



## O Empreendedorismo no Ensino Médio por meio da Realidade Aumentada em dispositivos móveis.

*Cleidiane Basilio de Almeida Gomes, Breno Fabrício Terra Azevedo, Suzana da Hora Macedo*

O empreendedor é alguém que deseja fazer algo novo, aproveitar oportunidades e ser independente com sua criação. A capacitação de empreendedores está sendo uma prioridade em muitos países incluindo o Brasil. Uma forma de levar o tema à escola é se valendo da tecnologia em dispositivos móveis. Os recursos tecnológicos quando trabalhados com metodologia e objetivos delimitados podem se tornar grandes aliados do educador. Logo, a tecnologia não pode estar dissociada do contexto escolar onde estão presentes os “nativos digitais”. A Realidade Aumentada (RA) consiste no enriquecimento do mundo real por objetos virtuais através de algum dispositivo tecnológico. Isso ocorre por meio de softwares específicos, marcadores e uma câmera que pode ser do celular ou do computador. A utilização se dá em maior escala em 3D sendo possível ver imagens e ouvir áudio. Atualmente estão disponíveis vários aplicativos de RA para dispositivos móveis. Para utilização na presente pesquisa, pretende-se utilizar um aplicativo de RA com as seguintes características: Que utilize sistema operacional Android; que seja gratuito; de fácil utilização e que não precise de internet para funcionar. A motivação para o trabalho se deu a partir da experiência cotidiana com alunos que cada dia mais resistem em ter aulas com métodos exclusivamente tradicionais e exigem do professor aulas diferenciadas. Portanto, a principal questão desse trabalho é: Como o uso de Realidade Aumentada pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem de empreendedorismo no Ensino Médio? Para responder essa indagação buscar-se-á levantar as pesquisas existentes sobre o tema e adaptar uma ferramenta de RA para o ensino de conteúdos relativos a Empreendedorismo. O objetivo geral do trabalho consiste em analisar a aplicação da Realidade Aumentada no ensino de Empreendedorismo no Ensino Médio. Espera-se que o trabalho com dispositivos móveis, utilizando um aplicativo de RA para o ensino de Empreendedorismo surta efeitos positivos no sentido de despertar no aluno a motivação para aprender e se dedicar ao tema que constitui importante ferramenta de ascensão e transformação social.

Palavras-chave: Realidade aumentada, Empreendedorismo, Ensino Médio.