

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

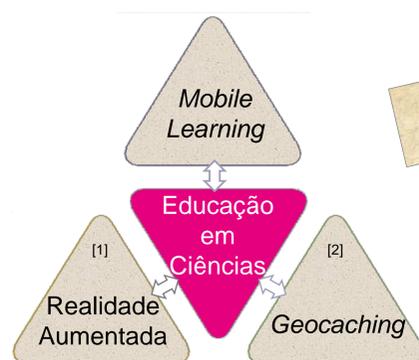
Lúcia Pombo, Margarida Marques & Luís Afonso

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.

### 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?

### Metodologia

Investigação e desenvolvimento<sup>[3]</sup>  
Período: 2016 a 2019



### Equipa

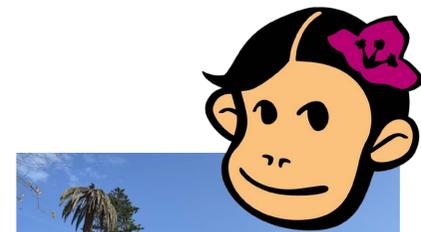
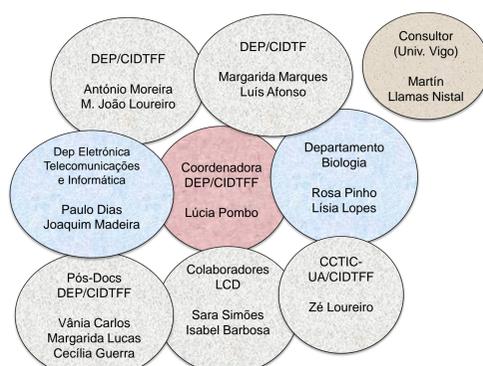


Fig.1 – Parque Infante D. Pedro



Fig.3 – Aprendizagem móvel

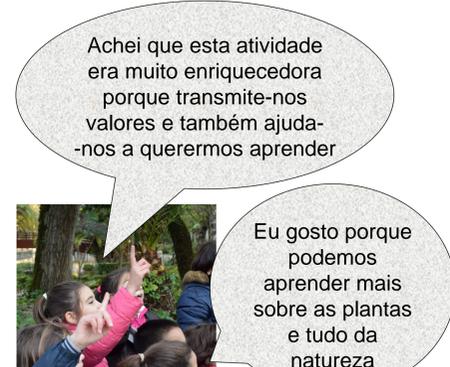


Fig.5 – Recolha de *feedback* dos alunos

### 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.

Para mais informação:  
[edupark.web.ua.pt](http://edupark.web.ua.pt)