

## **REDE SOCIAL EDUCATIVA: ESCLAREÇA – VOCÊ SEM DÚVIDAS**

**Gabriel José Guedes da Silva**  
gabriel.jose@aedb.br

**Gabriel Lourenço da Silva Oliveira**  
gabriel.lourenco@aedb.br

**Reidner Rocha Ferreira**  
reidner.ferreira@aedb.br

### **RESUMO**

*O conceito de mundo moderno está diretamente ligado à produtividade diária e ao uso de celulares. De fato, quanto mais atividades são designadas durante o dia, menor será o tempo para dedicar-se à uma tarefa que necessite o uso exclusivo de computadores, por tais motivos, os smartphones tem sido a válvula de escape para, hoje, serem utilizados para diversos fins. E, infelizmente, um dos fins que acompanha a evolução tecnológica a curtos passos é a educação. Mesmo que o conceito de e-learning e de ensino a distância (EAD) seja cada vez mais disseminado, poucas são as soluções que permitam o fácil acesso na palma da mão. A falta de praticidade para resoluções de dúvidas em fóruns de plataformas web, falta de produtividade no acesso através do modelo tradicional, falta de interatividade entre os usuários e, principalmente, a falta de um aplicativo para este fundamento, são as questões de maior impacto que possam ser exploradas para gerarem bons frutos. A proposta deste trabalho de conclusão de curso é apresentar as etapas e os conceitos básicos do projeto desenvolvido, a fim de auxiliar as questões postas em pauta. A solução está embasada em duas áreas que permitirá o usuário, através de uma rede colaborativa, compartilhar dúvidas ou conteúdo de um tema específico que permitirá que outros usuários acesse e interajam com a publicação. Será embarcada em um aplicativo mobile para total interação desde publicação e consulta e em uma plataforma web somente para consultas. Nesse sentido, a solução irá possibilitar a autonomia do usuário e a eliminação das barreiras do e-learning com relação ao aumento da produtividade, ao acesso facilitado em qualquer dispositivo mobile em qualquer.*

Palavras-Chave: Gamificação; E-Learning; Aplicação Mobile; Redes Sociais.

---

### **1. INTRODUÇÃO**

Vivemos em um mundo totalmente globalizado. Isto é um fato! Comumente essa frase é repetida para frisar o quão atual é esse dito. De certa maneira, com o avanço da tecnologia e consequentemente a diminuição do tempo ocioso para realizar atividades, o mercado ganha força e clama por soluções que, de modo geral, possa vir ajudar a tornar o dia mais produtivo. E, em tempos de dificuldade financeira, crises, pandemias globais ocasionadas por doenças, como o Covid-19, que por conta de medidas protetivas de isolamento, vem alterando o formato de ensino para plataformas digitais, as oportunidades também surgem nessa área. Sendo assim, o público fica à deriva por soluções que além de ser mobile, possa tornar seus estudos algo prático, rápido, eficiente, colaborativo e acessado em qualquer lugar e dispositivo (FONSECA, LEITE, MARASCHIN, MUTTI e SILVA, 2003).

Após experiências cotidianas que envolvam pesquisas tradicionais em browsers à procura de respostas para possíveis dúvidas, encontrar pessoas com as mesmas perguntas que você ou então localizar algum conteúdo compartilhado que ajude nos estudos, resoluções de problemas, softwares de trabalho, programação e qualquer assunto desejado, tornou-se uma experiência entediante e muita das vezes frustrante, por acabar não conseguindo obter respostas para suas dúvidas ou não localizando algum conteúdo que ajude. Tal fato atinge diretamente no

desenrolar do dia nos estudos, atrapalha o planejamento das atividades, e conseqüentemente, gera um prejuízo diário por ser um tempo de pesquisa muito grande e gasto em vão (FGV SP, 2019).

