



Roteiro apresentação

[] Greetings (1 minuto) - Lucas

Boa noite a todos, espero que todos estejam bem, me chamo Lucas [...] e ele se chama Wesley Bernardes e hoje iremos apresentar nosso trabalho sobre a utilização da plataforma App Inventor como ferramenta de ensino de lógica de programação para iniciantes.

[] Introdução (1 minuto e 30 segundos) - Wesley

Atualmente, a lógica de programação é ensinada em diferentes cursos, como engenharia eletrônica e engenharia mecânica, com isso diversos alunos possuem dificuldade durante o aprendizado.

Com isso, existem plataformas que criam novas formas de se aprender a lógica de programação, auxiliando assim, os iniciantes na área.

Uma dessas ferramentas, seria o App Inventor:

- Ele é uma plataforma que reduz o nível de habilidade técnica que é necessária para o desenvolvimento de aplicativos funcionais.
- A plataforma é dividida em duas partes, o Designer, que é responsável por toda parte gráfica do projeto, definindo assim seu layout por meio de componentes preexistentes na plataforma. Enquanto o Blocks, é responsável por todo o comportamento dos componentes utilizados na parte gráfica.

[] Objetivo (1 minuto) - Wesley

O objetivo do artigo é relatar como o App Inventor auxiliou os alunos do primeiro período de Sistemas de Informação no desenvolvimento de aplicativos móveis, com o objetivo maior de aprender a lógica de programação.

[] Material e métodos (1 minuto e 30 segundos) - Wesley

Para a elaboração do nosso relato, foi realizada a leitura de artigos científicos, dissertações e livros, para embasamento teórico.

Durante as aulas foram desenvolvidos diversos aplicativos móveis, como forma de aprendizado por meio de desafios.

Como meio avaliativo, foi criada uma pesquisa qualitativa via questionário virtual, essa abordou conceitos de usabilidade, como: a aparência da plataforma, a facilidade de utilização da mesma; além da experiência do usuário: prevenção de erros por meio da plataforma, confiança e satisfação do usuário ao utilizar a ferramenta, também foram levantadas perguntas que procuram saber a relevância do conhecimento contínuo por meio da plataforma.

[] Resultados (2 minutos e 30 segundos) - Lucas e Wesley

Vamos apresentar alguns dos aplicativos desenvolvidos durante as aulas e o gráfico com os resultados obtidos do questionário, com relação ao nível de satisfação dos alunos ao utilizarem a plataforma.

[Aplicativos]

- IMC: foi um dos primeiros aplicativos desenvolvidos durante a aula, ele calcula o índice de massa corporal de uma pessoa e fala sua situação (abaixo do peso, peso normal).
- Calculadora flex total: ao lado temos a calculadora flex, essa por sua vez, sugere aos usuários com qual ele deve abastecer perante a quantos litros ele deseja preencher o tanque.
- CEP: esse já é um aplicativo, que consome uma API de CEP, assim quando o usuário digita seu CEP, ele retorna todas as informações.

Possível pergunta: Qual componente foi utilizado e o que ele faz?

Foi utilizado um componente nativo da plataforma, que fica dentro do menu de conectividade, ele se chama Web e permite que a gente realize os métodos HTTP (GET, POST, PUT, DELETE).

- Cara ou cora: é um aplicativo no qual o usuário clica no botão jogar e o aplicativo escolhe aleatoriamente cara ou coroa.
- Be The Hero: por fim, temos o Be The Hero, esse foi um projeto proposto pelo professor Luiz Fernando Nunes, como trabalho da disciplina de Introdução ao Desenvolvimento de Software. O usuário digita a notas bimestrais e o aplicativo fala se ele foi aprovado ou reprovado.

[Pesquisa]

Os resultados da pesquisa se mostraram positivos, tendo 60% das perguntas respondidas a favor da plataforma e a sua utilização durante o processo de aprendizado.

[] Discussão (1 minuto) - Lucas

Diante a pesquisa, a plataforma App Inventor, apresentou um ótimo desempenho em relação ao ensino da lógica de programação se comparada a outras, visto que há uma quantidade significativa de estudos disponíveis que reforçam sua efetividade.

[] Conclusão (1 minuto e 30 segundos) - Wesley

A partir dos resultados apresentados, foi possível notar que o App Inventor possibilita maior facilidade durante o aprendizado da lógica de programação.

Além de manter o ambiente escolar em constante evolução, perante a tecnologia.

Assim, vejo o App Inventor como uma porta de entrada: depois de um certo avanço, a pessoa vai sentir a necessidade de outras linguagens mais profissionais. Ele torna as coisas muito fáceis, é bem diferente de uma linguagem de programação convencional, em que o programa é escrito de forma textual e depois passa por um compilador que aponta os erros – e aí aparece uma tela cheia de mensagens confusas, difíceis de interpretar: se faltou um ponto-e-vírgula na linha cinco, por exemplo, estoura um aviso de erro na linha oito. Já que ele utiliza da programação em blocos, que por sua vez é uma estratégia que facilita o aprendizado, por ser baseada nas ações de arrastar e soltar, diminuindo assim a necessidade de grandes esforços para o entendimento do conteúdo.