



## APP IFC

**Autores:** Allan Marcelo Batista TIAGO

**Identificação autores:** aluno do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, ano de entrada 2019, turma A; Orientador: Josiney de Souza

## RESUMO

Hoje em dia é difícil conciliar a vida pessoal com a escolar. Muitos alunos sofrem com a organização de sua rotina escolar. Por isso, este artigo propõe a construção de um APP para ajudar alunos a se adaptarem às mudanças. Na construção do aplicativo, usa-se a plataforma APP Inventor do MIT. No APP haverá as seguintes categorias: como programar, experiências, grupos de estudos, calendário, palco aberto e dúvidas frequentes. O aplicativo, chamado de APP IFC, está em fase alfa de desenvolvimento e será validado em etapas sequenciais. Espera-se que esse aplicativo possa auxiliar os estudantes em sua jornada escolar.

## INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Hoje em dia é difícil conciliar a vida pessoal com a vida na escola. Muitos alunos, como os ingressantes nos cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio dos Institutos Federais de Educação Ciência e Tecnologia no Brasil, sofrem pois estudam em uma escola de tempo integral e é difícil encontrar um período do dia para si mesmos e para a organização de sua rotina escolar (tarefas, trabalhos provas e momentos de estudos).

Devido a essa dificuldade de adaptação, propõe-se neste artigo a construção de um aplicativo (APP) com o intuito de ajudar esses alunos, diminuindo suas dificuldades e auxiliando-os em sua própria organização.

Muitos alunos possuem um celular no bolso ou mochila, ou seja, sempre têm por perto um dispositivo que lhes permitam o *mobile learning*. O autor entende que esta possa ser uma forma dos estudos irem até os alunos, bem como uma maneira de incentivar o exercício dos hábitos acadêmicos nos estudantes.

O aplicativo, chamado de APP IFC, foi idealizado para os alunos do *campus* Brusque do IFC porém sua ideia pode ser aplicada a outros campi do IFC e da rede federal de ensino. Nas próximas seções estão descritas as funções do aplicativo.

## METODOLOGIA

O método aplicado no desenvolvimento do APP IFC foi a programação em blocos disponível a partir do site APP Inventor, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (Massachusetts Institute of Technology – MIT). O APP Inventor é um site grátis direcionado ao ensino de Ciência da Computação onde é possível criar aplicativos para celular a partir de blocos de comandos de lógica de programação.

Ao perceber as suas próprias dificuldades e a de seus colegas de turma, o autor teve a ideia de criar o aplicativo para facilitar os estudos e a organização pessoal dos alunos de ensino médio que iniciam seus estudos no IFC. Optou-se pela construção de um aplicativo pela facilidade de uso e pela facilidade com que a tecnologia pode ser usada, pois nos dias atuais muitos estudantes têm um celular à disposição. Além disso, o uso de novas tecnologias que auxiliam o ensino são incentivadas como uma forma de aprendizado.

O aplicativo é dividido em algumas categorias acessíveis por meio de botões a partir da tela inicial do APP, as quais estão listados abaixo:

- **Como programar:** voltada principalmente aos alunos dos cursos de informática com dificuldades em aprender novas linguagens de programação;
- **Experiências:** voltada a todos os alunos do *campus*, esta categoria destina-se àqueles que tenham curiosidade em aprender novas coisas;

- **Grupos de estudos:** onde todos os alunos com ou sem dificuldades em qualquer matéria possam interagir entre si. Nesta categoria há dois botões, cada um abre uma aba diferente onde uma delas cria um novo grupo e a outra busca por grupos já criados para que o estudante possa entrar;
- **Calendário:** categoria para ajudar na organização dos alunos. Nesta categoria o próprio aluno poderá se organizar através de uma lista com datas e respectivos trabalhos;
- **Palco aberto:** feito para facilitar em inscrições para o “Palco Aberto”, atividade cultural de expressão artística livre e aberta a toda comunidade escolar, esta categoria auxiliará na organização de alunos inscritos para mostrarem talentos no evento e também para organizar virtualmente as inscrições dos mesmos;
- **Dúvidas frequentes:** categoria destinada a dúvidas em matérias escolares e sobre o curso, esta é uma parte importante pois professores podem colocar as respostas às dúvidas que frequentemente lhes são perguntadas pelos alunos.

## RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que, com esse novo material, os alunos possam se organizar com mais facilidade, tenham mais materiais para estudo e disponibilidade para achar os assuntos aprendidos em sala de aula, além de poderem interagir mais facilmente com outros alunos pela aba grupo de estudos. Espera-se também que esse seja um ambiente em que os alunos possam interagir uns com os outros para se organizarem em suas tarefas e facilitar o dia a dia de todos.

O aplicativo ainda está em fase de desenvolvimento. Atualmente, em estágio alfa, falta a implementação de algumas categorias enquanto outras estão prontas para uso. Quando as categorias incompletas forem finalizadas, em estágio

beta, pretende-se eleger alguns colegas do convívio próximo (três, por exemplo) para testarem as funcionalidades do aplicativo e darem retorno sobre seu uso.

A depender do retorno dos colegas, novas funcionalidades ou correções de bugs podem ser aplicadas antes de se disponibilizar o aplicativo aos demais alunos do *campus*. Pretende-se realizar a liberação do APP gradualmente, primeiro para a turma de entrada do autor, depois para todas as turmas do Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio e por último a todas as turmas do *campus*.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou uma proposta de criação de aplicativo de celular para auxiliar principalmente os alunos do IFC *campus* Brusque em sua jornada escolar porém pode ser aplicada a qualquer outro campus da rede federal de ensino. O propósito desse APP é permitir o estudo através do *mobile learning*.

A proposta apresentada de um aplicativo dividido em categorias consideradas pelo próprio autor como importantes para uma melhor recepção de estudantes permite que se possa propiciar o aprendizado em diversos os lugares extra sala de aula através de seus dispositivos móveis. Ainda, desde que controlado pelo professor, o aplicativo também pode auxiliar no aprendizado com o uso de novas tecnologias mesmo em sala de aula.

Para o restante do semestre, pretende-se continuar com o desenvolvimento do aplicativo e disponibilizá-lo gradualmente aos demais colegas do campus como forma de validação do APP. Assim, o autor pode exercitar os conhecimentos vistos em aulas (sobre conteúdos diversos e sobre lógica de programação) e pode contribuir aos colegas com seu conhecimento acerca da instituição de ensino.

### REFERÊNCIAS

ARAUJO, Ione dos Santos Canabarro; VIEIRA, Jaine; EICHLER, Marcelo Leandro. **JOGOS MATERIAIS X JOGOS VIRTUAIS NA CULTURA DIGITAL**. Disponível em: <[https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKewjLtrSq1trjAhXkILkGHd15D44QFjABegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fwww.santoangelo.uri.br%2Fanais%2Fciecitech%2F2017%2Fresumos%2FComunicacao%2Ftrabalho\\_2714.docx&usg=AOvVaw0c8S7dOtZsZcpmwDn1LR1W](https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKewjLtrSq1trjAhXkILkGHd15D44QFjABegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fwww.santoangelo.uri.br%2Fanais%2Fciecitech%2F2017%2Fresumos%2FComunicacao%2Ftrabalho_2714.docx&usg=AOvVaw0c8S7dOtZsZcpmwDn1LR1W)>. Acesso em: 02 de ago. de 2019.

FONSECA, Ana Graciela M. F. . **APRENDIZAGEM, MOBILIDADE E CONVERGÊNCIA: Mobile Learning com Celulares e Smartphones**. Disponível em: <<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi7wMnT1trjAhVZGrkGHfJnBj8QFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fperiodicos.uff.br%2Fmidiaecotidiano%2Farticle%2Fdownload%2F9685%2F6808&usg=AOvVaw17duunLiF8TQ6smbs-ATCr>>. Acesso em: 02 de ago. de 2019

MOURA, Adelina; CARVALHO, Ana Amélia. **APRENDIZAGEM MEDIADA POR TECNOLOGIAS MÓVEIS: NOVOS DESAFIOS PARA AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/55617138.pdf>>. Acesso em: 02 de ago. de 2019.

MULBERT, Ana Luisa; PEREIRA, Alice T. Cybis. **Um panorama da pesquisa sobre aprendizagem móvel (m-learning)**. Disponível em: <<http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/7.E1/80.pdf>>. Acesso em: 02 de ago. de 2019.