

Potencialidades dos Dispositivos Móveis na Dinamização de Projetos



Google Maps

thinglink..



Marco Neves

Sintra, 4 de setembro - 2015

Conceitos e Definições

“God meant us to be wireless. The last cord we were connected to was cut at birth”

Frank Sanda, Motorola



Fonte: <http://www.soundbeatmedia.com>

Mobile learning – **mLearning**

The ability to receive learning anytime, anywhere and on any device” (Chabra, Figueiredo, 2002).

Impactos e considerações

“When I ask the students why they are so attached to their devices with the small (*some aren't so small*) screens, I invariably get the response, **"It's my life."**”

Fonte: <http://www.edutopia.org>



PewResearch Internet Project

78% dos jovens tem telemóvel e perto de metade **47%** desses tem smartphones;

37% de todos os jovens que tem smartphone aumentou em **23%** desde de 2011;

1 em cada quatro jovens (**23%**) tem 1 tablet;

75% dos jovens enviam SMS (*por vezes 50 a 60 SMS dia em média*);

3 em 4 jovens (**74%**) idades 12-17 afirma que ***tem acesso à internet nos telemóveis, smartphones, tablets e outros dispositivos móveis*** pelo menos ocasionalmente;

Jovens que usam smartphone, **55%** afirmam que acedem à internet sobretudo do dispositivo móvel.

Net Children Go Mobile

Mobile internet access and use
among European children.
Initial findings of the
Net Children Go Mobile project.



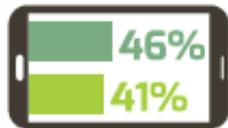
www.netchildrengomobile.eu



Desktop



Laptop



Smartphone



Tablet

*It's smaller so you have it always with you.
So you can always use it. (...) if the possibility
is there, you'll just use it more.*



Boy, 15-16, Belgium

% of children who own the device

% of children who use the device daily



Fonte: <http://www.exact-learning.com>



Fonte: <http://usergeneratededucation.files.wordpress.com>

..... e no eTwinning?



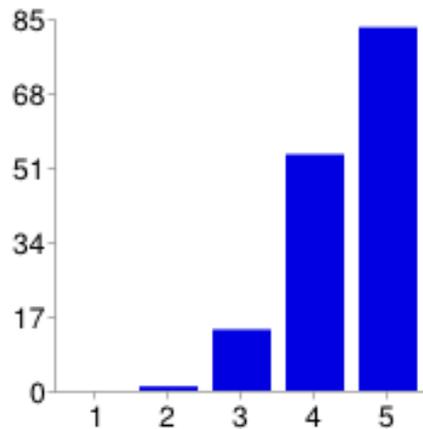
Learning Event – Mobile Apps for Education



TM – uma perspetiva das escolas Europeias

(Learning Event – Mobiles Apps for Education)

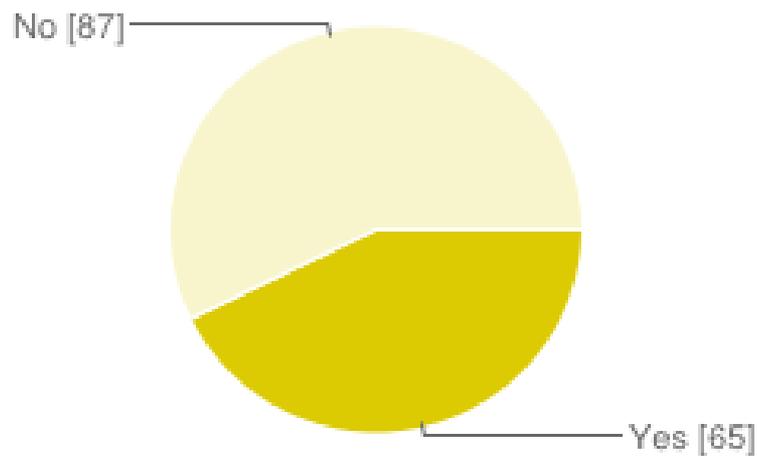
How important do you consider that mobile technologies could be useful if used in educational contexts?



