

Título: DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA SMARTPHONES PARA ENSINO DE PROGRAMAÇÃO**Autores:** JÚNIOR, A. M. B.; RIBEIRO, E. A.; NASCIMENTO, T. I. D.; PALMEIRA, V. A.**Resumo:**

Com o avanço da tecnologia para dispositivos móveis, o acesso às diversas plataformas foi popularizado, colocando à disposição do usuário uma gama de possibilidades de escolha, trazendo conhecimentos que antes ficavam distantes, atualmente podendo estar acessíveis a qualquer momento independentemente da mobilidade dos dispositivos. Neste contexto, diversas ferramentas que auxiliam os educandos no processo de aprendizagem tem-se o computador como um grande aliado. O computador, representando as diversas ferramentas da informática e os softwares educativos usados na educação, torna-se cada vez mais um amplificador de potencialidades na capacitação e aperfeiçoamento de alunos, professores e das próprias instituições de ensino. Os softwares educativos foram surgindo cada qual com ideias diferentes, desde jogos à minicursos, proporcionando a aprendizagem ampliada através dos dispositivos móveis. Além disto, estes mesmos dispositivos se tornaram responsáveis por estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico, ocasionando um interesse à mais sobre o que eles podem agregar no seu aprendizado. O presente trabalho apresenta uma maneira inovadora e acessível para o aprendizado de programação incentivando alunos do ensino médio à se interessar pela área, passando a ser um diferencial no processo educacional, colocando-os em contato com a tecnologia desde o início de sua formação. Com intuito de mostrar uma nova profissão no mercado de trabalho. Trazendo ao seu conhecimento o mundo da programação, que muitas das vezes apresenta difícil entendimento durante seu desenvolvimento. Portanto, mostrando que a programação não é de difícil compreensão, porém ela exige muita dedicação e determinação como qualquer outra disciplina. Com isso pretende-se levar ao conhecimento dos alunos à programação, assim despertando um interesse maior nesta grande área. Para esse objetivo será desenvolvido um aplicativo android para smartphone ou tablet, com introdução à linguagem de programação Java para despertar o interesse dos alunos. A metodologia utilizada no trabalho foi a criação de um protótipo do aplicativo proposto neste a fim de demonstrar o funcionamento do mesmo. Como resultado final do protótipo desenvolvido procurou-se levar o conhecimento básico sobre programação, linguagem Java aos alunos do ensino médio. Como tela inicial temos login e senha, apenas usuários cadastrados na base de dados terão acesso as atividades. Caso o usuário não esteja cadastrado, logo abaixo haverá um botão para cadastro. Após o cadastro, o aplicativo o redirecionará à primeira página do aluno. O aplicativo ajudará no ensino da programação por ser desenvolvido principalmente para dispositivos móveis, assim trazendo fácil acesso para os usuários, que poderão acompanhar desde o início de sua formação. Concluiu-se que atualmente, a procura por desenvolvedores competentes vêm aumentando ao decorrer dos anos. Portanto, o aplicativo incentiva os usuários a se aprofundarem na área de desenvolvimento, assim em um futuro próximo tornarem-se grandes programadores, além de estimular o raciocínio lógico em outras áreas de conhecimento.

Palavras-chave: Ensino, Aplicativo, android