

## QuizMicando - App para estudo de química

Pedro Henrique Shirano dos Santos<sup>1</sup>

Karine Nantes da Silva Veronez<sup>2</sup>, William Veron Garcia<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Escola Estadual Aracy Eudociak – Campo Grande- MS

<sup>1</sup>[pedrogamer007@gmail.com](mailto:pedrogamer007@gmail.com), <sup>2</sup>[karine@kimica.pro.br](mailto:karine@kimica.pro.br), <sup>3</sup>[verongarcia@gmail.com](mailto:verongarcia@gmail.com),

### Resumo

O presente projeto foi desenvolvido no ano de 2017 na Escola Estadual Aracy Eudociak, como parte de um trabalho sobre pesquisa sobre o uso pedagógico do celular na sala de aula, neste trabalho com a edição de um App sobre os elementos químicos e a tabela periódica que podem ser trabalhados em sala.

**Palavras-chave:** uso pedagógico de app, elementos químicos.

### Introdução

Segundo Lucena e Azevedo (2012) o ensino de Química sofre diariamente com as dificuldades como a falta recursos didáticos para auxiliarem nas aulas teóricas, a ausência de laboratórios para aulas práticas. Levando a um confronto dos métodos didáticos dos educadores com as tecnologias que os alunos tem acesso, e até o desinteresse em estudar qualquer matéria principalmente de química.

Para Ramos (2012) a tecnologia, pode ser usada em favor da educação e como os recursos trazidos pelos alunos nas aulas poderão ser usados em favor da produção de conhecimento.

Com base no que foi pesquisado e na vontade de melhorar as aulas de química e usar de forma adequada os celulares na sala de aula, os estudantes do primeiro ano do ensino médio elaboraram o QuizMicando, um jogo para a plataforma Android que consiste em perguntas e respostas sobre elementos químicos, modelos atômicos, tabela periódica.

### Metodologia

Foram apresentados os princípios da pesquisa científica para os alunos de primeiro ano do ensino médio de três salas da Escola Estadual Aracy Eudociak. E na sala de tecnologia os alunos foram provocados a propor problemas relacionados ao cotidiano escolar que eles teriam como pesquisar e propor formas de resolvê-los.

Foram propostas pesquisas bem interessantes, dentre elas, um grupo pensou elaborar um jogo para a plataforma Android, editado ao uso da ferramenta disponível na internet: App.appsgeyser, que fornece as ferramentas para editar um app, mesmo sem conhecimento em

programação. O jogo consiste em perguntas e respostas sobre química: os elementos químicos, e a tabela periódica, que ainda está em fase de teste, para melhoria das funcionalidade, usabilidade, e conteúdo de química.

Uma versão do jogo está disponível em URL: [App.appsgeyser.com/5382019/QUIZmicando](http://App.appsgeyser.com/5382019/QUIZmicando)

### Resultados e Discussão

Além de promover maior autonomia para escolherem os temas que mais lhe interessavam o que também foi um facilitador no desenvolvimento das pesquisas, muitos estudantes tiveram o primeiro contato com a pesquisa científica e seus métodos, passaram a compreender os passos e características, o que poderá auxiliá-los futuramente em sua vida acadêmica.

O uso de Apps educativos no processo de ensino e aprendizagem trabalho os jogos e/ou lúdico como ferramenta facilitadora dos processos de ensino e de aprendizagem, dialoga com o contexto da cibercultura, do qual nossos estudantes estão inseridos, além de despertar nos estudantes maior interesse pelos conteúdos escolares.

### Considerações Finais

O uso das tecnologias como ferramenta educacional podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de química como foi pesquisado por outro grupo de estudantes, como parte da pesquisa dos alunos da mesma turma.

### Agradecimentos

Aos professores e professoras que nos orientaram nessa pequena trajetória científica e a Escola Estadual Aracy Eudociak pelo apoio e motivação.

### Referências

Guilherme Leocárdio Lucena, Meryglauca Silva Azevedo, QUIZmica: UM JOGO VIRTUAL AUXILIANDO O ENSINO DE QUÍMICA. Disponível em URL <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art3-ano4-vol7-dez-2012.pdf>> acessado em 05/05/2017.

LÉVY, Pierry, Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

Márcio Roberto Vieira Ramos. O USO DE TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA. Disponível em URL <[www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20-%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf](http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20-%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf)>

Apoio:

Realização: