

Evento: XX Jornada de Extensão - BOLSISTAS DE GRADUAÇÃO UNIJUI

MOTIVANDO ADOLESCENTES À CRIAR APLICATIVOS MOBILE¹ **MOTIVATING TEENS TO CREATE MOBILE APPLICATIONS**

**Daniel Buchholz², Vinícios Dutra Schulze³, Inez Zagula Jung⁴, Mauro
Fonseca Rodrigues⁵, Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro⁶**

¹ Projeto de Extensão, do Grupo Programe o seu Futuro.

² Acadêmicos do Curso de Ciências da Computação, UNIJUI, Campus Santa Rosa - RS, Bolsistas do Projeto Programe o Seu Futuro, PIBEX.

³ Acadêmicos do Curso de Ciências da Computação, UNIJUI, Campus Santa Rosa - RS, Bolsistas do Projeto Programe o Seu Futuro, PIBEX.

⁴ Professora Mestra do Departamento de Ciências Exatas e Engenharias Extensionista.

⁵ Professor Mestre do Departamento de Ciências Exatas e Engenharias. Colaborador.

⁶ Professor Mestre do Departamento de Ciências Exatas e Engenharias. Coordenador do Projeto.

Palavras-chave: Inventor 2, Programação, Lógica de Programação, Programação Orientado a Blocos.

Introdução

A cada dia que se passa a tecnológica está mais presente em nosso meio, e conseqüentemente fazemos o seu uso cada vez mais, através da internet temos acesso a muitas informações e a essas novas tecnologias criadas, mas vendo por outro lado quem são os responsáveis por desenvolver essas novas tecnologias? Todos nós temos a capacidade de desenvolver uma nova tecnologia apenas nos basta o conhecimento.

O acesso à internet no Brasil teve um aumento significativo esses últimos anos, segundo [Silveira, 2018] do ano de 2016 a 2017 teve um aumento de 10 milhões de habitantes só no Brasil. Analisando essas informações a dois anos atrás teve um aumento bem significativo no acesso à internet, vem virtude do crescente acesso a estes recursos este índice continua a crescer.

O acesso ao conhecimento tornou-se muito mais fácil por causa da internet, com ela se tem uma vasta base de dados com conhecimentos de todas as áreas, inclusive tecnológica. O conhecimento é algo que todos têm acesso, mas fazer o bom uso dele nem sempre é certo, então para fazer com que esse conhecimento seja refinado e promova a qualificação profissional, o Programe o Seu Futuro que tem a iniciativa em motivar adolescentes para que eles absorvam os conhecimentos certos na área tecnológica e sejam capazes de criar aplicações para dispositivos mobile.

O desenvolvimento de aplicações para esse tipo de plataforma é muito bem vista, pois, é um mercado que está em alta [EPOCANEGOCIOS, 2019?].

O Brasil tem hoje dois dispositivos digitais por habitante,

Evento: XX Jornada de Extensão - BOLSISTAS DE GRADUAÇÃO UNIJUI

incluindo smartphones, computadores, notebooks e tablets. Em 2019, o País terá 420 milhões de aparelhos digitais ativos. É o que revela a 30ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas, realizada pela Fundação Getúlio Vargas de São Paulo (FGV-SP).

Tudo o que indica é que a busca de profissionais na área de desenvolvimento de aplicativos mobile é alta, e obter qualificação desde sua adolescência é muito importante pois deixa você preparado para o seu futuro profissional. O principal objetivo é motivar os adolescentes a se qualificarem para seu futuro profissional.

Metodologia

Após a realização de pesquisas referentes a ferramentas intuitivas para a criação de aplicações mobile, foi definida o Inventor 2 por ser uma aplicação web criada pela Google e mantida atualmente pela MIT, tem de forma clara e acessível praticamente todas as suas funções, e as mesmas são usadas para o desenvolvimento de uma aplicação mobile. Depois de escolher a ferramenta de desenvolvimento, iniciou-se um estudo aprofundado da ferramenta para que fosse possível fazer um planejamento minucioso de aulas/encontros para a definir a melhor metodologia a ser adotada, para que os estudantes pudessem absorver todo o conhecimento passado.

Resultados e Discussão

As formas mais eficientes de hoje em dia promover o aprendizado, são aulas teóricas e práticas, mas o objetivo é priorizar as práticas, pois com elas pode-se analisar o quanto o estudante conseguiu absorver da aula.

O desenvolvimento de aplicações mobile com o Inventor 2 é algo realmente muito fácil pois, você não precisa saber nenhuma linguagem de programação todas suas regras todas aqueles códigos, o Inventor 2 é dividido em duas partes o seu design e blocos. O design sendo responsável pela aparência aquilo que você pode observar e mexer, e os blocos é toda parte lógica que trabalha sem você ver por traz da aplicação.

Uma das grandes dificuldades no decorrer das aulas, tem se percebido que eles querem tanto desenvolver alguma aplicação que perdem a atenção nas aulas teóricas e por conta própria estão tentando colocar em prática alguma de suas ideias.

Depois que todos os estudantes tiverem um conhecimento firme no Inventor será instigado que eles elaborem uma aplicação que eles quiserem, com o objetivo que seja uma aplicação de nível médio/alto de dificuldade, onde iram contar com o apoio dos envolvidos no projeto. Com esse desafio concluído poderemos obter resultados concretos, para realizamos uma análise se metodologia adotada forneceu os resultados satisfatórios/almejados.

Evento: XX Jornada de Extensão - BOLSISTAS DE GRADUAÇÃO UNIJUI

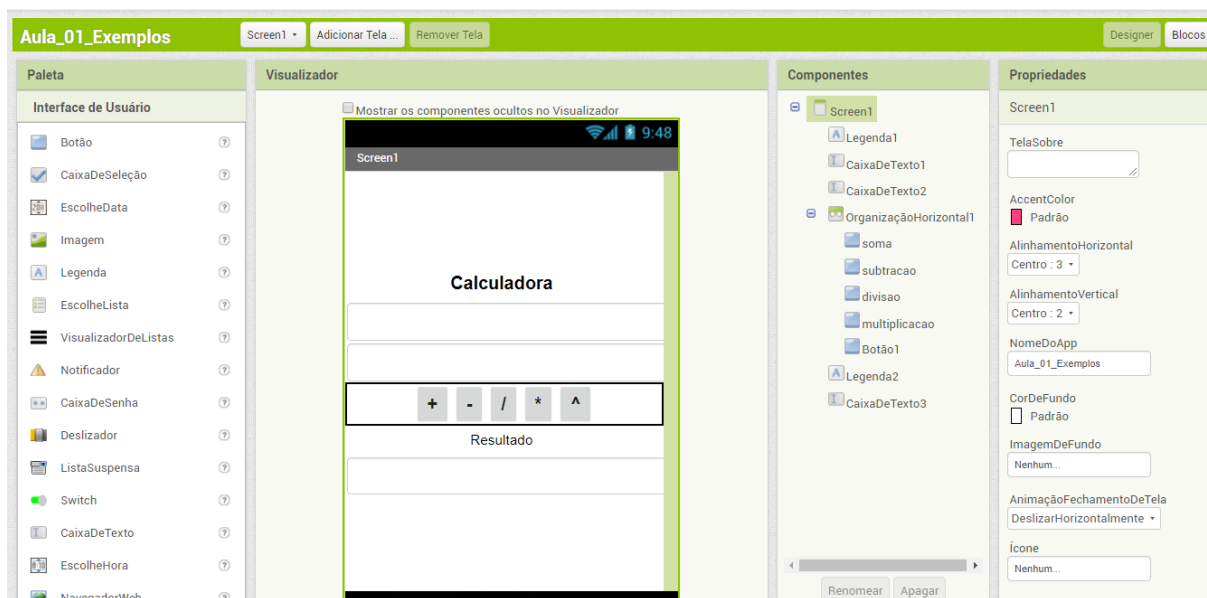


Figura 1 - Inventor 2 Aplicativo Calculadora

Na figura 1, está representado a aplicação web Inventor 2 contendo um pouco de sua interface, essa calculadora é um exemplo do que os estudantes já são capazes de desenvolver. Também é possível observar na figura 1 uma lista de componentes na barra lateral esquerda Interface de Usuário, neste lugar se encontram botões, textos que o usuário poderá alterar, apertar e modificar. No canto superior direito existe um botão chamado Bloco quando pressionado abre uma tela onde você puxa blocos de diferentes cores que têm funções distintas para fazer sua aplicação funcionar.

Considerações Finais

A qualificação profissional é de suma importância nos dias atuais, pois quando chegar a hora de realizar a busca uma vaga de emprego em uma empresa essa diferença será essencial para ser selecionado. Aprender lógica de programação tem muitas vantagens em sua vida profissional e pessoal.

A aceitação do desenvolvimento desse projeto foi aceito com os braços abertos tanto, pelos pais dos estudantes como os próprios estudantes. Além de ter um bom desenvolvimento dos trabalhos abortados em aula, a forma de como eles se cativam a aprender e sem medo de perguntar mesmo se está errado ou não o que eles fizeram.

Referências:

SILVEIRA, Daniel. Brasil ganha 10 milhões de internautas em 1 ano, aponta IBGE. G1 - Rio de Janeiro, 2018. Disponível em:

Bioeconomia:
DIVERSIDADE E RIQUEZA PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

SALÃO DO CONHECIMENTO

UNIJUI 2019

21 a 24 de outubro de 2019

XXVII Seminário de Iniciação Científica
XXIV Jornada de Pesquisa
XX Jornada de Extensão
IX Seminário de Inovação e Tecnologia

Evento: XX Jornada de Extensão - BOLSISTAS DE GRADUAÇÃO UNIJUI

<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/12/20/numero-de-internautas-cresce-em-cerca-de-10-milhoes-em-um-ano-no-brasil-aponta-ibge.ghtml>. Acesso em: 21 de mai. de 2019.

EPOCANEgocios. Brasil tem 230 milhões de smartphones em uso, [S.I.] 2019. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/04/brasil-tem-230-milhoes-de-smartphones-em-uso.html>. Acesso em: 21 de mai. de 2019.