

12	88	22	22	88
A	Pli	Ca	Ti	Vos

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS: PESQUISA E INOVAÇÃO RESPONSÁVEL NO COMBATE À PANDEMIA

Katiuscia da Silva Santos.
Silvar Ferreira Ribeiro
Sônia Maria da Conceição Pinto
Stefane Eva Santos Ferreira



Camaçari-Ba, 17/11/2021

O projeto de extensão foi uma ação do Grupo de Pesquisa Gestão, Educação, Ciência & Tecnologias para a Inclusão Social GEC&TIS da Universidade do Estado da Bahia - UNEB aplicando os princípios da Escola Aberta e Educação Científica para aproveitar de forma produtiva, desafiadora e socialmente construtiva o tempo dos estudantes da Educação Básica que se encontram em isolamento social.

Objetivo Geral

Desenvolver Aplicativos Moveis Educativos como instrumento de difusão do conhecimento sobre a prevenção contra o covid-19 para estudantes que estão em casa durante a pandemia

Objetivos específicos

Desenvolver aplicação educativa para dispositivo móvel;

Refletir sobre aplicabilidade de aplicações móveis na difusão do conhecimento durante o isolamento social;

Fomentar integração, intercâmbio de experiências e reflexões sobre o conhecimento de aplicações móveis paralelo à educação escolarizada;

Discutir sobre os conhecimentos práticos e científicos do uso de novas tecnologias educativas para dispositivos móveis e a prevenção de doenças contagiosas;

Propor banco de links, jogos e vídeos educativos levando em consideração as necessidades educativas e de enfrentamento ao COVID19.

Metodologia

Princípios da pesquisa Qualitativa e metodologia da Pesquisa-Ação Participativa que permite “a participação ativa das pessoas que são objeto da intervenção” (GOBBO, 2012, p.20), bem como os princípios da Pesquisa de Inovação Responsável (Responsible Research and Innovation – RRI) de acordo com os quais, os atores sociais e inovadores se tornam responsivos uns aos outros.

Metodologia

1ª FASE

**Contato com as escolas
Convite e Adesão dos
professores**

2ª FASE

**Inscrição dos
estudantes
Treinamento**

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

ETAPA 1 : Oficina online, apresentando todo conteúdo teórico para desenvolver um aplicativo para plataforma Android e IOS e exercícios práticos para aplicação da teoria apresentada no curso. Módulos da Etapa:

MÓDULO 1.

- Preparando o ambiente de desenvolvimento;

MÓDULO 2.

- Estudando o App inventor e suas funções

MÓDULO 3.

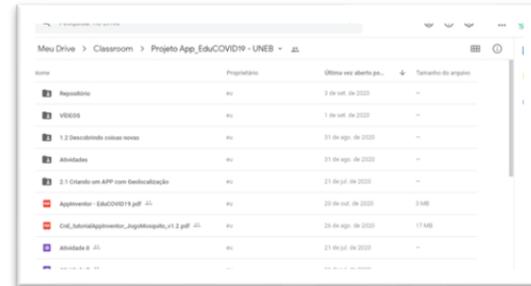
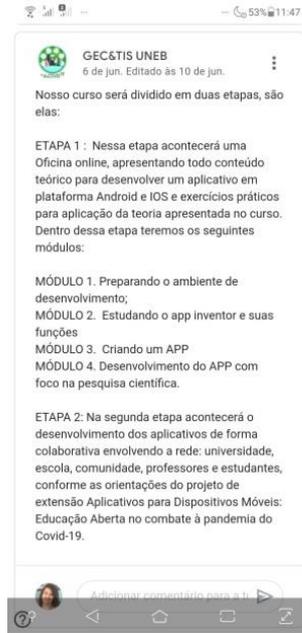
- Criando um APP

MÓDULO 4.

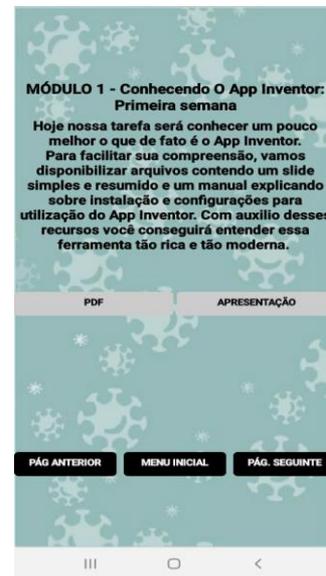
- Desenvolvimento do APP com foco na pesquisa científica

ETAPA 2: Desenvolvimento dos aplicativos de forma colaborativa envolvendo a rede: universidade, escola, comunidade, professores e estudantes, conforme as orientações dos roteiros: **Técnico-Pedagógico Conceitual** e **Técnico-Pedagógico Estrutural**.

