

PROJETO INVENTE: ENSINANDO ALUNOS DO ENSINO MÉDIO A DESENVOLVER APLICATIVOS

Encontros Universitários 2018 - Quixadá

Daniel Humberto Felipe Barbosa, Letícia S. Saraiva, Jayne Carvalho França, Paulo Cardoso, Maria Viviane de Menezes

O Projeto Invente é um projeto de extensão da UFC- Campus Quixadá cujo objetivo é levar o conhecimento de computação para alunos de ensino médio, promovendo o primeiro contato destes alunos com a área de programação de computadores por meio de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Dentro do contexto do projeto, os alunos são estimulados a criar um aplicativo que resolva ou amenize algum problema da comunidade. O processo de desenvolvimento vai desde a concepção do aplicativo, passando pelas fases de prototipação e, finalmente, a programação, seguindo a metodologia desenvolvida para a competição Technovation Brasil [Instituto-Paramitas(ONG) 2018]. A programação é realizada com a utilização do App Inventor [MIT 2018], que é uma ferramenta baseada em blocos na qual o usuário pode construir programas arrastando componentes. Este resumo visa relatar a metodologia utilizada no ensino do desenvolvimento do aplicativo “Passador de Imagens” para alunos do primeiro e segundo ano do Ensino Médio da EEM Gonzaga Mota, localizada na cidade de Quixadá. A aula iniciou pela explicação do objetivo do aplicativo a ser desenvolvido: uma galeria de imagens com botões para que seja possível navegar entre as imagens. Os alunos trabalharam em duplas para o desenvolvimento do aplicativo em um computador. O passo a passo do desenvolvimento consistiu em mostrar cada componente que fazia parte do desenho do aplicativo: botões, tela para a imagem, etc. Em seguida, foi mostrado como utilizar os blocos do App Inventor para programar as funcionalidades do aplicativo. Ao finalizar o desenvolvimento do aplicativo no computador, testes básicos foram efetuados e seguimos com a conexão do programa no computador com o celular dos alunos. Todos os alunos conseguiram concluir a atividade proposta e visualizar o aplicativo desenvolvido em seus celulares. Assim, os alunos tiveram a oportunidade de passar de meros consumidores da tecnologia produzida por outros para serem programadores de seus próprios aplicativos. Concluímos que o App Inventor é uma ferramenta de fácil utilização por alunos de Ensino Médio, que nunca tiveram contato com o desenvolvimento de programas, e que esta atividade pode ser um forte estímulo para que tais alunos tenham interesse pela área de Tecnologia da Informação.

Palavras-chave: App Inventor. Desenvolvimento Mobile. Educação..