

Um aplicativo de aprendizado jovem, interativo e imediato

INTRODUÇÃO

O Helply é um aplicativo que visa melhorar o desempenho dos alunos em disciplinas, nas quais tiveram defasagem devido a pandemia. E isso é retratado nas nos redimentos escolares. Em 2020, 72% dos alunos tiveram seus resultados abaixo do esperado pelas instituições de ensino (INSTITUTO PENÍNSULA, 2020). Na plataforma usamos o sistema de monitoria online, de forma que outro estudante que entenda do assunto possa ajudá-lo a sanar suas dúvidas. Utilizando um chat de voz ou de texto, o Helply permite que os alunos se ajudem em atividades, troquem ideias, auxiliem outros usando seus pontos fortes e sejam ajudados em seus pontos fracos, Assim, de uma forma muito acessível, juntando jovens com vontade de aprender, de uma maneira imediata e interativa, através do Helply, esses estudantes poderão alavancar seu desempenho escolar, além de ter mais facilidade para continuar seus estudos, os quais foram extremamente prejudicados durante a pandemia.

MATERIAIS E MÉTODOS

Com o objetivo de atingir o maior número de alunos possível, o projeto é voltado para aparelhos celulares. Para a construção do Helply foi utilizado o IDE Android Studio, usando a linguagem Java para a programação e os layouts XML para a interface com o usuário. Foi utilizada a ferramenta de gerenciamento de projeto Scrum para melhor administração das atividades.

