

## Título:

# APPS FOR YOU



O trabalho APPS FOR YOU está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial](#)

## Objectivo Geral:

Construir aplicações *Android* para a aprendizagem de programação recorrendo uma linguagem visual.

## Espaços

- Os alunos vão desenvolver as aplicações em sala de aula, utilizando o computador, o programa da App Inventor e os dispositivos móveis.

## Papeis:

### Professores

- Assumir o papel de facilitador do processo, orientando os alunos e as equipas na procura de soluções mais eficazes.
- Deverá fomentar um espírito colaborativo e dar *feedbacks* constantes às equipas de trabalho.

### Alunos

Criadores do produto, devem:

- Refletir e debater sobre as aprendizagens.
- Debater estratégias de desenvolvimento da aplicação, aplicando conhecimentos adquiridos previamente.

Serão:

Gestores do projeto, “designers” programadores e vão avaliar criticamente os produtos.

## Objectivos Específicos:

- Consolidar conhecimentos de Algoritmia e lógica da programação;
- Desenvolver hábitos de trabalho;
- Promover o trabalho cooperativo e colaborativo;
- Desenvolver competências para resolução de problemas;
- Estimular o raciocínio lógico, o pensamento crítico e criatividade.

## Atividades:

Questionário Avaliação diagnóstico – versão 1

- Introdução à ferramenta *App Inventor* e à linguagem visual;
  - Exercício prático;
- Definir problemas que a aplicação deve resolver;
  - Desenho;
- Planificar *Layout* da aplicação
  - Desenho do *layout*;
  - Desenho funcionalidades que a aplicação deve ter;
  - Desenho dos elementos de programação a utilizar;
- Implementação de algoritmos que resolvam os problemas;
  - Programação na ferramenta *App inventor*
- Discussão e debate de soluções encontradas;
  - Verificar se as soluções resolvem os problemas;
  - Verificar se os algoritmos resolvem os problemas;
- Apresentação do produto à turma discussão sobre usabilidade e acessibilidade;
  - Verificação da necessidade de reestruturação.

Questionário de Avaliação diagnóstica versão 2

Auto e heteroavaliação.

O produto final será apresentado em evento regional.

## Resumo da narrativa:

Este cenário foi desenvolvido, tendo em consideração as dificuldades dos alunos em aprender programação e tem como objetivo consolidar conceitos de programação e algoritmia, através do desenvolvimento de aplicações para *Android*, recorrendo a uma linguagem visual. A metodologia a desenvolver deve ser predominantemente prática, de forma a ter efeitos positivos nos alunos com baixa motivação, dificuldades de concentração e pouca capacidade de estudo, como é o caso do curso vocacional. Sabendo que o uso da tecnologia tornou-se usual para os nossos alunos e estes utilizam-na de várias formas e com diferentes dispositivos, a escola secundária da Portela idealizou o projeto de desenvolvimento de aplicações que resolvam problemas da comunidade, recorrendo a recursos ( dispositivos móveis) completamente integrada na sua vida diária..

Os grupos deverão analisar a ideia inicial, pesquisar o mercado, decompor os problemas, criar soluções, testar soluções, debater e criticar. No final do projeto, cada grupo, deverá avaliar: produto do grupo, desempenho individual e dos restantes membros, dos outros grupos, nível de utilidade, usabilidade e acessibilidade do produto.

A apresentação final deve ser feita à turma, deixando em aberto possíveis alterações, ou reestruturações para responder às ideias dos utilizadores.

**Palavras-chave:** Curso vocacional, Programação, Multimédia, Linguagem visual e Aplicações *Android*.

## Interacções

- aluno-aluno
- aluno-professor
- professor-aluno