

Tecnologia e Produção

Novas Tecnologias no ensino de Química Orgânica

Morgana Goulart da Rosa e Luciano Gomes Furlan*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - *Campus Restinga*

Baseando-se na grande dificuldade que os alunos de ensino médio possuem com a aprendizagem de Química, juntamente com o avassalador avanço tecnológico no Brasil (tornando-se o sexto país em número de Smartphones). A criação de um aplicativo onde proporciona o aprendizado de Química pareceu oportuna. O desenvolvimento de uma ferramenta de aprendizagem mobile para o ensino de química orgânica é uma maneira de introduzir o aluno neste universo usando recursos que ele já está familiarizado, podemos comparar com uma ponte para o conhecimento, como defende Bakhtin. A palavra é uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros. Se ela se apoia sobre mim numa extremidade, na outra apoia-se sobre o meu interlocutor. A palavra é o território comum do locutor e do interlocutor (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 1999, p.113). Utilizando dos mesmos princípios, podemos dizer que o aplicativo seria o território comum entre o educador e o educando. Com o mobile learning é possível substituir o papel, lápis e borracha por telas interativas, dinamização e mídias digitais. Assim mudando a maneira tradicional de aprendizagem instigando o aluno a explorar a ferramenta, buscar conhecimento e este pode ser adquirido em qualquer lugar e hora, não apenas em sala de aula. Desenvolvido na plataforma android, já que a mesma domina 85,1% do mercado de smartphones no Brasil, o aplicativo terá compatibilidade com todas as versões a partir da versão 4.1 (Jelly Bean). Por meio da ferramenta Android Studio e utilizando a linguagem Java o aplicativo terá gráficos 2d. Segundo Rossou (2004) a interatividade é a *raison d'être* de um mundo virtual, pensando nisso a ideia de simular um mini mercado, onde o aluno pode escolher livremente os corredores, produtos e informações que ele irá receber, mostrando assim a educação como processo de exploração. Na questão de facilidade de uso, durante o processo de criação foi opcional: minimizar os diálogos de textos, incluir botões grandes, gráficos simples e cores intuitivas, ambos os quesitos semelhantes a aplicativos didáticos encontrados no mercado.

Palavras-chave: Mobile Learning. M-Learning. Android. Aplicativo Educacional.

*Orientador