Treinamento – Google Classroom



Treinamento – Aplicativo



Núcleos

Araci: Escola João Pereira de Pinho - Tapuio;

Camaçari: Centro Territorial de Educação Profissional da Região Metropolitana – CETEP -RM;

Candeias: Centro Territorial de Educação Profissional da Região Metropolitana - CETEP- RM:

São Francisco do Conde: Escola O Soldado Desconhecido - Santo Estevão e Colégio Estadual Anna Junqueira Ayres Tourinho, Caípe;

Valente: Colégio Estadual Wilson Lins;

Madre de Deus: Escola Municipal Dejair Maria Pinheiro

Irecê – Instituto Federal da Bahia

Presidente Dutra - Colégio Estadual Dr. Antônio Carlos Magalhães

Avanços



Produção de vídeos
ambientação da plataforma
(monitores)



Produção de vídeos de para uso
da plataforma exclusivamente
com smartphone (estudantes)

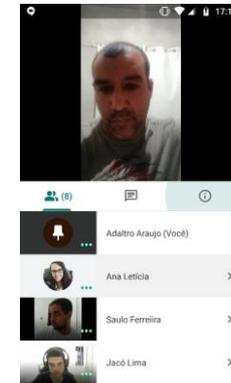
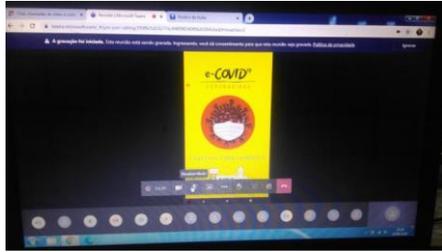


Estudantes monitores

Encontros

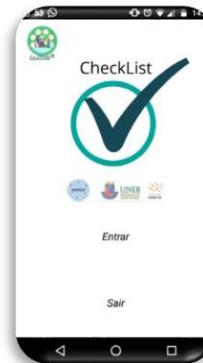


Encontros



Aplicativos desenvolvidos

- EduCOVID 19
- E-COVID
- IRECOVID
- ColInfo
- Educovidas
- CheckList
- Calculador IMC
- EduCoKids



IRECOVID



O que?

Informar e auxiliar a população da região de Irecê através de um aplicativo mobile, que contenha orientações corretas acerca de atividades cotidianas durante a pandemia.

Por quê?

Diante da pandemia trazida pelo corona vírus, o grupo de pesquisa da UNEB (GE&TIS) reuniu professores e alunos de escolas públicas para desenvolver aplicativos em combate ao corona. Assim a equipe development Aid (Irecê) desenvolveu o aplicativo IRECOVID, trazendo assim sistemáticas para o convívio do que foi chamado de novo normal.

Para quem?

População da região de Irecê (a qual perfaz um total de 19 cidades)

IFBA (Irecê)
Col.Estadual ACM (Presidente Dutra)



Desenvolvedores:

Estudantes: Crisan, Kessy, Kedila, Pedro.

Professores: Reuber /Sandila.

EDUCOVIDAS



O que?

Promover o enfrentamento da COVID com a interação remota com a escola, e o acompanhamento especializado para promover a saúde mental e do corpo durante a pandemia.

Por quê?

Notava-se o aumento de depressão e automutilação entre os estudantes adolescentes da comunidade, com a pandemia e em isolamento social os jovens se vem sem ter como ocupar o tempo e e sem ter com que desabafar, o App veio trazer dicas de alongamento, meditação e aconselhamento psicoterapeutico de prevenção a depreção e suicídio., além de espaço para as postagens das atividades escolares.

Para quem?

Inicialmente para estudantes da Escola João Pereira de Pinho, mas poderá ser usado em toda a comunidade da povoado e da cidade de Araci-Ba.

Escola João Pereira de Pinho (Tapuio – Araci)

EDUCOVIDAS



INICIAR



Desenvolvedores:

Adrielle Barreto
Beatriz Mota
Bianca Santos
Eliana Santos
Elizane Machado

Evelin Pereira
Katiuscia Santos
Marcio Araújo
Miriane Lima
Toni Carvalho





O que?