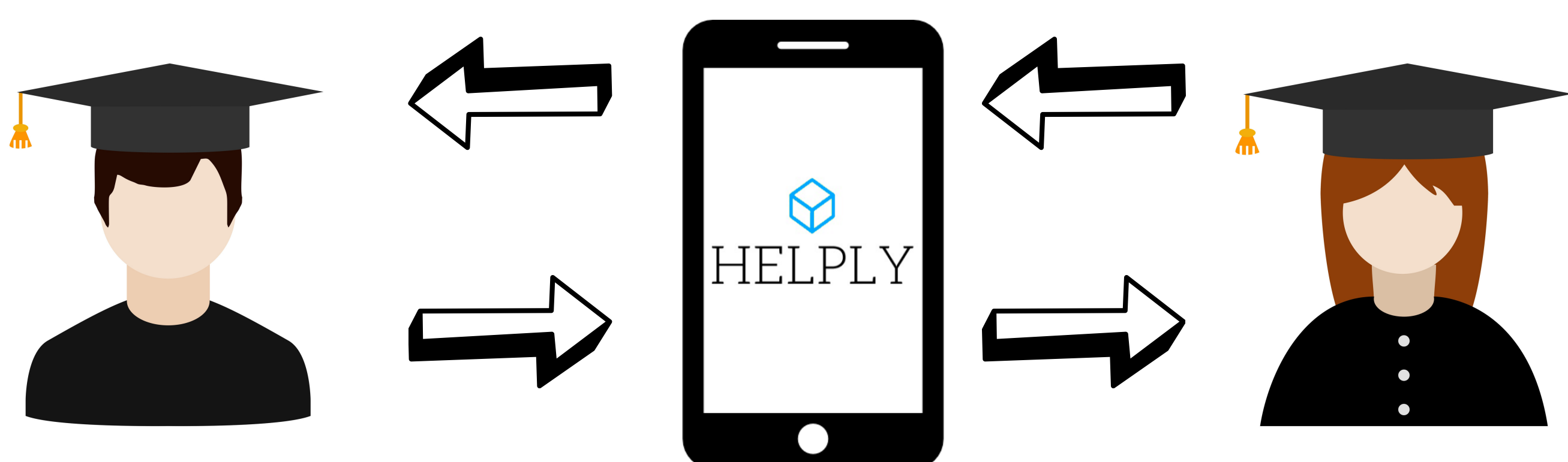


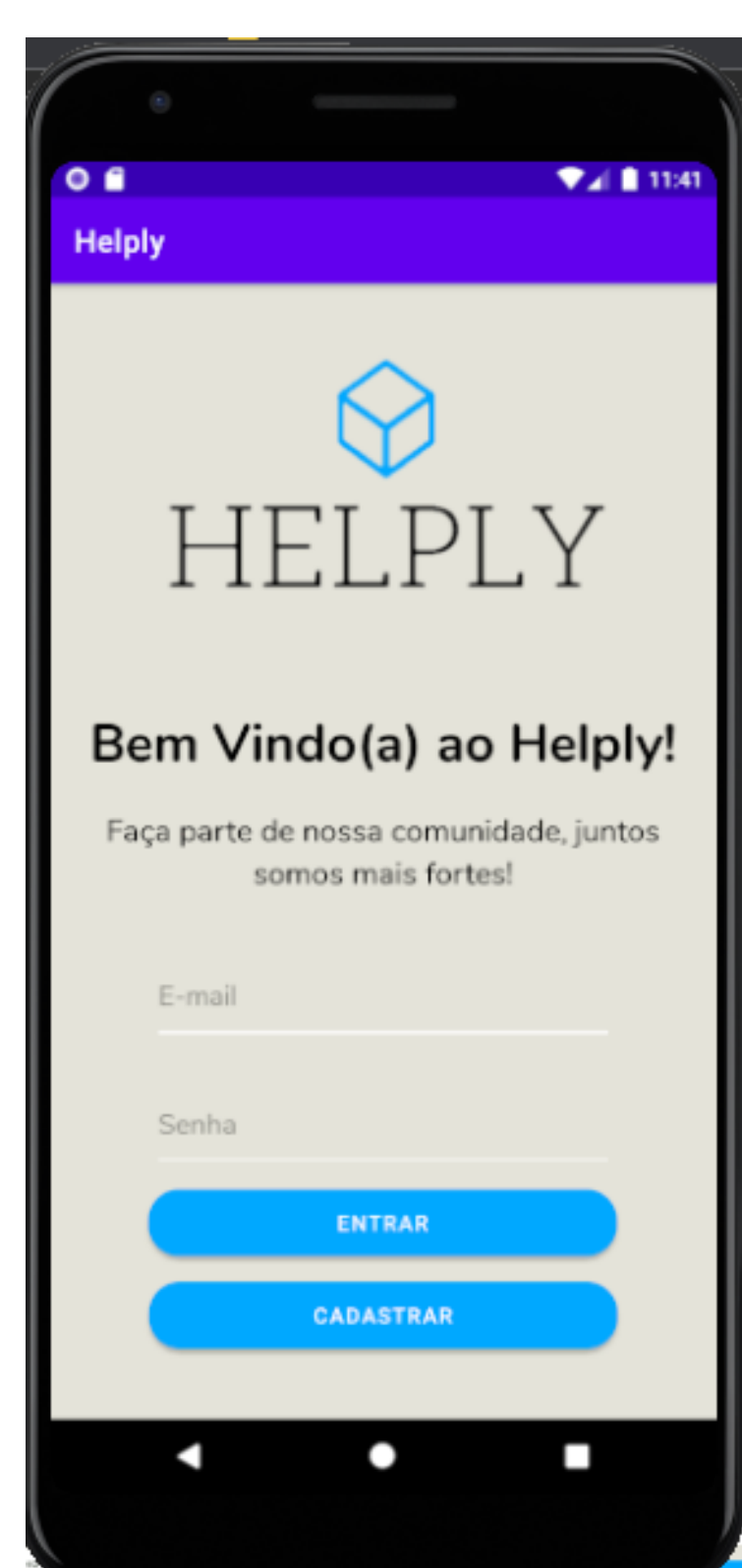
Ilustração do trabalho do Helply, que conecta dois alunos com a intenção de aprenderem juntos.