Em 2015, foi feita uma pesquisa pelo IBGE em que evidencia que cerca de 90% dos estudantes acessam a internet para fins de aprendizado (IBGE, 2018) e ainda, dentre esses números, ficou claro que esse conjunto de estudantes possuem idade entre 16 e 25 anos, ou seja, hoje em 2020, o epicentro tecnológico. Desse modo, tornar o ambiente escolar, seja em todos os níveis, cada vez mais informatizado, vai de encontro ao atual ambiente em que vivemos no mundo. Buscar alternativas que cativem a auto aprendizagem por meio de comunidades colaborativas em que os próprios usuários se ajudem, faz com que a gamificação do processo de estudo seja ainda mais atrativa (LADLEY, 2011)

Nesse sentido, por fim, a solução ideal seria uma social network compartilhada que agregue um feed personalizado com os temas desejados para que pesquise sobre perguntas da comunidade, possa realizar perguntas, responder as dúvidas e, além disso, um segundo feed para acessar conteúdo de estudos compartilhado e compartilhar conteúdo (artigos, links, textos, programações) dos temas que desejar. Trazendo, também, uma maior credibilidade ao processo, por ordenar os resultados do feed de conteúdo decrescentemente de acordo com as avaliações, ou seja, o mais bem avaliado, sempre aparecerá em primeiro e assim por diante, dessa forma, fomenta ainda mais a participação do usuário no processo de garantir os melhores resultados para a comunidade. Portanto, pessoas que não possuem uma boa qualidade de ensino ou não há quem dê suporte, com “Esclareça”, em seu smartphone, terá auxílio no momento dos estudos.

A rede será interativa por possuir métodos de avaliação, gamificação e reporte a conteúdo ofensivo. O que antes era somente em browser e com uma arcaica pesquisa, hoje, revolucionaremos a sua forma de estudar, ajudar os demais e compartilhar conhecimento.

## **2. MATERIAL E MÉTODO**

O mundo globalizado requer mudanças em áreas que muitas das vezes pensa-se como algo tradicional e jamais sofreria alteração. Isso é um erro! De fato, uma das diretrizes que mais tem mudado com a digitalização é a educação. A forma do aprendizado tem cada vez mais saído dos encontros presenciais para encontros online em reuniões, fóruns, exercícios digitais e uma infinidade de cursos que tem possibilitado muitas pessoas que sequer teriam um ensino de qualidade, acessar bons conteúdos na palma de sua mão (GUILHERME, 2019).

Nesse sentido, surge a famosa palavra “e-learning”. Sendo essa, uma metodologia recente, que visa atingir as perspectivas citadas anteriormente, como ensino digital de qualidade e acessível a todos. De certa forma, tem conseguido atingir. Visto que garante a flexibilidade de ensino e contato entre alunos e docentes, mas ainda se observa uma grande margem de evolução nessa área em que muitos aspectos ainda podem ser melhorados para assim, tornar tal maneira de aprender difundida e mais utilizada.

Dados de 2019 sugerem que, somente no Brasil, são aproximadamente cerca de dois aparelhos eletrônicos por pessoa em circulação no território nacional (FGV-SP, 2019), sejam esses, smartphones, tablets, notebooks e computadores. Ou seja, batendo a marca de quase 450 milhões de dispositivos. Impressionante, não?! E sendo mais específico, são mais de 230 milhões de celulares ativos no Brasil (IBGE, 2018). Portanto, por toda essa perspectiva de smartphones que são ativos e a quantidade de pessoas conectadas, por quê ainda o e-learning não é totalmente difundido tornando o conhecimento mais acessível nos celulares, em pleno ano de 2020 (PAULSEN, 2002)?

Falta de uma plataforma mobile, estas são as palavras-chave (KENSKY, 2012)! Dessa forma, visto a possibilidade de unir ambos métodos de ensino, numa plataforma mobile que

será simples, prático, acessível a toda população e de muita eficiência, estará entrando num seletivo modelo de negócio que agregará educação, tecnologia e uma economia colaborativa que, além de estar contribuindo para garantir a evolução do método de e-learning, estará garantindo a redução da desigualdade social quanto aos estudos (LYCEUM, 2020).

## 2.1. E-LEARNING

E-Learning é caracterizado numa modalidade nova de aprendizado em que é necessário o uso de uma plataforma digital para conectar todos os usuários que possuem o mesmo fim: educação. Apesar de ser rotulado pelo distanciamento físico entre profissionais e alunos, é uma metodologia altamente flexível por não possuir restrições quanto ao tempo ou espaço, já que os envolvidos podem manter tal interação em qualquer lugar que possua a internet.

Nas grandes corporações, o e-learning (ou e-training) tem a capacidade de dar ótimas respostas à exigência do mercado, como uma grande alternativa para almejar os objetivos da empresa. De fato, a evolução de seus colaboradores quanto a competências, habilidades e instruções primordiais à realidade atual do cenário tecnológico, é sem dúvidas, uma revolução na formação individual e profissional, o que eleva o patamar da organização em relação as concorrentes.