Envolver estudantes do 5º ano na reflexão sobre a pandemia, valorizando a autonomia na construção de aplicativos para dispositivos móveis.

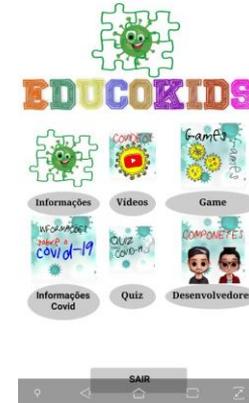
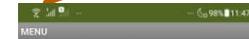
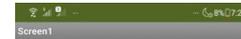
Por quê?

Com o distanciamento social, escolas fechadas, devido a pandemia, e sem plano de retorno as aulas, foi importante promover a realização do projeto, promovendo a autonomia e criatividade das crianças.

Para quem?

Professores, estudantes do 5º ano e crianças das comunidades além de cientistas e pesquisadores das universidades

Escola O Soldado Desconhecido (Santo Estevão - São Francisco do Conde)



Desenvolvedores:

Davy Bispo
Dhulya Santos
Jonathas Silva
Monique Jesus,

Tiago de Jesus
Paulo Ricardo
Paulo Santos
Katiuscia Santos

e-COVID¹⁹

CORONAVIRUS



O que?

Informar sobre o enfrentamento ao vírus na nossa cidade, além de dicas de estudos, precauções e cuidados com a saúde física e mental nos tempos de pandemia.

Por quê?

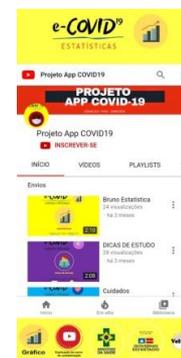
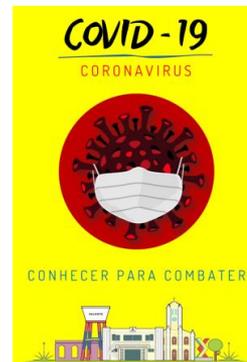
O Aplicativo consiste de um conjunto de atividades informativas e educativas voltadas para estudantes da educação básica que se encontram em suas residências em virtude da suspensão das aulas por conta da pandemia do novo coronavírus.

Para quem?

Estudantes da Educação Básica e comunidade em geral.



Valente/BA



Desenvolvedores:

Vinícius Amaral
Ana Letícia Araujo
Bruno Lopes
Saulo Ferreira
Adaltro Araujo.

COINFO

CETEP-RM CAMAÇARI/CANDEIAS

O que?

Trazer informações de forma acessível em linguagem informal sobre saúde física e emocional durante a pandemia de COVID 19

Por quê?

As dificuldades emocionais geradas pelo distanciamento social nos jovens, o acesso a informações relevantes e confiáveis sobre proteção ao COVID 19 e automedicação foram quesitos que levaram a inspiração da criação do aplicativo do projeto pela equipe. O app traz informações através de jogos interativos quis dentre outros, tornando mais acessível e prazerosa a informação.

Para quem?

O público-alvo do aplicativo é especialmente jovens e adolescentes das cidades de Camaçari e Candeias Ba



Desenvolvedores:

Alessandra Santos/Amanda Ferreira/ Amanda Santos/ Gabriele Maia/ Laércio Junior/ Luis Fernando	Matheus Silva/ Rayana Souza/ Stefane Eva/ Tamara Silva Elisabete Guetes Rita Viana
--	---

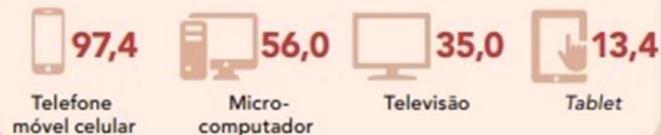
12	88	22	22	88
A	Pli	Ca	Ti	Vo

CoInfo:

- Sustentabilidade:
- Informação:

- Tecnologia:
- Educação:

Equipamento utilizado por estudantes para acessar a Internet (%)



Rede de ensino



Mit App inventor:

Fornecido:

Google.

Hospedados:

Center for Mobile Learning.

2012:

Massachusetts Institute of Technology (MIT).