1	0	0%
2	1	1%
3	14	9%
4	54	36%
5	83	55%

TM – uma perspetiva das escolas Europeias (Learning Event – Mobiles Apps for Education)

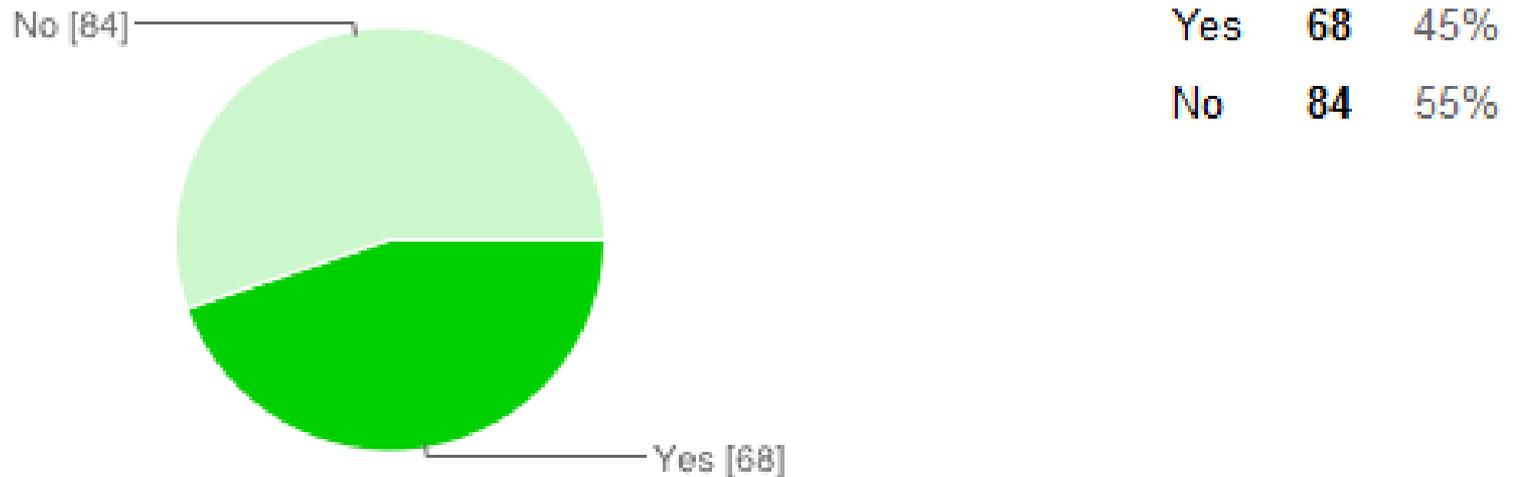
Does your school allow the use of mobile devices in the classroom?



Yes	65	43%
No	87	57%

TM – uma perspetiva das escolas Europeias (Learning Event – Mobiles Apps for Education)

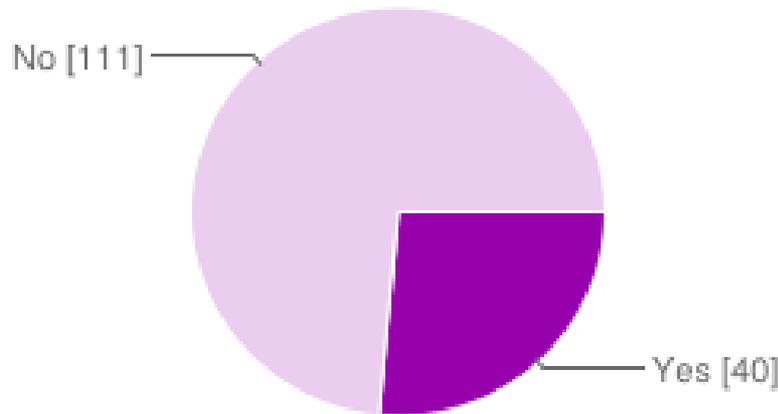
Do you use mobile devices in activities with your students?



TM – uma perspetiva das escolas Europeias

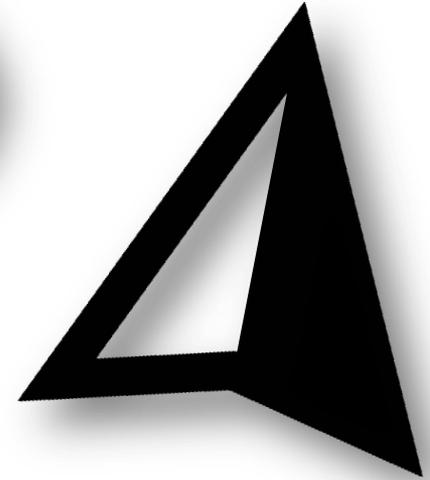
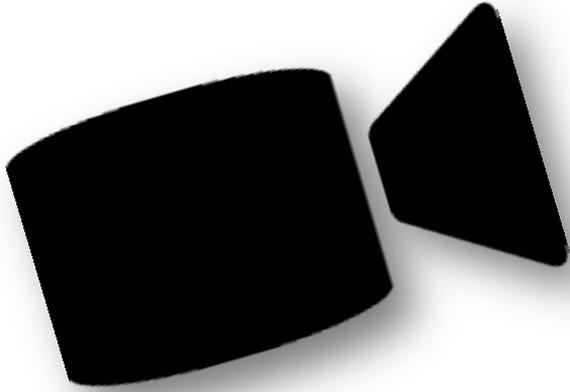
(Learning Event – Mobiles Apps for Education)

Do you ever used mobile devices in eTwinning projects?