Com tal crescimento, essa metodologia digital pode proporcionar o acesso dinâmico a conteúdos que antes só eram possíveis em ambientes presenciais. E isso, permite o aumento da possibilidade de um maior engajamento por parte dos usuários. Nesse sentido, torna-se uma das ferramentas mais democráticas de ensino, disponível igualmente para todas as camadas sociais (PAULSEN, 2002). Evidenciando, de fato, um exímio combate à desigualdade social na educação. Em que infelizmente, mesmo num mundo globalizado, essa é uma questão a ser combatida e abordaremos especificamente em um parágrafo.

Diante disso, fica claro que a educação a distância tem sido uma ferramenta totalmente atual sendo responsável por fornecer um conjunto de soluções que possam ajudar a ampliar o desempenho individual e o conhecimento amplo em diversas diretrizes. Por conta da alteração na forma do consumo de conteúdo educacional, manter-se atualizado com as tendências de ensino, garante, num tempo mais reduzido, uma maior produtividade e recepção do conteúdo (PAULSEN, 2002). E isso, permite o aumento da possibilidade de um maior engajamento por parte dos usuários. Nesse sentido, torna-se uma das ferramentas mais democráticas de ensino, disponível igualmente para todas as camadas sociais (PAULSEN, 2002).

**Figura 1:** Vantagens e Desvantagens do E-Learning

Vantagens	Desvantagens
Pode aumentar o nível de participação	Normalmente baseada na comunicação escrita; não possibilita linguagem corporal
Pode aumentar o envolvimento do aluno	Há uma curva de aprendizagem do ambiente virtual inevitável; as discussões podem demorar a começar
Estimula o aluno a assumir o papel de tutor e estimula a aprendizagem entre colegas	O acesso a atividades <i>on-line</i> continua problemático
Promove uma abordagem centrada no aluno	O estímulo à participação ativa pode ser difícil
Favorece compreensão e aprendizagem profundas	O gerenciamento de grandes volumes de discussão pode exigir muito tempo de alunos e professores
Facilita o trabalho colaborativo	Pode ser necessário que o professor aprenda novas habilidades de moderação <i>on-line</i> (ou adapte habilidades existentes)
Possibilita disponibilizar os registros das discussões	O acúmulo de mensagens aumenta a sensação de sobrecarga para alunos e professores

**Fonte:** MURRAY e MASON (2003:10)

O destaque do quadro acima fica por conta da dificuldade do estímulo que uma aplicação consegue trazer aos usuários. Isso deve-se ao fato de que na maioria das plataformas, são materiais engessados, sem diferenciais e com uma complexidade de acesso enorme. Portanto, ter algo mobile, com gamificação e que garanta a interação de forma colaborativa entre os envolvidos, pode cativar esse frequente uso e tornar o acesso mais estimulante em poder aprender e compartilhar conhecimento.

**Figura 2:** Ferramentas do E-learning

Ferramenta	Organização	Características
E-mail	Assíncrono, endereços de e-mail individuais	Direcionado para indivíduo ou pequeno grupo
Fórum	Assíncrono, mensagens organizadas por assunto em um local central, normalmente as respostas são encadeadas e alinhadas uma abaixo da outra	Histórico de interação é documentado de forma contínua. Os títulos, a estrutura e a permanência dos registros podem auxiliar a organização de conceitos
Chat	Síncrono, participantes acessam um site central em uma hora determinada. Normalmente um interesse ou propósito comum é compartilhado	Permite a interação espontânea. Várias conversas paralelas podem ocorrer de uma só vez, em razão do tempo de resposta

**Fonte:** MURRAY e MASON (2003:10)

## 2.2. FÓRUNS

Fórum online é uma excelente ferramenta de e-learning que já a anos presente nos navegadores. A ideia de aprender em conjunto é um conceito que cativa a contribuição mútua. A importância dos fóruns para tal ideal é grande, pois nasceu com a finalidade de promover o debate entre os envolvidos sobre um tema ou assunto específico. A alteração no modelo de ensino, cada vez mais digital, vai ao encontro da ideia de trazer proximidade mesmo longe fisicamente. Isso ocorre num fórum.

O estímulo da interação contribui diretamente para o desenvolvimento do ensino, aprendizagem e o formidável ambiente em grupo. Resoluções de problemas, dúvidas e compartilhamento de conteúdo, são os assuntos mais gerados dentro de um fórum educacional.