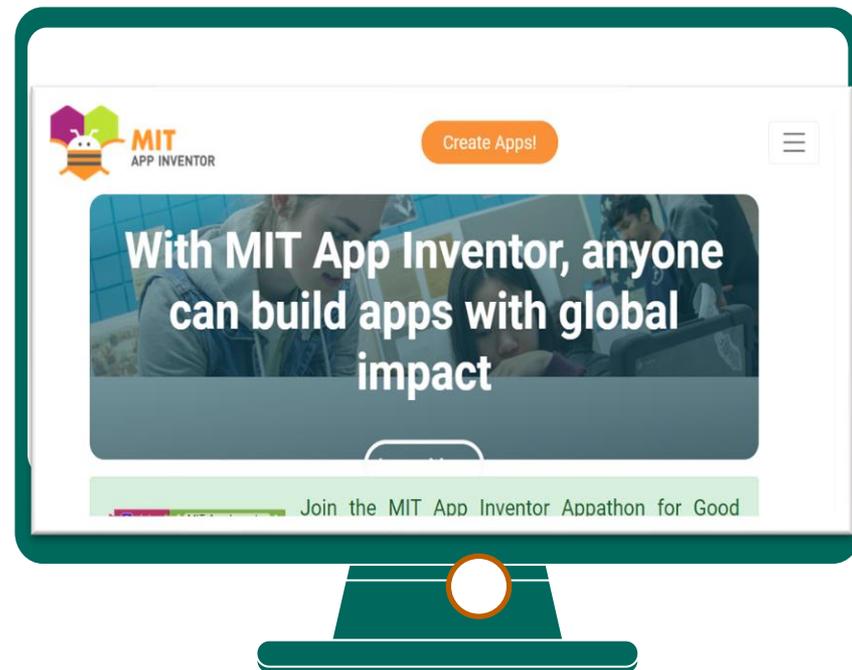


Imagem do site app inventor.

Desenvolvimento de aplicativos:

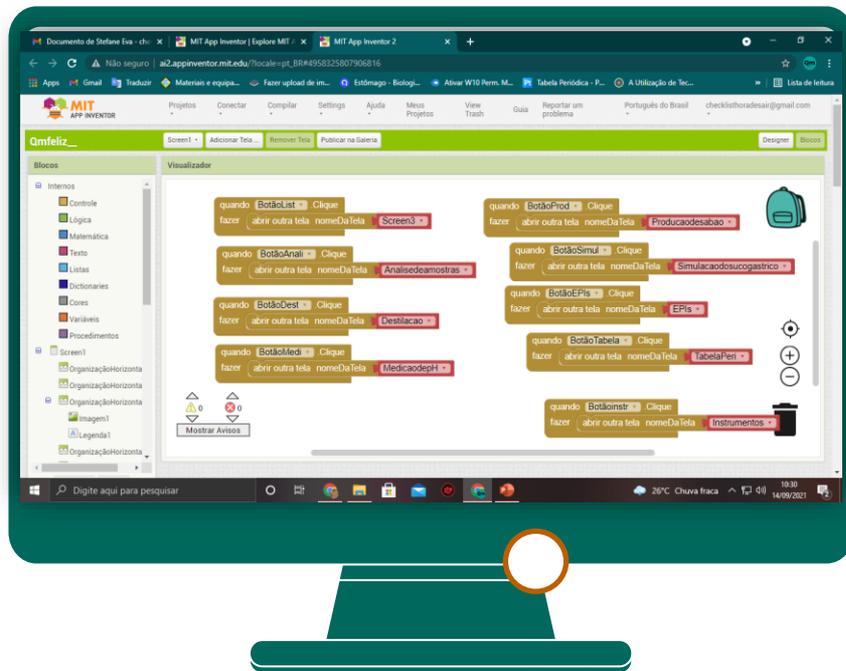
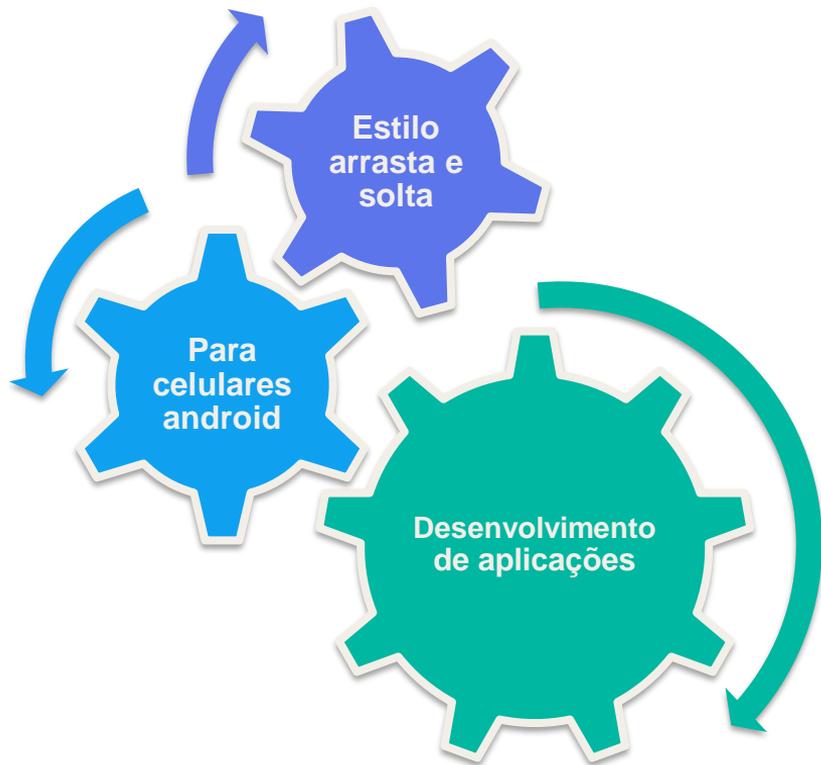