RESULTADOS

Como resultado do desenvolvimento feito até agora:

- Desenvolvimento 9 de 15 telas previstas para o aplicativo;
- Criação API Restful que coleta as informações do banco de dados e envia para a aplicação;
- Implementação das funcionalidades de login e cadastro.

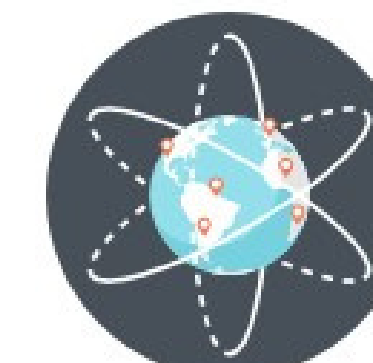
```
1 // 20211021105420
2 // https://localhost:5001/api/aluno
3
4 {
5   {
6     "id": 1,
7     "nome": "Paul Lean",
8     "email": "www.com.br@gmail.com",
9     "senha": "777",
10    "disponivel": false,
11    "avatar": 8,
12    "serie": 2,
13    "matéria": 4
14  }
15 }
```



OBJETIVOS



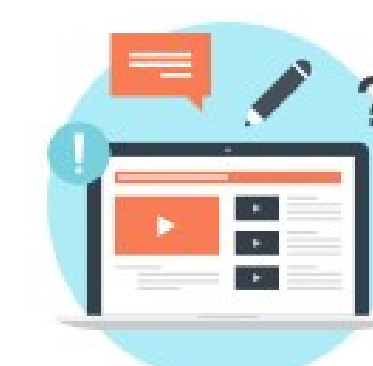
Contribuir para a situação educativa no Brasil