Tais redes de debates assumem o protagonismo de uma infraestrutura na construção de uma base teórica para diversos problemas cotidianos. De fato, muitos são os temas discutidos nos fóruns em diversos ambientes diferentes. Mas que possuem um único objetivo: respostas as questões, tornando a sala de aula um universo sem barreiras e ilimitadas à participação da sociedade. O uso dos sistemas de informação para dar suporte à educação e ao estímulo de comunidades de aprendizagem, podem abrir barreiras na dificuldade que encontra-se atualmente na comunicação e submeter-se-á aprimorar a construção de novos ideais, de maneira a retirar o pensamento de algo tradicional, que mesmo válido, necessita de mudanças conforme nossas prioridades do mundo atual (KENSKI, 2000).

Utilizar uma plataforma desse modelo como ferramenta inserida num contexto de unir a globalização e educação, além de ser totalmente colaborativa, sem um mediador entre os assuntos, fomenta ainda mais a ideia de estímulo. Kenski (2000) enfatiza o fato de que a interação em comunidade, mas com pessoas diferentes e de grupos diferentes, mas com o

mesmo intuito, é primordial para evolução de um pensamento crítico e o ideal importante de ajuda ao próximo. Nesse sentido, a forma com que o conhecimento é adquirido, é aprimorado conforme a participação individual e constante (SABBATTINI, 1999).

### 2.3. ECONOMIA COLABORATIVA

Marcada pela evolução tecnológica, essa tendência de colaboração vem ganhando força com os novos padrões de aplicativos no mercado. Com suporte acerca de ideias, propostas, serviços e projetos disruptivos viabilizados pela conectividade e pelo compartilhamento online. Numa atual sociedade, é imprescindível que o ser humano busque redes de colaboração e compartilhamento.

As inovações oriundas de startups, empresas em geral e negócios diversos, possuem a tendência de transformar modelos ultrapassados em casos de uso mais transparentes e acessíveis. Dessa forma, as redes online propiciaram um enorme espaço para compartilhar numa escala muito maior, de fato, a facilidade com a transmissão de mensagens, imagens, meios e conteúdo, tornou as comunidades mais acessíveis e aberta a todos (SILVEIRA, 2017).

O fenômeno da economia colaborativa resulta um novo ciclo com desenvolvimento social e econômico, que está em conjunto com as estratégias mais atuais de negócio no mundo. Dessa maneira, pode-se definir como uma potencialização dos meios online que acarretaram no surgimento de um modelo de negócio que influenciou a criação de apps como Uber, 99, iFood, Airbnb, Bablacar, entre outros que são caracterizados pela economia colaborativa (SILVEIRA, 2017).

Esse fato, desponta por principalmente tais startups citadas, com modelo empreendedor jovem que visa novas oportunidades de negócio (GANSKY, 2011). Tal fato tem essencial importância, pois, possibilita o acesso via plataformas digitais que permite o amplo acesso a conteúdo, serviços e produtos que antes ficava guardado só para uma pessoa, será compartilhada e disponível para todos acessarem. Um exemplo prático é que antes um artigo que estaria armazenado a 4 chaves em um repositório fechado, seria disponibilizado para o amplo acesso da população, compartilhando conhecimento e tornando o acesso mais prático. Esses inovadores produtos, proporciona uma ideia social bastante interessante, pois permite que os usuários percebam os benefícios reais de acesso e uso de conhecimento em vez de sua posse. Diante disso, fica evidente a economia de espaço, tempo, dinheiro e produz a chance de realizar novos relacionamentos diante do seu grupo de interesse (SILVEIRA, 2017).

Portanto, associar a educação a uma rede colaborativa que permita interação e compartilhamento de conhecimento para todos os usuários de acordo com seus interesses via aplicativo para smartphone é um meio importante para além de levar o conhecimento com maior praticidade, pode trazer um conforto através do e-learning no sentido de que mesmo com uma má qualidade de ensino, teria acesso, de forma livre e num meio em comunidade, a conteúdos renomados e a possibilidade de tirar suas dúvidas numa rede integrada e totalmente colaborativa.

