



SEMANA
ETC
CNIT

IV SEMANA DE EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA,
CIÊNCIA E CULTURA DO IFRJ CAMPUS
NITERÓI

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL:
a nova fronteira da ciência brasileira
20, 22, 27 e 29 de outubro de 2020

ISBN: 978-65-00-16878-5

BLOCOS – MEU PRIMEIRO CONTATO COM PROGRAMAÇÃO

José Marcelo Velloso de Oliveira
Arben Hajrullah Silva Tafili
Beatriz Alves Cardoso
Felipe da Silva Velloso de Oliveira
Letícia Caldas Curi de Souza
Matheus da Silva Velloso de Oliveira
Pedro Henrique Meira da Silva

Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ Campus Niterói

jose.velloso@ifrj.edu.br

arbensilva@gmail.com

beatrizalvescardoso360@gmail.com

felipevelloso.ifrj@gmail.com

leticiacaldascuri@gmail.com

mthvelloso@gmail.com

pedrohmeirasilva@gmail.com

Evento: II Seminário de Ensino

Resumo: A tecnologia apresentada desde 2006 nos *smartphones* evolui de forma gradual e espera-se que por muito tempo elas continuem evoluindo mas não mudem efetivamente. Estes aparelhos móveis, por suas variedades de preços, estão disponíveis para todos os públicos, de modo que estão presentes em quase todos os momentos do dia. Os smartphones/ tablets atuais dispõem de milhares de aplicativos para as mais diversas utilizações, independente do sistema operacional que utilizam. Com todo esse potencial de crescimento, diversas *engines* de construção de aplicativos surgem e as existentes tem constante atualização. Dentre essas plataformas, temos o AppInventor2, criado pelo MIT (Massachusetts Institute of Technology), e trabalha a programação em forma de blocos, um modo de programar de forma simples que incentiva o usuário a mergulhar no mundo da programação. A ideia central é que mesmo usuários inexperientes, possam através desse sistema, ter efetividade e consistência no primeiro contato com o mundo da programação. Aliado a isso, o Campus Niterói tem como uma das propostas dentro de seu curso técnico integrado em informática, além de ser consumidor, passar a ser produtor de tecnologia. Dentro dessas vertentes, o grupo “programando em blocos do IFRJ - Campus Niterói” faz uso de plataformas dessa natureza de forma direcionada a solucionar questões que ajudem na formação dos estudantes e na rotina administrativa do instituto pelo uso desses aparelhos tão presentes na vida cotidiana. Com pouco mais de ano de atuação, o grupo conta com a participação ativa de diversos alunos e trabalham de forma concomitante no desenvolvimento de



vários aplicativos: Carteira de identificação estudantil, matrícula fácil, multiplica, são alguns dos projetos em desenvolvimento somente em 2020.

Palavras-chave: Aplicativos. Programação. Aprendizagem

Referências:

BARBOSA, M.A. **Desenvolvendo aplicativos para dispositivos móveis através do MIT App Inventor 2 nas aulas de matemática.** 2016. 141 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional – PROFMAT), Departamento de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA, 2016.

UNESCO. **O futuro da aprendizagem móvel: implicações para planejadores e gestores de políticas.** 64 p. Brasília: UNESCO, 2014.

