

SOBRE A AUTORA:

Daiana Oliveira – Happy

Profissional experiente com amplo histórico de atuação na área de Educação (mais de 16 anos) e Coordenação de Educação (mais de 9 anos). Hábil no uso e desenvolvimento de tecnologias para a Educação. Experiências no MIT - Media Lab através da Unicamp - LIAG. Atualmente trabalha com o desenvolvimento de materiais utilizados para ensinar habilidades do século XXI, baseados em empreendedorismo e *design thinking*, por meio do ensino de programação, robótica e *maker* utilizando, por exemplo, Micro: bit, *Construct* e LEGO® *Education*. Qualificada em inglês como Segunda Língua (ESL) e educação. Profissional graduanda em Mestrado pela Universidade Estadual de Campinas. Apaixonada por música e artes.

SOBRE O DESAFIO:

A temática está associada à Engenharia de Computação e áreas afins (Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Tecnologia de Informática, entre outros).

SOBRE A HAPPY:

A Happy é uma empresa voltada para o ensino de Tecnologia, oratória e educação financeira. Suas franquias se encontram no Brasil, Portugal e Espanha. Ela foi fundada em 2015, buscando suprir a necessidade de trazer para as crianças e adolescentes o ensino de ciência da computação. Seu método de ensino, chamado LET – Lean Education Technology, é baseado no desenvolvimento de habilidades do século 21 e no modelo STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts e Math). O currículo introduz os alunos a um ambiente inovador. Por meio do aprendizado baseado em projetos, seu conteúdo estimula o trabalho de competências como raciocínio, criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação e colaboração.

O **M.I.T.** (Massachusetts Institute of Technology) é uma Universidade dos Estados Unidos, referência mundial em inovação e tecnologia. O **Media Lab** (media.mit.edu) é um laboratório reconhecido em todo o mundo por seus trabalhos associados a informática, mídia e educação. É reconhecido por desenvolver pesquisas que “ultrapassam limites e disciplinas, encorajando a mistura e a integração de áreas vistas como totalmente diversas” É pioneiro em áreas como computação vestível, interfaces tangíveis e computação afetiva. Dentre os projetos criados pelo Media Lab pode-se destacar o Guitar Hero e o App Inventor.

O **App Inventor** (<http://appinventor.mit.edu/>) é uma ferramenta de programação visual, intuitivo e online, criada pelo MIT, que permite que todos criem aplicativos totalmente funcionais para telefones Android, iPhones e tablets Android/iOS. Aqueles que são novos no MIT App Inventor podem ter um primeiro aplicativo simples instalado e funcionando em menos de 30 minutos. Apesar de

usar uma linguagem baseada em blocos, facilita a criação de aplicativos complexos e de alto impacto.

PROPOSTA:

Um dos problemas enfrentados na atualidade é a falta de educação de qualidade. A ONU (Organização das Nações Unidas) definiu 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) como ação global para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima, garantir que todas as pessoas do planeta possam desfrutar de paz e prosperidade. Um dos ODS, Objetivo 4 – Educação de Qualidade, tema do Desafio Jovem Engenheiro 2022 é “Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos”. Você pode ler mais sobre ele [AQUI](#).

Sabemos que a concentração, o compromisso, a disciplina e a organização para conseguir dar conta do conteúdo a ser aprendido também é uma dificuldade.

DESAFIO 1.2:

Pensando nisso, o desafio será criar um aplicativo, por meio da ferramenta App Inventor, que ajude os estudantes a se organizarem, seja criando notas e checklists, ajustando a agenda para os estudos ou registrando o conteúdo já estudado. A ideia é tornar o dia a dia do estudante mais produtivo e motivador.

1. Acesse o site do App Inventor (<https://appinventor.mit.edu/>) e crie um cadastro;
2. Clique em “Create Apps”;
3. A sua aplicação deve ajudar com a concentração, o compromisso, a disciplina e/ou a organização dos estudos;
4. Exportar o projeto (.aia);
5. Enviar o projeto exportado para avaliação.

Os critérios de avaliação serão: **criatividade, uso de recursos e alinhamento com a proposta.**

Entrega: Enviar o arquivo gerado pelo App Inventor, em formato (.aia) na plataforma do Google Classroom até 08/05/2022 às 23:59h.