

OS BENEFÍCIOS DO CELULAR: UMA NOVA FERRAMENTA PARA O ENSINO

¹Gabriel Munhoz Loreto Laus, ²Maithe Saldanha Ferrao, ³Monica Dickow Pozzobon, ⁴Cristian Claudio dos Santos Ribeiro

RESUMO: Nos últimos anos o avanço da tecnologia se propaga no cotidiano da população mundial, essas inovações afetam principalmente os jovens que se adaptaram com mais facilidade a esses recursos. O desenvolvimento de jogos, videogames, smartphones, entre outros também se faz presente, e sucessivamente conquista o entretenimento dos jovens, visto por muitos deles como diversão, distração, nesse contexto, alguns métodos educacionais acabam ficando mais chatos. Apesar de pesquisadores afirmarem e concordarem cada vez mais que celulares podem ser utilizados de forma educativa, este recurso é muito pouco explorado em sala de aula, mesmo que claramente sua prática no ensino demonstra contribuir de forma favorável. Portanto o objetivo desse trabalho foi desenvolver um aplicativo de perguntas e respostas para alunos do ensino médio. O desenvolvimento do projeto teve como base pesquisas qualitativas, e auxílio bibliográfico com informações para possível identificação de necessidades específicas do aplicativo. Além dos conteúdos das disciplinas, para a criação do jogo foi utilizado um framework chamado IONIC para desenvolvimento de aplicações que visa a criação de apps híbridas que podem ser utilizados nas plataformas IOS, Android e Windows. O Sistema foi utilizado por alunos do ensino médio do colégio da URCAMP campus Dom Pedrito e foi amplamente aceito pelos mesmos, gerando alguns pontos importantes a serem considerados como aulas mais divertidas, aprendizagem através de tecnologias comuns ao seu dia a dia e eficiência da ferramenta educacional com seu intuito de brincar e aprender. Conclui-se que para o aprendizado em sala de aula essa ferramenta mostrou-se útil e eficaz, principalmente para fixação de conteúdos. Nota-se que a utilização de aplicativos para auxílio ao ensino e aprendizagem é eficiente e interessante, sugere-se aplicar esta ferramenta em outras escolas e avaliar seu rendimento.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativos; Educação; Tecnologia.

^{1,2,3}Aluno Ensino Médio Colégio da Urcamp Dom Pedrito.

⁴Tecnologia da Informação Colégio da Urcamp Dom Pedrito.