



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Evento</b>     | Salão UFRGS 2018: XIV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS                    |
| <b>Ano</b>        | 2018  |
| <b>Local</b>      | Campus do Vale - UFRGS  |
| <b>Título</b>     | Propondo o uso do App Inventor como ferramenta pedagógica digital |
| <b>Autor</b>      | ANA PAULA NECCHI RIBEIRO  |
| <b>Orientador</b> | CINTIA INES BOLL  |

**RESUMO:** O presente estudo relata subsídios significativos à proposta de uso do App Inventor como ferramenta pedagógica digital em sala de aula, considerando a experimentação do mesmo na criação do aplicativo Festivais de Vídeos Estudantis na disciplina Mídia, Tecnologias Digitais e Educação. A potencialidade metodológica presente na criação e utilização de recursos educacionais abertos (REA) permeia pelos caminhos da interação digital, da comunicação entre pares, da troca de saberes, da pesquisa e principalmente na inserção de educandos e educadores na prática com a cultura digital. Dessa forma, é também objetivo refletir sobre as oportunidades elencadas a partir do processo de ensino e aprendizagem durante a vivência pedagógica na criação de materiais digitais. Muitos resultados positivos se fortalecem na produção e no uso do App Inventor, quando a metodologia acontece de forma interativa, planejada e objetiva. Dialogar sobre as dificuldades técnicas que surgem no uso desta ferramenta também irá fortalecer este debate e identificar as possibilidades de superação de problemas que podem surgir no sistema. Em síntese, entende-se que programar um aplicativo e utilizá-lo no apoio pedagógico tornou-se mais acessível mesmo para quem não conhece programação, pois temos disponíveis tutoriais em pdf/vídeo, que facilitam a aprendizagem e norteiam o uso do App Inventor. Compreender a importância de se potencializar o uso de ferramentas e materiais digitais livres na educação é uma forma autônoma de ampliar o uso da tecnologia na educação. Portanto, espera-se que um número maior de universitários e professores possam se aventurar por esta grata experiência de criar aplicativos úteis para suas necessidades e dificuldades cotidianas e, assim sendo, sintam-se informados e motivados a inserir na ação pedagógica a potencialidade dos recursos educacionais abertos (REAs). Palavras-chave: REA, AppInventor, Tecnologia Móvel.