### 2.4. GAMIFICAÇÃO

Os jogos, sejam eles online ou não, são um dos meios de entretenimento mais consolidado no mundo. De fato, só no Brasil, cerca de 66,3% dos brasileiros possuem o hábito de jogar, seja em qualquer plataforma (FORBES, 2019). De acordo com o levantamento ainda, 45,3% dos jogadores utilizam o celular como plataforma principal, seguidos por 26,5% em videogames e 12,8% em computadores (FORBES, 2019). Diante desses dados, fica evidente que os games são uma porta de entrada para o entretenimento diário de pessoas, de todas idades, mas em especial as pessoas com idade entre 25 e 54 anos, que representa mais de 61% da população ativa no Brasil (FORBES, 2019).

Nesse sentido, fica claro que os jogos são um meio poderoso para edificar a aprendizagem em diversas diretrizes e por isso, nos últimos anos a área voltada para criação de uma maneira de tornar a aprendizagem mais dinâmica, como o e-learning. E dentro dessa metodologia, um dos principais focos que buscam a todo momento é utilizar os próprios ideias de um game para tornar a educação mais atrativa e muito mais dinâmica. Portanto, indo em encontro a isso, surge a gamificação, que tem como significado utilizar componentes elementos próprios dos games (estratégias, pensamentos, modos, metas, pontuação) fora do formato de um jogo (MÔNICA, 2012). A imagem a seguir define exatamente esses dados de qual estratégia seguir para poder cativar ainda mais seus usuários.

Com a constante participação dos usuários, a eficácia da metodologia aumenta percentualmente. De fato, a gamificação tem se tornado uma das maneiras mais eficazes de incentivar a participação e-learning. E como consequência, tal fenômeno tem crescido de tal forma que várias áreas da educação têm aplicado para poder alavancar os estudos, principalmente no ensino médio/superior.

De fato, por ser algo que está junto da popularização dos jogos e essa faixa etária ser a mais ativa, tem a tendência de ser a maior adepta. A principal meta de atrelar o conhecimento aos games, é garantir uma resposta mais rápida na questão da participação. Ao conseguir enxergar uma problemática específica, pensa-se em meios a partir de uma visão de um desenvolvedor de games ou de um profissional UX, para de fato gamificar a ideia em algo mais lúdico. Não significa, de fato, desenvolver o jogo, entretanto idealizar estratégias que seriam utilizadas nos games e trazer para uma realidade educacional que permita um melhor entendimento dos envolvidos. A seguir imagem, retrata o eixo que divide a criação de um game, parte lúdica, educação e a própria metodologia. Por ser um meio de empírico de aprendizado, entre erros e acertos, o usuário utiliza do erro para poder ter novas perspectivas e assim, desenvolvendo um lado crítico para poder avaliar o que é certo e errado, ou seja, há acertos nos erros (MÔNICA, 2012).

Dessa forma, utilizando-se destes conceitos para aplicação de um estudo concebido para educação, corporação ou em qualquer área, fica evidente que os resultados são satisfatórios. A ideia mais concebida entre os apps são de interatividade entre usuários por meio de ideias colaborativas e sistemas baseados em PBL - Points, Badges and Leaderboards, que são os tradicionais pontos e rankings por participação que, sem vias de dúvidas, é um incrível estimulante e que de forma saudável, implica numa competição pessoal para sempre superar suas barreiras e objetivos anteriores (LADLEY, 2011). Por tais motivos, sugere uma perspectiva sociocultural emergente. Áreas estratégicas em diversas diretrizes têm adotado esse modelo com base na evolução tecnológica e digital, tornando-se assim, inseridas no contexto mais atual possível.

### **3. TECNOLOGIAS UTILIZADAS**

Como método, foi utilizado as tecnologias do NodeJS para o backend e React Native para o frontend. Ambas tecnologias foram utilizadas na produção do aplicativo mobile: “Esclareça”.

#### **3.1. NODEJS**

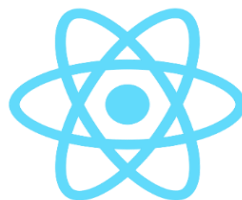
É uma plataforma projetada com o motor Javascript do Chrome e que permite desenvolver de forma simplificada um back-end para redes rápidas e escaláveis. Utilizado por grandes sistemas (Netflix, Uber, LinkedIn), tem como principal característica a alta escalabilidade, além disso uma arquitetura simplificada, flexibilidade e baixo custo.