Imagem do site app inventor na tela de programação.



CovidPharmacy

- Aba com Georreferenciamento das farmácias mais próximas;

CovidMaker:

- Aba com link do youtube do COINFO App covid para os vídeos produzidos e editados pelos estudantes com os seguintes títulos - máscara; luvas; álcool em gel; isolamento; fumantes; incubação; Sintomas; Saúde Mental; Homenagem.

QUIZ:

- Aba com link para games: de perguntas e respostas, quebra cabeça, puzzle, raspadinha.

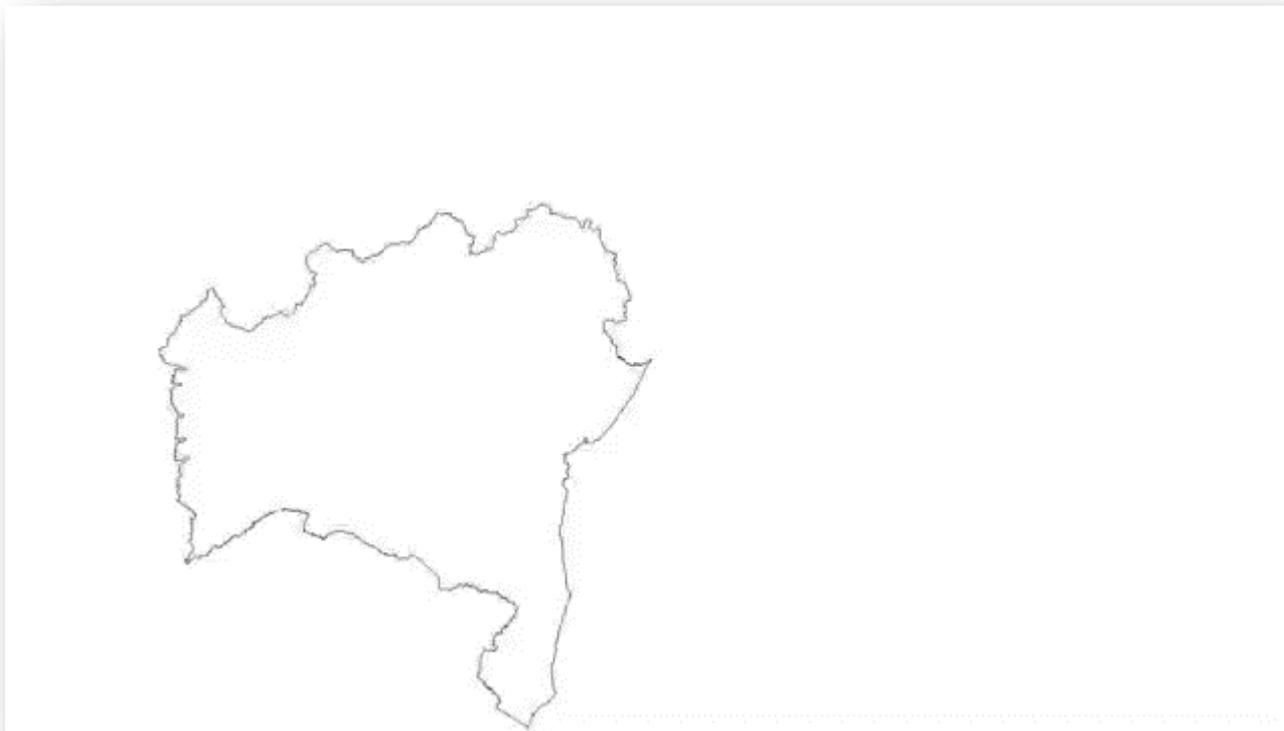
Chat:

- Aba com link para o blog do aplicativo e contato com a equipe de desenvolvedores.

