



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

O USO EDUCACIONAL DA FERRAMENTA MIT APP INVENTOR

SILVA, Vitória Cerimele¹; ZONTA, Tiago²

1. Discente do Curso de Engenharia da Computação, Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC); 2. Docente do Curso de Engenharia da Computação, Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC).

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Introdução: A cada ano que passa a tecnologia vem ganhando mais espaço dentro da sociedade, com isso aumenta não só as chances de um expressivo avanço tecnológico em aparelhos eletrônicos, mas também aumenta a capacidade de aprendizagem, oportunidade de empregos, digitalização de soluções, robóticos e diversos benefícios relacionados principalmente aos jovens. Pensando nisto o professor Hal Abelson e seus alunos do *MIT Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory* criaram o *MIT App Inventor*. **Objetivo:** Este trabalho foi realizado durante o Seminário Interdisciplinar de Extensão I do curso de Engenharia de Computação e teve como objetivo: Estudar ferramentas que possam contribuir no aprendizado esclarecendo como, neste caso o App Inventor pode contribuir no desenvolverem aplicativos de forma rápida e prática, para que assim ao invés de apenas consumirem tecnologia as pessoas participem do processo de criação de soluções. **Método:** Foi realizada inicialmente uma pesquisa bibliográfica utilizando o Google Acadêmico para avaliar o volume de oportunidades existentes sobre o assunto, foram encontrados em torno de 10.800 trabalhos no período de 2018 e 2022 distribuídos em ações nacionais e internacionais. Já se a ideia é entender como o App Inventor funciona, o seu próprio site traz vários conteúdos, recursos e como outras soluções oportuniza a divisão de educadores e aprendizes o que pode contribuir com escolas e professores que desejam modificar o formato de suas aulas. Podemos destacar um dos projetos que o utiliza como ferramenta de criação, inovação e solução de problemas, o *Technovation Girls* é uma organização global de educação tecnológica focada a empoderamento de meninas, preparando jovens (de 8 a 18 anos) para se tornarem empreendedoras e líderes de tecnologia. **Resultados:** Um dos resultados deste trabalho é o relato e o estudo realizado, a ideia é criar uma cartilha de ferramentas que possam ajudar situações que estão se tornando comuns, por exemplo, a procura dos pais querendo saber mais sobre oportunidades e como os filhos(as) podem ter contato com o aprendizado das tecnologias. **Conclusão:** A *MIT App Inventor* apresenta uma solução consolidada, sendo uma plataforma de alta qualidade e que abre grandes oportunidades principalmente para os jovens que querem visualizar um futuro no mundo que é a tecnologia proporciona.



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

Palavras-chave: Tecnologia; Inovação; Desenvolvimento; Jovens.

Contato: Vitória Cerimele da Silva, vicerimele@gmail.com; Tiago Zonta, tiago.zonta@unoesc.edu.br