**Figura 3:** Logo Node.js

**Fonte:** (NodeJS, 2020)

### 3.2. REACT NATIVE

É fundamentado por uma série de ferramentas que tornam viáveis o desenvolvimento mobile de forma nativa tanto para Android, como para IOS (REACT NATIVE, 2020). Atualmente, é o que existe de mais moderno em desenvolvimento front-end para aplicações, ao utilizar o javascript como principal linguagem de programação, permite diversas personalizações entre módulos e elementos.

**Figura 4:** Logo React Native

**Fonte:** (React Native, 2020)

## 4. RESULTADOS

Uma rede social de estudos que agregue desde soluções de dúvidas a compartilhamento de conteúdo estudantil. Social network compartilhada e colaborativa que agregue um feed personalizado com os temas desejados para que pesquise sobre perguntas da comunidade, possa realizar perguntas, responder as dúvidas e, além disso, um segundo feed para acessar conteúdo de estudos compartilhado e compartilhar conteúdo (artigos, links, textos, programações) dos temas que desejar, contendo também, uma área exclusiva com chat entre sua rede, organizando sala de estudos, dúvidas e resoluções de problemas.

Portanto, pessoas que não possuem uma boa qualidade de ensino ou não há quem dê suporte, com “Esclareça”, em seu smartphone, terá auxílio no momento dos estudos. A rede será interativa por possuir métodos de avaliação, gamificação e reporte a conteúdo ofensivo.

Voltado para todo público, mas focado para o estudantil e corporativo que visa otimizar o tempo diário na ação de ter um estudo ou encontrar soluções para suas respectivas dúvidas. O esclareça é um app mobile nativo que possibilita interagir com as dúvidas e conteúdo da comunidade, com os temas desejados, realizar perguntas, responder, avaliar, compartilhar conteúdo e conhecimento. Diferente do app concorrente Brainly, como diferencial, o app proposto possui feed de acordo com o tema escolhido, uma área para compartilhar conhecimento como textos, artigos e arquivos, além de permitir, por meio da gamificação, a interação entre todos da rede de modo colaborativo.

Além disso, utilizando da interação a favor da credibilidade, o feed de conteúdo será ordenado de modo decrescente de acordo com as avaliações, ou seja, o mais bem avaliado de

acordo com o tema, aparecerá sempre em primeiro nas pesquisas, assim, fomenta ainda mais a colaboração para que a comunidade sempre tenha acesso ao melhor conteúdo avaliado.

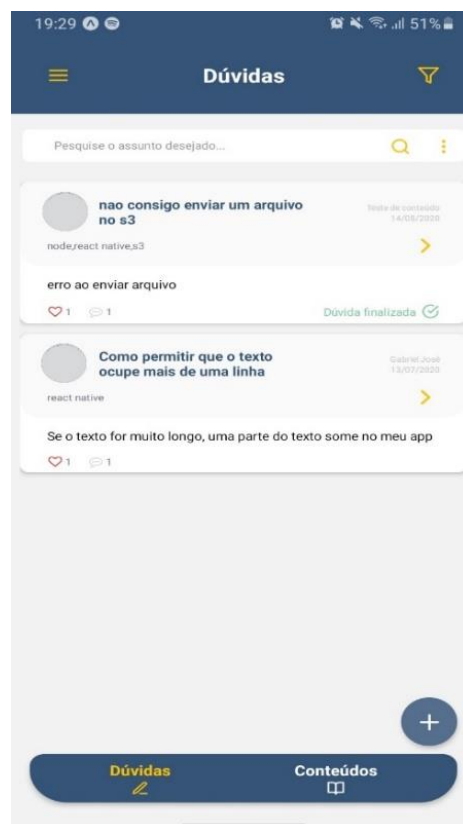
O que antes era somente em browser e com uma arcaica pesquisa, hoje, revolucionaremos a sua forma de estudar, ajudar os demais e compartilhar conhecimento.

**Figura 5:** Logotipo do Aplicativo Esclareça



**Fonte:** Autoria Própria

**Figura 6:** Feed Principal



**Fonte:** Autoria Própria

A figura 5 é representada pelo logotipo do aplicativo idealizado. Com base no que foi pré-determinado, foi criada para ser visualmente objetiva, agradável e de forma a garantir fácil identificação do app. A imagem principal é enfatizada por uma lâmpada, que tem como significado um sentido de ideia, de conhecimento e que traz um ideal de rapidez. Dessa maneira, teremos o conceito de resolução rápida, eficiente e objetiva, trazendo assim, uma sensação de produtividade aliada à qualidade do conhecimento. Como alteração do filamento, temos a letra “E”, inicial de “Esclareça”.



