



APP INVENTOR COMO MEDIADOR DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Viviane Vilanova Rodrigues*, Airton José Vinholi Júnior
*viviane.rodrigues@estudante.ifms.edu.br

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – Campo Grande – Brasil.

Resumo:

Este trabalho apresenta um estudo a respeito do uso da tecnologia educacional no ensino de Ciências, Biologia, Física e Química. Nesse contexto, o trabalho tem como objetivo analisar a utilização do software *App Inventor* como instrumento mediador do ensino e aprendizagem dos nativos digitais, levando-se em consideração as mudanças nas interações sociais na sociedade contemporânea. O trabalho possui natureza qualitativa, com foco em pesquisa bibliográfica de trabalhos publicados. Dessa maneira, realizou-se uma revisão a partir do levantamento de referências teóricas publicadas por meio eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de *websites* que abordam a temática. A revisão da literatura, aqui relatada, buscou apresentar o estado do conhecimento dos estudos sobre uso software *App Inventor* aplicados ao ensino e aprendizagem na educação básica. Para isso foram analisados os produtos educacionais (PE) produzidos com *App Inventor*, materiais potencialmente significativos no ensino das disciplinas de Ciências, Biologia, Física e Química. Os resultados obtidos sobre a relação do quantitativo, em porcentagem, dos trabalhos com uso do *App Inventor* por disciplinas demonstram que a Química (12, 5%), nos anos de 2016, 2019, 2020 e 2021, e a Física (12,5%), em 2020, tiveram uma maior produção de pesquisa para área em questão, enquanto que Ciências (em 2019) e Biologia (em 2016 e 2019) tiveram menor desenvolvimento de pesquisa, com (6,5%) cada uma. A partir desses dados, podemos inferir que necessita-se de mais pesquisas voltadas às disciplinas de Ciências e Biologia com uso de aplicativos produzidos no *App Inventor* para o ensino e aprendizagem. Nas pesquisas, foi observada a potencialidade do *App Inventor* para a construção de aplicativos educacionais na formação inicial e continuada, para que professores possam atuar como autores de propostas inovadoras no ensino das referidas disciplinas. Também notou-se nas pesquisas a preferência em desenvolvimento de aplicativos com uso da plataforma *App Inventor* por ser uma ferramenta de programação baseada em blocos, que permite, a qualquer pessoa, programar e construir aplicativos totalmente funcionais para dispositivos *Android*. Trata-se de uma ferramenta de código aberto, tornando a programação e criação de aplicativos acessíveis para inúmeras variedades de públicos. Ao final desse estudo, concluímos que a utilização do software *App Inventor*, como instrumento mediador do ensino e aprendizagem dos nativos digitais, é muito propício para uma aprendizagem mais significativa.

Palavras-chave: *App inventor*; Ensino-aprendizagem; Aprendizagem significativa.