

e-COVID¹⁹ CONHECER PARA COMBATER: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS EM CÓDIGO ABERTO ONLINE.

Vinícius Amaral Cunha de Carvalho ¹, Adalro José Araujo Silva²

¹ Estudante do 1º Ano do ensino médio Colégio Estadual Wilson Lins, Valente-Bahia.

E-mail: amaralvinicius171@gmail.com

² Orientador, Professor do Colégio Estadual Wilson Lins, Valente-Bahia.

E-mail: adalro_bio@yahoo.com.br

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativos Móveis; Educação Aberta; Pandemia.

Introdução

O Projeto e_Covid¹⁹ é resultado do projeto de extensão universitária Aplicativos para Dispositivos Móveis: Educação Aberta no combate à pandemia do Covid-19 da UNEB, aplicado no Colégio Estadual Wilson Lins. Este consiste de um conjunto de atividades educativas voltadas para estudantes da educação básica que se encontram em suas residências em virtude da suspensão das aulas e visa aplicar os princípios da educação aberta para aproveitar de forma produtiva, desafiadora e socialmente construtiva o tempo de estudos de jovens estudantes do ensino médio, envolvendo ainda diversas habilidades e competências na concepção e execução de aplicativos móveis com o uso do software App-Inventor, com a finalidade de pesquisar e sistematizar informações, além da criação de conteúdos sobre formas de evitar o contágio e espalhamento do vírus covid-19 nas suas casas, suas comunidades e entre os seus colegas, amigos e familiares.

O projeto objetiva desenvolver aplicativos móveis informativos como instrumento de difusão do conhecimento sobre a prevenção contra o covid-19 para toda comunidade, principalmente crianças e jovens em idade escolar que estão em casa durante a pandemia.

Materiais e Métodos

Inicialmente houve a aplicação de um questionário via formulário remoto com perguntas direcionadas à construção do layout principal do aplicativo, sobre quais temas e conteúdos seriam mais precípuos conter no aplicativo. Foram realizadas reuniões online com os estudantes selecionados para orientação de atividades realizadas via internet, planejar ações de pesquisa online de conteúdo, a orientação das práticas de atividades de concepção e desenvolvimentos dos aplicativos móveis, bem como dos conteúdos relativos ao conhecimento da Covid-19, suas técnicas de prevenção e cuidados familiares, além de noções sobre programação técnica de aplicativos.

Resultados e Discussões

Com as respostas obtidas no primeiro questionário de pesquisa de opinião foi desenvolvido o layout e todas as aplicações dinâmicas do app como vídeos informativos, jogos tipo quis, informações de delivery, entre outros. Os dados obtidos nos questionários foram utilizados como análise da usabilidade e importância do mesmo pelos usuários. O app foi concluído e está em processo de depósito na loja de aplicativos *Play Store*.

Considerações Parciais ou Finais

Concluimos, com os dados obtidos na avaliação de análise, que os resultados foram bons, sendo que a maioria dos usuários aprovaram o uso, aplicabilidade e importância do aplicativo. A produção de Aplicativos para dispositivos móveis usando como temática o combate ao espalhamento do vírus da Covid-19 contribuiu o desenvolvimento de competências técnicas que poderão se utilizadas na vida escolar e pessoal dos estudantes, abrindo-lhes perspectivas de uso futuro destes conhecimentos nas suas atividades educacionais, além de ajudar estes estudantes e suas famílias na descoberta e na aplicação de conhecimentos importantes para a preservação da sua saúde em tempos de pandemia.

Referências

GOMES, T. C. S; MELO, J. C. B. App Inventor for Android: Uma Nova Possibilidade para o Ensino de Lógica de Programação. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2013. Disponível em: < <http://www.brie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2725> >. Acesso em 06. Maio 2021.

OLIVEIRA, José Marcelo Velloso de; Criação de Aplicativo para Dispositivos Móveis e sua Utilização como Recurso Didático em Aulas de Geometria Analítica. 2016. 181 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional). Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. 2016.

OKADA, Alexandra. Competências Chave para Coaprendizagem na Era Digital: fundamentos, métodos e aplicações. Santo Tirso – Portugal: WHITEBOOKS, 2014.

Agradecimentos

Agradeço a todas as pessoas do meu convívio que acreditaram e contribuíram, mesmo que indiretamente, para a conclusão deste trabalho.

Aos meus pais, pelo amor incondicional e pela paciência. Por terem feito o possível e o impossível para oferecer a oportunidade de estudar, nunca deixando que as dificuldades acabassem com meus sonhos, serei imensamente grato.

Ao meu orientador Adalberto Araujo, pelo empenho, paciência e credibilidade, além da oportunidade de experimentar a construção do conhecimento através da aplicação do método científico, obrigado por tudo.