

Metodologia de desenvolvimento

Com o crescimento do uso dos smartphones Android em nosso cotidiano, torna-se fundamental que professores de todos os níveis de ensino agreguem este recurso em sala de aula, como ferramenta de ensino.

Esta é a proposta deste livro, no qual aborda a programação para a linha Android usando o MIT App Inventor, onde ao término de sua apresentação juntamente com seus recursos, é desenvolvido um jogo de perguntas e respostas usando a Química como matéria. Sendo assim, ao inicializar o jogo é apresentada uma pergunta e 4 respostas do tipo múltipla escolha, onde ao ser escolhida a correta passa-se para a tela seguinte, em que um novo questionamento é feito.

Ao todo, a aplicação consiste de 5 telas e ao passar por todas as etapas do programa o jogador é congratulado pelo seu sucesso. Com esta ideia base, é possível expandir o jogo, onde o aluno poderá participar da elaboração de novas perguntas, elevando assim o interesse pelo assunto estudado.

Espera-se que através deste exemplo, os professores(as) desta matéria sintam-se encorajados e possam explorar seu conteúdo de maneira mais lúdica, motivando os alunos a alinhar a tecnologia que fazem uso todos os dias com os conceitos que espera-se passar através da programação de um jogo no smartphone Android.