

## APP MITT INVENTOR COMO PLATAFORMA EDUCACIONAL NO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

CARLA SIMONE DA COSTA CARVALHO

**INTRODUÇÃO:** Este estudo foi realizado para atribuir e discutir o uso de estudos experimentais e quase-experimentais da ferramenta app mit inventor 2 e sua aplicabilidade no ensino de programação em bloco, o desfecho desejável pode variar ou aderir de acordo com o propósito desejado e pode incluir ausência ou resolução, gerenciamento bem-sucedido do problema ou talvez não-desenvolvimento de complicações. **OBJETIVO:** ensinar programação de um modo mais dinâmico e divertido para melhor envolvimento com os alunos. **METODOLOGIA:** Produzir dentro da plataforma para gerar um aplicativo que pode ser tanto testado pelo emulador ou na sua versão em apk que pode ser instalada no celular, desenvolvido por meio de produções de códigos sobre o tema em bases de dados eletrônicas via web m os arquivos experimentais e quase experimentais são descritos, produzindo assim um app de armazenamento de dados, apontando suas principais funcionalidades, semelhanças e diferenças, bem como estratégias utilizadas dentro do app para a produção de aplicativos utilizando a programação em blocos para obtenção de dados aplicáveis à prática dentro da sala de aula, incluindo terminologia e operacionalização da aplicação posteriormente executada estudo essa análise foi feita durante a execução do módulo programação 2 e. **RESULTADO:** teve um retorno positivo na criação do app de 5 telas para fornecer dados salvos. **CONCLUSÃO:** randomização dos grupos busca atingir comparabilidade no que se refere a diversas variáveis presentes no contexto da construção do app tendo por finalidade obter o resultado de os envolvidos participarem mais e se envolver mais dentro do meio tecnológico aos alunos que participarão do modulo teve uma taxa baste boa em torno da entrega de conteúdo produzido dentro da plataforma . O app de estudos é mais indicado quando se deseja estudar uma relação de causa e efeito. Devido às características das intervenções realizadas pela programação, é muito mais usual a realização de atividades para chamar mais a atenção dos alunos.

**Palavras-chave:** Programação, Experimental, Variáveis.