Conectar os estudantes por seus pontos fortes

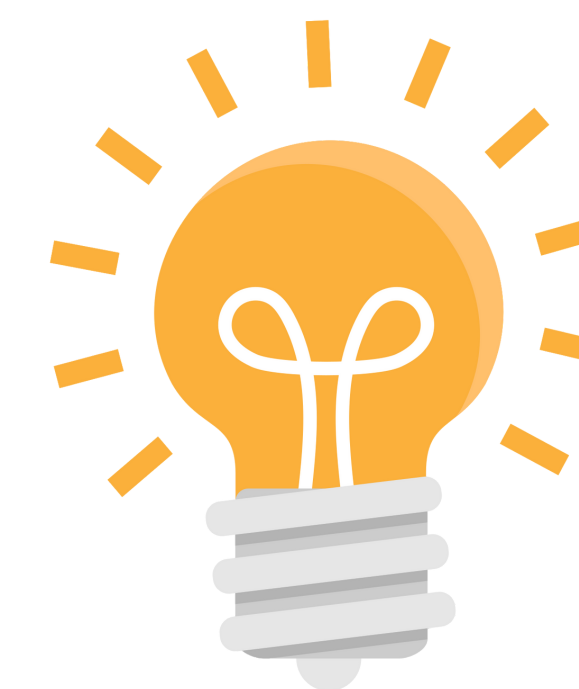


Providenciar um ambiente de estudo onde todos se importam com o aprendizado

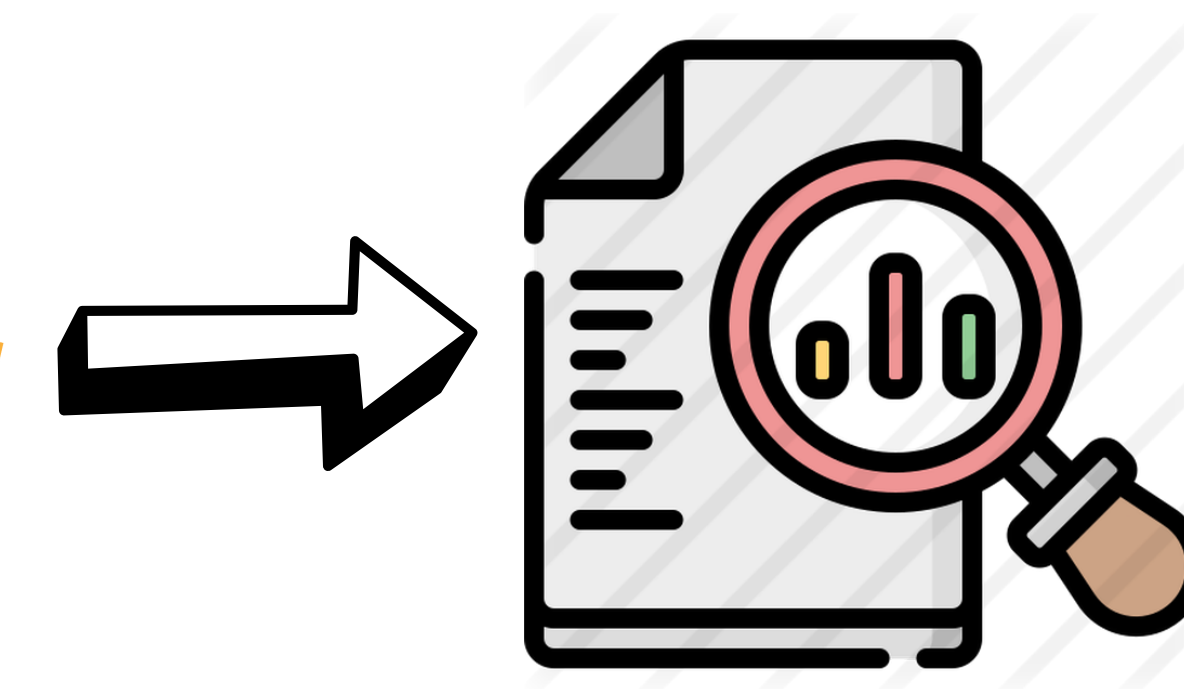


Manter os alunos engajados em seus estudos e fazê-los gostar de aprender

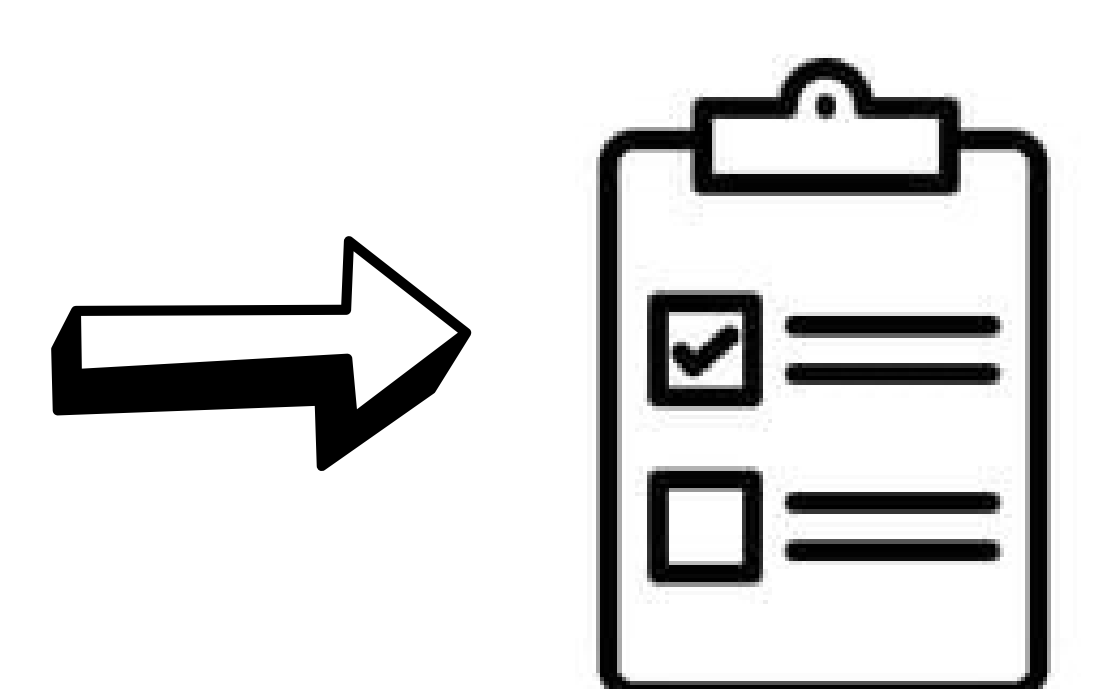
DESENVOLVIMENTO



Ideia do projeto



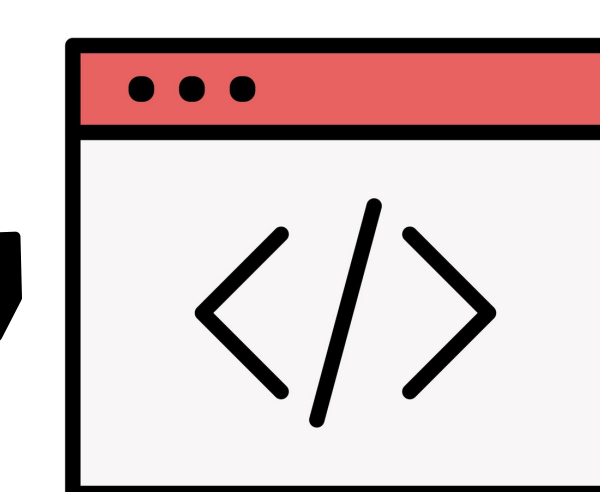
Levantamento de dados



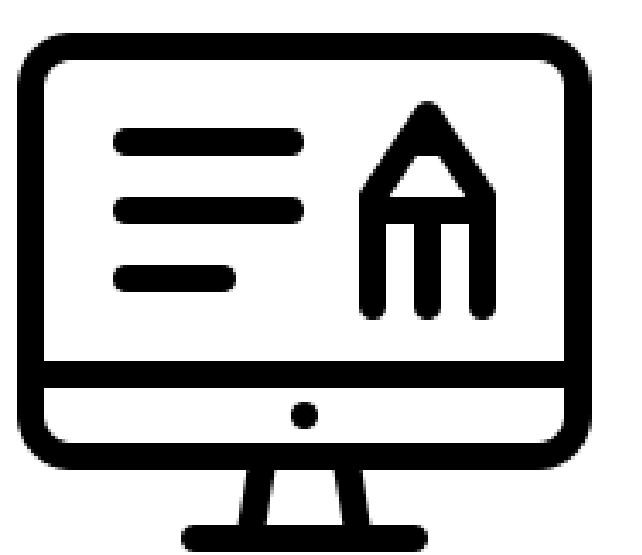
Separação das tarefas



Pesquisa para a validação da solução



Progamação do aplicativo



Design das telas

CONCLUSÃO

A partir do levantamento de dados e análise do estado da educação após a pandemia, concluí-se que o desenvolvimento de um aplicativo mobile em que estudantes ajudassem uns aos outros, por meio de um sistema de monitorias pode ser uma alternativa eficiente para a reversão desse déficit. Ainda é necessário finalizar o aplicativo, criando as últimas telas, implementando mais algumas funcionalidades e criando um servidor para a comunicação através do chat de texto de voz. Além disso, pretende-se realizar uma pesquisa de satisfação, para determinar o nível de sucesso da solução. Assim podendo analisar o que pode ser descartado, mudado e até inserido no Helply, visando buscar sua melhor performance.

REFERÊNCIAS

SENTIMENTO e percepção dos professores brasileiros nos diferentes estágios do Coronavírus no Brasil. INSTITUTO PENÍNSULA, 2020. Disponível em: <<https://institutopeninsula.org.br/wp-content/uploads/2021/05/Diagrama%C3%A7%C3%A3o-Pulso.pdf>>. Acesso em: 27 de Set. 2021.