O nome “Esclareça – Você sem dúvidas”, é claro e objetivo como condiz ao seu significado literal de esclarecer, informar, tornar claro e compreensível. Ou seja, além do sentido de solucionar, traz, também, o sentido de compartilhar ainda mais conhecimento.

A figura 6 é representada pelo feed principal personalizado que cada usuário terá de acordo com suas preferências. Neles serão carregadas todas as informações de dúvidas ou conteúdos compartilhados, permitindo o acesso àquela postagem que selecionar, além de permitir o filtro por posts de dúvidas já resolvidos, posts que o usuário curtiu ou por data. Permite uma pesquisa bem simplificada de acordo com título, nome, assunto e descrição. Por fim, como trata-se de uma rede social, é possível curtir, seguir os colegas, bloquear, reportar um post indevido, acessar o perfil do usuário e permite a fácil inclusão de um novo post de dúvida ou compartilhamento de conteúdo. Dessa forma, o usuário ficará mais disposto a usar um aplicativo educacional que possui ações bem semelhantes aos aplicativos de redes sociais existentes atualmente.

**Figura 7:** Página de postagem



**Fonte:** Autoria própria

Já na página da postagem, figura 7, permite visualizar as informações das postagens e realizar as interações através de comentários, visando solucionar as dúvidas ou complementar as informações já contidas no texto de descrição. E como parte final que se obteve maiores retornos em relação à usabilidade e interação de forma colaborativa, foi desenvolvido uma área específica de ranking de maiores participações dos usuários, por meio de envio de postagens, curtidas ou envio de comentários. Desse modo, o ambiente online de estudos se torna ainda mais atrativo e desafiador.

## 5. CONSIDERAÇÕES

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou a realização de uma análise profunda de como um software pode melhorar de forma significativa o acesso e o estímulo a

uma prática que é ainda pouco explorada: o uso de aplicativos como forma de resolução de dúvidas. Dada à importância da educação nos dias atuais, torna-se necessário o desenvolvimento de formas de agilizar ainda mais esse processo de busca por conhecimento, que ainda é lento, para assim, trazer a praticidade necessária junto à qualidade apresentada. Desse modo, o tempo excessivo gasto anteriormente com a pesquisa, será revertido em produtividade para que ainda mais tarefas possam ser realizadas.

O projeto idealizado investe na ideia de oferecer a possibilidade de acessar um fórum e um repositório digital de maneira simplificada na palma de sua mão, oferece mais que a ação de pesquisa, mas sim a resolução e acesso prático a um conteúdo antes dificilmente compartilhado. Além disso, a prática de interação entre usuários, o que cresce a cada dia, é um processo chave para o bom uso do sistema e assim, chegar numa excelência no assunto através de trocas diretas com outros participantes. Dessa maneira, a aplicação foi pensada buscando solucionar um produto em falta no mercado, que é unir a educação e tecnologia em um aplicativo, de forma a tornar a pesquisa mais prática, tornar o processo mais atrativo e poder, de forma colaborativa, compartilhar conhecimento.

Dessa forma, diferencia-se dos demais concorrentes por atender não só a prática de resoluções de dúvidas, mas também por trazer uma plataforma unificada que permite acesso à conteúdo digital e uma área de troca direta denominada de “Slack”. Algo não visto anteriormente em uma solução. E, com o inevitável avanço da tecnologia, além de particularidades como mais tempo de uma pessoa em um smartphone, isolamento social, e-learning e o crescimento exponencial das Edtechs (soluções digitais para educação), é imprescindível que explorar esse mercado, é uma oportunidade de trazer mais uma opção de tornar o aprendizado algo mais agradável de ser praticado.

Através de pesquisas levantadas durante a etapa de planejamento e produção do escopo, ficou claro que implementar essa solução numa plataforma digital seria um avanço significativo na maneira de esclarecer algo que seja um atual obstáculo em seu estudo. Além disso, como o principal nicho de pessoas identificados durante o processo de levantamento de requisitos são de adolescentes e adultos (até 26 anos), nada mais justo que o desenvolvimento de uma estratégia de um app totalmente moderno que atenda todas as expectativas levantadas a esse mercado. Isso mostra o total potencial que se pode ter de retorno após implementação, num espaço de meses ou próximos anos.