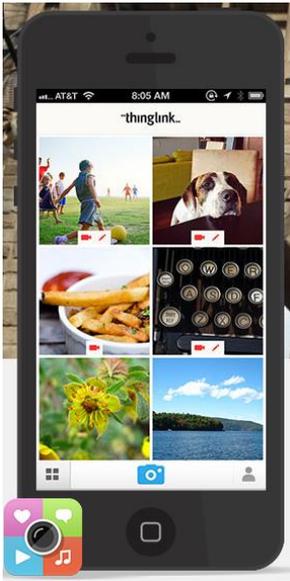
Yes	40	26%
No	111	74%

Antes das Apps.....



Aplicações para dispositivos Móveis

ThingLink - Qualquer imagem pode ser interativa....



Get our new app for Android or iOS »



<http://www.thinglink.com/scene/531596115032670210>

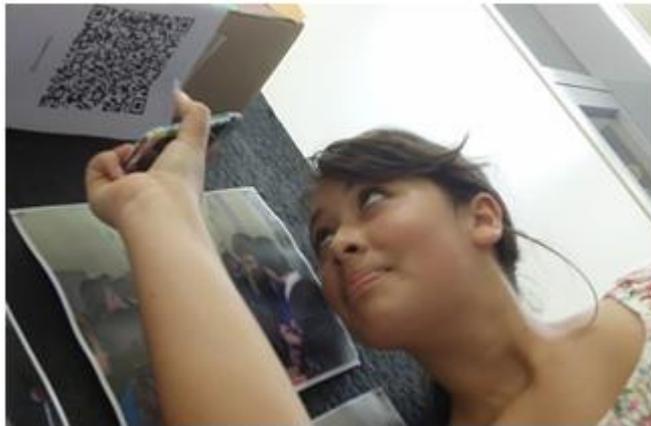
Aplicações para dispositivos Móveis

Pixlr Express - Edição e partilha de imagens simplificada



Aplicações para dispositivos Móveis

QR Code Stickers – Informação para integração dos QR Codes em sala de aula



Fonte: http://www.activehistory.co.uk/Miscellaneous/menus/history_mystery/qr.php



Fonte: <http://edudemic.com>

Exemplos: Caça ao tesouro
Contar uma história

Aceder a conteúdos
Aplicação para N disciplinas

Aplicações para dispositivos Móveis

MeerKat – Transmissão vídeo via Twitter

Exemplo:

Vídeo conferência entre duas escolas parceiras (apresentação, propostas de trabalho, divulgação de trabalhos, etc..) com comentários via Twitter.

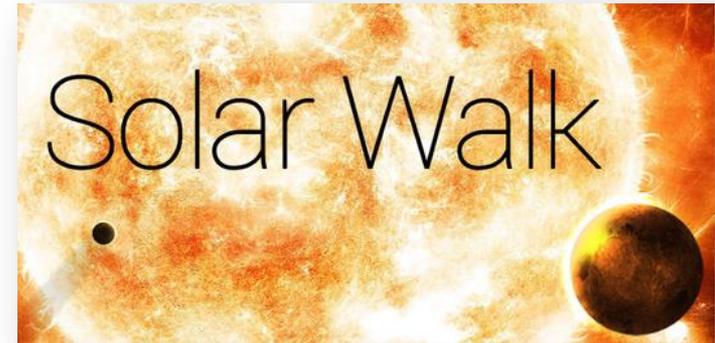


Aplicações para dispositivos Móveis

Solar Walk – Exploração do sistema solar

Exemplo:

Projeto eTwinning que envolva a análise do sistema solar em que esta aplicação pode funcionar como base de suporte documental e de exploração.



Aplicações para dispositivos Móveis

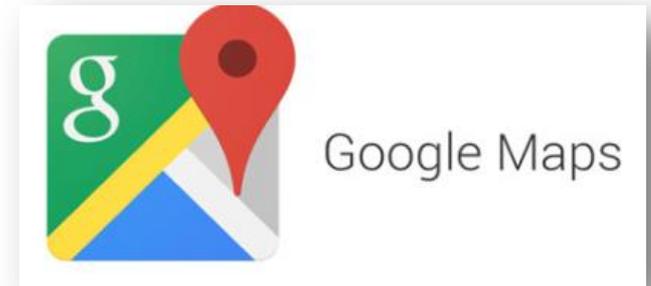
Google Earth & Maps – O mundo ao alcance de um dedo

Exemplo:

Apresentação num projeto eTwinning da região de cada parceiro, criação colaborativa de mapas sobre: património cultural, histórico, natural.

