

## Dando um *upload* na sua aula: o uso de aplicativos digitais e metodologias ativas no ensino de Química

Alexandro Lima Gomes<sup>1</sup> (FM)\*, Joaquim José Xavier Pascal (IC)<sup>2</sup>

alexandro.gomes@ifsc.edu.br

Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Araranguá - Avenida XV de Novembro, 61, Aeroporto, Araranguá, SC.

Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Criciúma- Rodovia SC 443, 845, Vila Rica, Criciúma, SC.

*Palavras-Chave: TICs, metodologias ativas, ensino de Química.*

### Vagas

Número de vagas pretendidas: 20

### Espaço necessário

Marque uma das opções abaixo sobre o espaço necessário para o desenvolvimento do minicurso:

Espaço	Marque a opção
Sala de aula comum (classes, carteiras, quadro e projetor)	( )
Laboratório químico	( )
Laboratório de informática	(x)
Outros ( <b>especifique o espaço necessário e suas características aqui</b> )	( )

### Resumo

Vivemos em uma sociedade em que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) está permeado em suas relações e situações, e a educação não deve estar alheia. Uma parte considerável dos alunos estão conectados ao mundo digital em período integral e não é incomum a sala de aula ser um espaço onde estas tecnologias não têm vez, seja por parte do professor que não a utiliza, seja até por restrições legais (que vem sendo flexibilizada, ressalte-se). Assim, este minicurso propõe a utilização de aplicativos gratuitos disponíveis nas lojas online ou na internet para o ensino de Química, baseado em metodologias ativas, as quais os alunos protagonizam seu processo de aprendizagem. Os aplicativos digitais a serem utilizados são: Formulários Google, Plickers, Socrative, Kahoot! e ZipGrade. A proposta envolve a descrição da ferramenta e suas potencialidades, as possibilidades de atividades no ensino de Química e a elaboração de atividades.

Os saberes docentes  
na contemporaneidade:  
perspectivas e desafios  
na/pela profissão

18 e 19 de outubro de 2018, Canoas/RS

# 38° EDEQ

Encontro de Debates sobre o Ensino de Química

## Recursos necessários e/ou materiais

- projetor;
- internet.

(**Observação:** Este *template* foi adaptado do usado no 37.º EDEQ)