E para que atenda ainda mais todas as requisições levantadas durante todo o ciclo do projeto, o sistema esclareça ainda conta com futuras implementações que serão disponibilizadas por atualizações periódicas. Dentre os estudos de novas funcionalidades, a principal é a melhoria e otimização de todo o processo de User Experience, para que a cada novo feedback, o uso seja ainda mais otimizado conforme o que se tem de mais atual no quesito da tecnologia em aplicativos. Em um outro plano, possui a produção de maiores possibilidades no processo de gamificação, que permitirá demonstrar rankings, competições semanais entre amigos e assim, estimular a contínua participação no aplicativo.

Além disso, para finalizar a ideia de uma rede social focada nos estudos, a possibilidade de adicionar um usuário a sua rede para que acompanhe suas publicações e também salas de bate papo direto entre os usuários para que troquem ainda mais conhecimento nessa rede colaborativa e interativa. Dessa maneira, o sistema poderá agregar o que foi idealizado no início na etapa de planejamento, alcançar os pedidos durante a fase de pesquisa e atender aos feedbacks dos usuários durante a fase de testes.

## 6. REFERÊNCIAS

MARASCHIN, C.; FONSECA, T. M. G.; MUTTI, R. M. V.; SILVA, D. F. d.; LEITE, D. B. C.; Ern, E. **Tecnologias digitais na educação: tendências**. Especial, 2003, Curitiba.

FGV SP. **30ª Pesquisa Anual do Uso de TI nas Empresas, 2019.** Disponível em: [https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/pesti2019fgvciappt\\_2019.pdf](https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/pesti2019fgvciappt_2019.pdf).

IBGE. **Censo da Educação Superior 2018.** Disponível em: [http://download.inep.gov.br/educacao\\_superior/censo\\_superior/documentos/2019/apresentacao\\_censo\\_superior2018.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_superior/censo_superior/documentos/2019/apresentacao_censo_superior2018.pdf).

LADLEY, Paul. **Gamification, Education and Behavioural Economics.** Games-ED Innovation in Learning, 2011.

GUILHERME, Willian Douglas; **Contradições e Desafios na Educação Brasileira.** 1. ed. Paraná: Atena, 2019. p. 1-281.

LYCEUM. **Covid-19 na educação: A reinvenção digital na sala de aula!** Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/covid-19-na-educacao-a-reinvencao-digital-na-sala-de-aula>.

PAULSEN, M. **E-Learning: o papel dos sistemas de gestão da aprendizagem na Europa.** Lisboa: Inofor, 2002. (Coleção formação a distância & e-Learning).

KENSKY, Vani Moreira. **O que são tecnologias e por que elas são essenciais.** In: KENSKY, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MURRAY, Peter J.; MASON, Robin. **Computer-Mediated Communication (CMC): state of the art.** Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta a Distância – Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED), v. 1, n. 2, jan. 2003. Disponível em: <http://www.abed.org.br>.

SABBATTINI, Marcelo. **As publicações eletrônicas dentro da comunicação científica.** São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, 1999. Disponível em: PRISMA.COM n.º 7 2008 ISSN: 1646 - 3153 151 [http://bocc/ubi.pt/pag/\\_texto.php3?html2=sabattini-marcelo-publicacoeselectronicas](http://bocc/ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=sabattini-marcelo-publicacoeselectronicas).

SILVEIRA, A. B. D. **Economia colaborativa:** reflexões a partir da literatura. DESENVOLVE: Revista de Gestão do Unilasalle, Canoas, v. 6, n. 2, p. 143-161, jul./2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18316/desenv.v6i2.3378>.

GANSKY, L. M. **Porque o Futuro dos Negócios é Compartilhar.** Rio de Janeiro: Alta Books: 2011.

FORBES. **Educação a distância: um modelo que só cresce.** Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2019/03/educacao-a-distancia-um-modelo-que-so-cresce>.

SILVA, MÔNICA. M. D; CAMPOS, A. M. S. **FORMAÇÃO PARA PROFESSORES DE UMA IES USANDO OS JOGOS DO MOODLE.** Simped: Simpósio Pedagógico e Pesquisas em Educação, Resende, v. 1, n. 12, p. XX-YY, ago./2012.

NODEJS. **Docs.** Disponível em: <https://nodejs.org/en>.

REACT NATIVE. **Get Started.** Disponível em: <https://reactnative.dev>.