

Nickolas Oliveira Soares

Desenvolvimento do módulo mobile para a plataforma LIEDUbíquo

Monografia apresentada ao Colegiado do Curso de Engenharia de Computação do Centro Tecnológico da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel em Engenharia de Computação.

Trabalho aprovado. Vitória, ES, 24 de novembro de 2020:

Prof. Dr. Davidson Cury
Orientador

Prof. Dr. Saulo Bortolon
Convidado 1

Prof. Me. Otávio Lube dos Santos
Convidado 2

Vitória, ES
2020

Resumo

A constante transformação tecnológica que vem acontecendo nos últimos anos tem afetado processos nas mais diversas áreas de conhecimento. Diante das barreiras que a educação possui no processo do fomento à construção do conhecimento, podemos destacar o impacto causado pelo avanço tecnológico nesse contexto. O uso da tecnologia cria inúmeras possibilidades de aprimoramento, melhoria e inclusão.

Nesse cenário há pesquisas no Laboratório de Informática na Educação (LIED) da Universidade Federal do Espírito Santo sobre as limitações existentes no processo da construção do conhecimento nos seres humanos e como ecossistemas de aprendizagem podem contribuir para que essas barreiras sejam atenuadas com o uso da tecnologia.

O desafio desse trabalho é desenvolver um aplicativo mobile que ajude na potencialização da construção do conhecimento em ecossistemas de aprendizagem atenuando as barreiras no processo de ensino e visando apoiar as pesquisas atuais e futuras realizadas no LIED.

Palavras-chaves: Ecossistemas de aprendizagem.Flutter.Liedubiquo.Laravel.