



## DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO MÓVEL PARA O ENSINO DE COMPUTAÇÃO PARA CRIANÇAS

Lorenzo Cespedes Locker<sup>1</sup>; Elvio Gilberto da Silva<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Área de Ciências Exatas – Centro Universitário Sagrado Coração  
[lo.locker1202@gmail.com](mailto:lo.locker1202@gmail.com)

<sup>2</sup>Professor Orientador – Centro Universitário Sagrado Coração  
[egsilva@unisagrado.edu.br](mailto:egsilva@unisagrado.edu.br)

Tipo de pesquisa: Iniciação Tecnológica com bolsa – PIBITI  
Agência de fomento: CNPq

Área do conhecimento: Ciências Exatas – Ciência da Computação

A tecnologia da informação cresce de maneira exponencial e é fato que ela está trazendo inovações para os diversos setores da sociedade. Existem várias diretrizes neste ramo, e um dos que está ganhando bastante espaço no cotidiano é o desenvolvimento de aplicativos móveis, os quais apresentam flexibilidade para acompanhar os usuários a qualquer lugar, já que são instalados em seus dispositivos, e desta forma, conseguem auxiliar em diversas situações. Deste modo, áreas desde empresariais, educacionais, industriais e saúde podem ser beneficiadas e auxiliadas utilizando este recurso em procedimentos específicos. Este projeto de pesquisa propõe o desenvolvimento de um aplicativo móvel para ensinar programação para crianças de maneira envolvente e eficaz. O objetivo é fornecer uma ferramenta interativa que ajude as crianças a aprender programação de forma acessível e divertida, por meio de jogos e desafios interativos, enquanto desenvolvem habilidades importantes, como pensamento lógico, resolução de problemas e criatividade. A justificativa para o desenvolvimento do aplicativo é a crescente demanda por profissionais de tecnologia e a falta de acesso à educação em programação na vida cotidiana das crianças. Acredita-se que o aplicativo possa tornar o aprendizado de programação mais acessível, divertido e interativo para as crianças, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades essenciais para o mundo atual como pensamento lógico, resolução de problemas e criatividade.

Palavras-chave: Aplicativo. Crianças. Pensamento lógico. Programação. Resolução de problemas.