

CONSTRUÇÃO DE APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS COMO FERRAMENTA DE APOIO A APRENDIZAGEM DE QUÍMICA

PE03190619/070

Gabriela da Silva Huyer (Discente - IFSul Câmpus Venâncio Aires – Coordenadoria / Informática - gabrielahuyer.va150@academico.ifsul.edu.br)
Giovanna Inês Schuck (Discente - IFSul Câmpus Venâncio Aires – Coordenadoria / Informática - giovannaschuck.va100@academico.ifsul.edu.br)
Fábio Lorenzi da Silva (Docente Orientador - IFSul Câmpus Venâncio Aires – DEPEX - fabiolorenzi@ifsul.edu.br)

IFSUL CAMPUS VENÂNCIO AIRES

13^o
JIC JORNADA DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO
IFSul INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE
2020



INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço da tecnologia propiciou modificações nos parâmetros de informação e de produção de conhecimento na sociedade. O uso dessas tecnologias no âmbito educacional, proporciona ao estudante demonstrar conhecimentos que já domina, encontrar novas descobertas e desenvolver um aprendizado criativo e motivador, além de aumentar a interação e participação entre estudantes e educadores. Ainda que a inserção dessas tecnologias na educação seja lenta, percebe-se que há crescente interesse em integrar as tecnologias ao método tradicional de ensino, no qual destacam-se os aplicativos para dispositivos móveis que promovem a aprendizagem.

Dessa forma, a proposta do projeto é desenvolver um aplicativo que auxilie professores no processo de ensino e apoie alunos na aprendizagem da disciplina de Química, como alternativa para a compreensão dos conteúdos relacionados à disciplina.

OBJETIVO

Desenvolver um aplicativo educacional, que sirva como ferramenta de apoio a aprendizagem de conteúdos curriculares de Química para estudantes de ensino médio.

METODOLOGIA

Figura 1 - Fluxograma da metodologia do projeto.



Fonte: as autoras.

RESULTADOS

O aplicativo ainda está em fase de desenvolvimento e tanto programação quanto design seguem sendo aprimorados. Segundo Fardo (2013), a gamificação é um fenômeno que deriva da popularização dos games, que têm o potencial de motivar a ação, resolução de problemas e potencializar as aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento. Portanto, utilizando os conceitos de gamificação e tecnologia adaptativa, nota-se um avanço significativo no desenvolvimento de um Quiz personalizado, que mostra perguntas conforme os níveis de dificuldade dos conteúdos e também de acordo com as potencialidades e fragilidades específicas do usuário, o fazendo avançar de acordo com seu desempenho.

Figuras 2, 3 e 4 - Telas do aplicativo.



Fonte: as autoras.

CONSIDERAÇÕES

Devido ao avanço tecnológico das últimas décadas e inclusive a este momento atípico que vivemos, percebe-se a importância dos aplicativos como plataformas virtuais de ensino-aprendizagem, haja vista que estimulam o interesse dos alunos e os apresentam formas diversificadas de aprendizagem, além de possibilitar a interação entre aluno e professor. A construção do aplicativo continua caminhando para que o objetivo de auxiliar os estudantes de ensino médio na aprendizagem de Química e de complementar o professor em sala de aula se torne realidade.

REFERÊNCIAS

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. 2013. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

REALIZAÇÃO:



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense