



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

PROGRAMAÇÃO MOBILE FACILITADA, INICIATIVA QUE MOTIVA O APRENDIZADO,
ESTUDO DE CASO THINKABLE

SANTI, Rafael de; ZONTA, Tiago

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: Com a evolução da computação, em poucas décadas tivemos uma enorme crescente e demanda por aparatos tecnológicos, com a internet das coisas (IoT) o mundo mudou, estamos conectados, gerando informações como nunca antes visto. Um grande responsável para dissuadir a interconexão digital foi o Celular, que é um dos destaques e responsáveis pela evolução tecnológica. Sua utilização vem demandando por profissionais, devido a migração de soluções antes em ambientes desktops ou web para mobile. Com essa necessidade por profissionais este trabalho fez um estudo de ferramentas que possam motivar o aprendizado, entendimento e evolução na criação de soluções mobile. Neste caso, foi encontrado o Thinkable, uma ferramenta que atendeu a ideia de se facilitar a compreensão da programação mobile. **Objetivo:** Este trabalho foi realizado durante o Seminário Interdisciplinar de Extensão I do curso de Engenharia de Computação e teve como objetivo: Conhecer a ferramenta Thinkable, suas funcionalidades e finalidade. **Método:** Foi realizada inicialmente uma pesquisa bibliográfica utilizando o Google Acadêmico para avaliar abordagens científicas que utilizaram o Thinkable, foram encontrados em torno de 450 trabalhos no período de 2018 e 2022 com publicações principalmente internacionais. Algo que chamou a atenção é que o Thinkable trouxe resultado bem abaixo de outros exemplos como MIT App Inventor. O método também abrangeu o caráter exploratório, onde foi realizado uma série de testes com o aplicativo e aplicado a rotina de programadores, coletando seus respectivos feedbacks. **Resultados:** O Thinkable é um construtor de código drag-and-drop (Clicar e Soltar), porém, quando aplicada a programadores experientes, mesmo tendo um enorme poder, não surte grande efeito, conforme relatado na maioria dos feedbacks sua praticidade não é tão eficaz quando sabe-se já a linguagem de programação, é uma ótima ferramenta para praticar a lógica de programação e de aprendizado, sua funcionalidade possui a possibilidade de exportação de código, possibilitando a migração para a linguagem nativa de cada plataforma, por exemplo, Android e IOS. **Conclusão:** Analisando a pesquisa realizada e os testes empíricos com a plataforma, sua interface é simples e intuitiva, para quem não tem nenhuma base de programação se torne uma tarefa mais complexa criar



Circuito Regional

*Ciência, Tecnologia e Inovação para
o Desenvolvimento Sustentável*

os primeiros códigos, mas o Thunkable é um caminho de entrada para a programação mobile, onde é possível montar um código sem saber a linguagem nativa de cada sistema operacional. Além disso, estimula a lógica de programação.

Palavras-chave: Thunkable; Mobile; Programação; Código; drag-and-drop; Lógica..

Contato: Rafael de Santi, rafadesanti10@gmail.com; Tiago Zonta, tiago.zonta@unoesc.edu.br