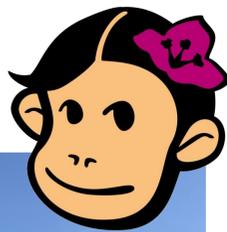


Fig.1 – Parque Infante D. Pedro

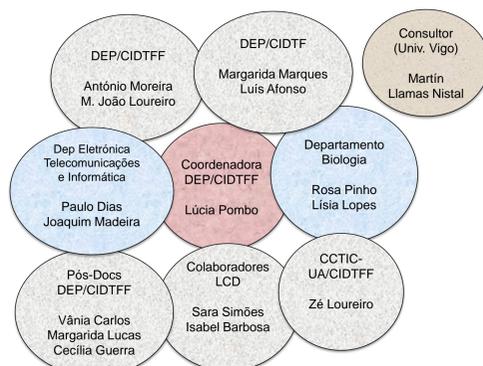
Metodologia

Investigação e desenvolvimento^[3]
Período: 2016 a 2019



Fig.2 – Tarefas do Projeto

Equipa



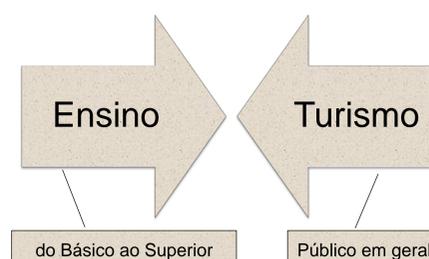
Para mais informação:

edupark.web.ua.pt



Fig.3 – Aprendizagem móvel

Público-alvo



Conclusões / Expectativas

Espera-se que a combinação de uma tecnologia familiar aos alunos com práticas de ensino em ambientes ao ar livre permita potenciar as aprendizagens. Estas deixam de ter lugar exclusivamente em sala de aula movendo-se para espaços que os alunos exploram fisicamente, estabelecendo ligações com os conteúdos curriculares e com os colegas que com eles os partilham.

Referências

- [1] Klopfer, E. (2008). *Augmented Learning: Research and Design of Mobile Educational Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
[2] Brown, K. B., Hughes, A. J., Crowder, I. G., & Brown, P. M. (2015). Hunting for Treasures Through Learning. *Gifted Child Today*, 38(2), 95-102.
[3] Reeves, T.C. (2006). Design research from a technology perspective. In J.V. Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, N. Nieveen (Eds.), *Educational design research* (pp. 86-109), London: Routledge.



Fig.4 – Marcadores com a Macaca do EduPARK em Realidade Aumentada