Estudo e análise de diferentes zonas do globo em projetos de ciências e ambiente.

Exploração real através da opção “Street View”

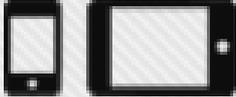


Aplicações para dispositivos Móveis

Aurasma - **Aplicação para realidade aumentada (AR)**



\ Augmented Reality



\ Get the App



© 2014 Aurasma

A promotional banner for the Aurasma app. It features a light gray background with a subtle diagonal line pattern. On the left, under the heading "\ Augmented Reality", are icons for a smartphone and a tablet. On the right, under the heading "\ Get the App", are the Google Play and App Store logos. At the bottom left, it says "© 2014 Aurasma".

<http://www.youtube.com/watch?v=4nMqEA--aFI>

<http://www.youtube.com/watch?v=uHlxYpBW7sc>

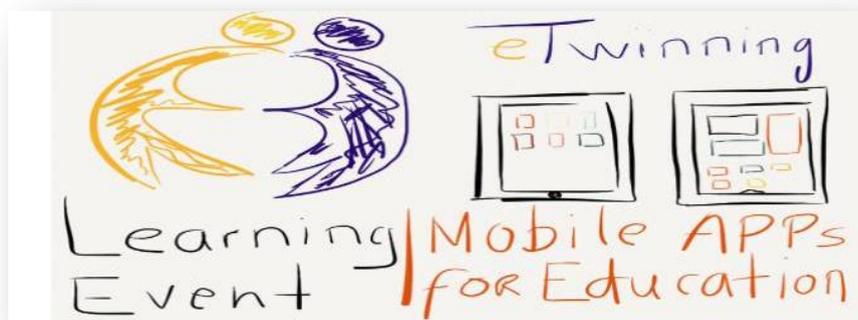
<http://www.aurasma.com/what-is-it/>

Planos de ação para utilização de Mobile Apps - eTwinning

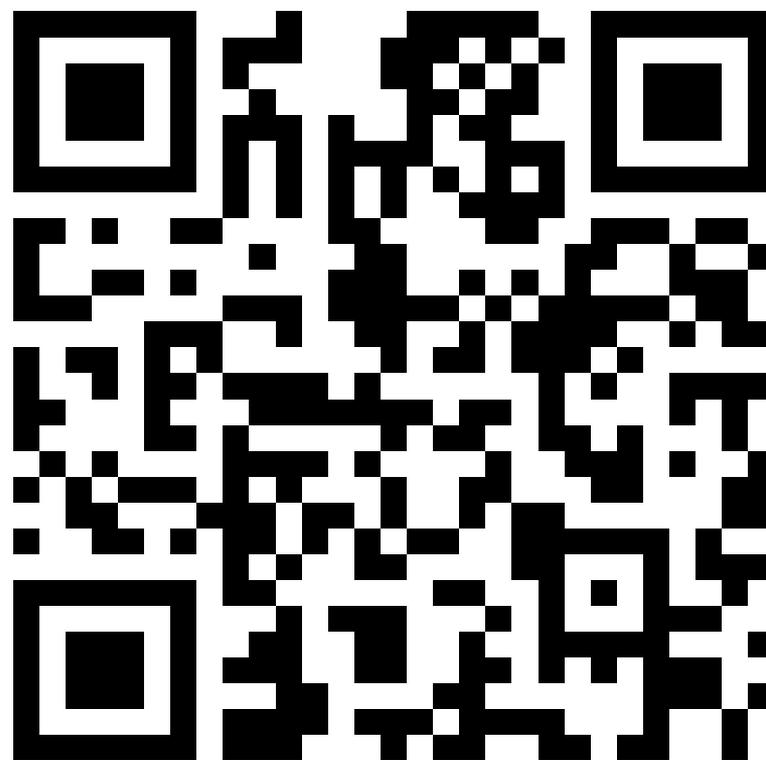


<http://pt.calameo.com/read/0012535192dc7fa8acec1>

Espaço de partilha On-Line (Facebook)



270
participantes



<https://www.facebook.com/groups/1466590316915554/>

TM – Escola, Alunos e equipamentos?!



Fonte: <http://www.securedgenetworks.com>



Questões?



mbrasneves@gmail.com