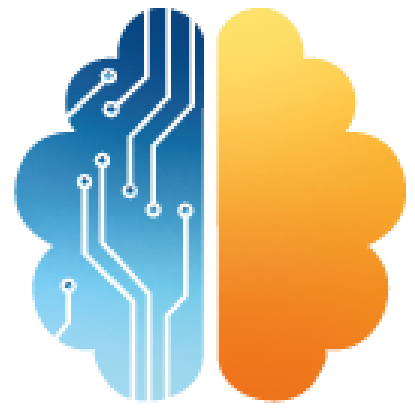


# SilverCoders

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE  
LEARNING EXPERIENCES FOR ADULTS



## FOLHA DE APRENDIZAGEM #8 **APPS MÓVEIS**

LEARNING SHEETS DESCRIBE ACTIVITIES  
THAT HELP INSTRUCTORS INTEGRATE THE  
SILVERCODERS CHALLENGES AND TOOLS  
INTO THEIR TRAINING PRACTICES.

## CODING TRAINING PROGRAMME **FOR +55 ADULTS**



SILVER CODERS

ERASMUS+ No. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by  
the European Union

# ESTRUTURA DA ATIVIDADE

## DESCRIÇÃO GERAL, CONTEXTO E OBJETIVO

O principal objetivo da atividade é que os alunos percebam o que são aplicações móveis. Começarão por aprender alguns aspetos sobre os diferentes sistemas operativos e dispositivos. Em seguida, usarão este conhecimento para criar uma aplicação móvel.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

No final desta atividade, o aluno será capaz de...

1. Entender o que são os sistemas operativos e os dispositivos móveis
2. Entender como as aplicações móveis são e como são criadas
1. Usar o GDevelop para criar uma aplicação móvel

## INSTRUÇÕES

### PASSO 1 - PREPARAÇÃO

O formador deve ler previamente a folha de aprendizagem e seguir todas as instruções para se certificar de que compreende plenamente os passos necessários. Isto também permitirá ao formador garantir que todos os recursos estão disponíveis e procurar recursos adicionais se os originais não estiverem disponíveis.

### RECURSOS

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_operating\\_system](https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system)
- <https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-operating-systems/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_app](https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app)

### PASSO 2 - APRESENTAÇÃO

O formador apresenta o problema à classe e mostra os recursos necessários. Os alunos são desafiados a ler as páginas web. O formador deve discutir isto com os alunos.

### PASSO 3 – USAR GDEVELOP PARA CRIAR APPS

Até agora, os alunos apenas usaram o GDevelop para criar aplicações que funcionam no ambiente web. Agora têm de aprender a usar o editor para criar uma aplicação móvel completa. Para o efeito, devem ler os seguintes recursos.

### RECURSOS

- <https://gdevelop.io/blog/make-mobile-games-without-programming>
- [https://www.youtube.com/watch?v=udP734c\\_Ig&t=6s](https://www.youtube.com/watch?v=udP734c_Ig&t=6s)

## PASSO 4 - CRIAR UM JOGO ANDROID

Os alunos devem pegar em qualquer um dos desafios (17 a 32) e seguir as instruções até terem um jogo completo instalado num dispositivo Android (devem criar um APK). O seguinte recurso pode ser útil.

### RECURSOS


- <https://www.groovypost.com/howto/install-apk-files-on-android/>

## PASSO 5 - DISCUSSÃO

Cada grupo de alunos apresenta os resultados. A classe deve discutir como uma única equipa os resultados e as aplicações em execução no dispositivo.

## PASSO 6 - AVALIAÇÃO

O formador pode avaliar os alunos com base nos resultados alcançados na etapa 4 e no envolvimento no passo 5.



THIS DOCUMENT REFLECTS ONLY THE AUTHOR'S VIEW AND THE  
NATIONAL AGENCY AND THE EUROPEAN COMMISSION ARE NOT  
RESPONSIBLE FOR ANY USE THAT MAY BE MADE OF THE INFORMATION IT  
CONTAINS