Vídeo produzido para o canal do coinfo:



COINFO
App covid



APLICATIVOS DE ENSINO COMO ALIADOS:

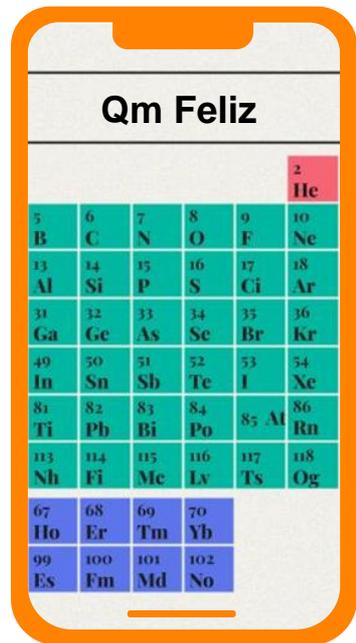


Tabela periódica, cálculo estequiométrico, visualização da estrutura e modelo molecular em 3D, QM Feliz.

Gramática, Quis de português, Redação.

Testes de matemática, Física interativa, Física Enem

História do mundo, Geografia mundial

Referências:

BARANAUSKAS, M. C. C.; VALENTE, J. A. **Editorial**. Tecnologia Sociedade e Conhecimento, v. 6, n. 2, p. 1–8, 2019.

GOBBO, G. Del. **Formação em serviço de professores e metodologias participativas**. *Debates Em Educação*, 4(7), 1–21. Disponível em: <https://doi.org/10.28998/2175-6600.2012v4n7p01> Acessado em: 20 de jul de 2020.

MACHADO, Elaine Ferreira; RUTZ, Sani de Carvalho da Silva; BASNIAK, Maria Ivete; MIQUELIN, Awdry Feisser. APP Inventor: da autoria dos professores à atividades inovadoras no ensino de ciências. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, v. 12, n. 1, p. 612–627, 2019. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/9594>. Acessado em 20/07/2020.

OKADA, A.; RODRIGUES, E. A educação aberta com ciência aberta e escolarização aberta para pesquisa e inovação responsáveis. In: TEIXEIRA, C.; SOUZA, M. V. **Educação Fora da Caixa**: tendências internacionais e perspectivas sobre a inovação na educação. (v. 4). São Paulo: Blucher, 2018.

OKADA, A. L. P. ; Serra, A.R. C. ; RIBEIRO, Silvar F.; PINTO, S. M. C. . Coinvestigação em Rede com o WeSpot - Ambiente Virtual com Tecnologias Abertas, Pessoais e Sociais. In: Mayra Rodrigues Fernandes Ribeiro; Gionava Carla Cardoso Amorim; Hostina Maria Ferreira do Nascimento. (Org.). **Docência e Formação** - perspectivas plurais na pesquisa em educação. 1ed. Curitiba: Editora CRV, 2017, v. 1, p. 167-184.

PINTO, S. M. C., & RIBEIRO, S. F. (2018). Pesquisa e inovação responsáveis na formação científica dos estudantes da educação superior. *Revista E-Curriculum*, 16(2), 420. Disponível

em: <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2018v16i2p420-444>. Acessado em 20/07/2020;

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011. 136 p.

TORRES, Patricia Lupion; SANTOS, Katia Ethienne Estevesdos, PASTERNAK, R.; KOWALSKI, G.; OKADA, A. **Experiência de Educação Ambiental utilizando Pesquisa e Inovação Responsáveis da Pontifícia Universidade Católica do Paraná no Projeto Europeu Engage**. *Revista Diálogo Educacional*, v. 17, n. 55, p. 1530–1554, 2017.

Gratidão!

Alguma pergunta?

- ▶ Katiúscia da Silva Santos - katymssantos@gmail.com
 - ▶ Silvar Ferreira Ribeiro - sfribeiro@uneb.br
 - ▶ Sônia Maria da Conceição Pinto - spinto@unbe.br
- ▶ Stefane Eva Santos Ferreira - stefaneeva@gmail.com

