

## DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE EDUCACIONAL PARA AUXILIAR NO APRENDIZADO DOS ALUNOS DO 6º E DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Bárbara Araújo Sampaio<sup>1</sup>; Levi Gomes de Oliveira<sup>1</sup>; Nagel Alves Costa<sup>2</sup>

Atualmente com a utilização frequente de celulares e computadores por crianças e adolescentes, a aula tradicional vem se tornando menos atrativas, ocasionando um aumento do desinteresse do aluno. As escolas da rede pública não têm recursos para implantação de laboratórios, dificultando o aprendizado prático de ciências. Este projeto contribui para o conhecimento pedagógico e desenvolvimento da visão científica dos alunos do 6º e do 7º ano do ensino fundamental nos seguintes aspectos: a) estimular a criatividade através da interação computador-aluno; b) permitir um aprendizado consistente de ciências e matemática; c) incentivar o interesse em sala de aula mediante a utilização do aplicativo educacional desenvolvido; d) fornecer acesso a uma educação inclusiva. O software foi desenvolvido no Adobe Flash Professional CS6 nas configurações AIR for Android que é utilizado para criar aplicativos para dispositivos Android (Smartphone) e ActionScript 3.0 que é utilizado para configurar a mídia e a estrutura para os arquivos SWF publicados no Adobe Flash Player, essas duas formas de configurações fornecem o máximo de acessibilidade aos alunos. O projeto vem sendo desenvolvido em parceria com a Escola Municipal Governador Leonel Brizola localizada em João Pessoa-PB, onde foram realizadas reuniões com os professores que ministram as disciplinas de ciências e matemática do 6º e 7º ano do ensino fundamental para quantificar e entender as dificuldades dos alunos no aprendizado dessas disciplinas. A ideia inicial para o desenvolvimento do software foi um jogo de perguntas e respostas, entretanto as reuniões mostraram que essa não seria a melhor opção para auxiliar no aprendizado dos alunos. Dessa forma o grupo participante do projeto decidiu elaborar várias funções (subprogramas) para cada módulo de ciências e matemática do 6º e 7º ano do ensino fundamental permitindo ao aluno escolher o assunto a ser estudado. Essa forma de programação interativa, aumenta o interesse dos alunos e auxilia no aprendizado das disciplinas, o que demandou um tempo maior que o esperado para o desenvolvimento e criação dos jogos. Após a conclusão do software o mesmo será apresentado aos professores para a verificação da eficiência da utilização no ensino dos alunos, esta eficiência será avaliada através de um questionário. A partir da avaliação dos professores o software será revisado e, em seguida, elaborado a versão final que será apresentada aos alunos da Escola Municipal Governador Leonel Brizola, junto com um questionário de avaliação.

Palavras-chave: actionscript 3.0, air for android, aplicativo educacional, inclusão digital