

Desenvolvimento de Aplicativo Móvel para Fortalecimento das Competências Socioemocionais dos Estudantes do IFRS

Eric Baldissera Malacarne¹, Marcos Juarez Vissoto Corino^{1*}

Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Veranópolis. Veranópolis, RS.

No contexto da educação contemporânea, a importância das competências socioemocionais no desenvolvimento integral dos estudantes é cada vez mais reconhecida. A capacidade de compreender e gerenciar emoções, estabelecer relacionamentos interpessoais saudáveis, demonstrar empatia e tomar decisões responsáveis impacta não só o bem-estar emocional dos alunos, mas também contribui diretamente para seu sucesso acadêmico e futuro profissional. Nesse cenário, a tecnologia desempenha um papel essencial ao criar ferramentas que podem fortalecer essas competências fundamentais. Com isso em mente, buscamos desenvolver um aplicativo educacional inovador, intuitivo e envolvente, que ofereça recursos interativos e lições práticas para o desenvolvimento das competências socioemocionais dos estudantes. Nosso objetivo é integrar a tecnologia de forma inteligente para atender às necessidades socioemocionais dos alunos, oferecendo ferramentas para lidar com o estresse, aprimorar a autorregulação emocional e desenvolver habilidades sociais. A hipótese a ser explorada é se o aplicativo contribui para o desenvolvimento de cinco macrocategorias de competências: autogestão, engajamento com os outros, amabilidade, resiliência emocional e abertura ao novo. Para tanto, este projeto desenvolveu um aplicativo Android destinado a fortalecer essas competências em estudantes do ensino médio. Durante a fase de planejamento, realizamos uma revisão bibliográfica sobre competências socioemocionais e intervenções tecnológicas, a fim de determinar funcionalidades que pudessem atingir nossos objetivos. No desenvolvimento do aplicativo, utilizamos o Jetpack Compose, um framework moderno do Google para criar interfaces de usuário em Android de forma declarativa, utilizando Kotlin. O protótipo foi criado no Figma, seguindo os princípios do Material Design 3. A versão atual do aplicativo conta com funcionalidades voltadas para "autogestão", com um exercício de respiração, e para "abertura ao novo", com desafios sociais, como atividades de voluntariado. Para as competências de "amabilidade", "resiliência emocional" e "engajamento com os outros", desenvolvemos quizzes interativos, recomendações musicais e um chat que conecta os usuários a uma psicóloga do campus ou a uma IA especializada em psicologia. Adicionalmente, incorporamos elementos de gamificação, como um ranking de usuários baseado em pontuação, além de uma seção de FAQ com vídeos curtos e um diário pessoal, onde os usuários podem registrar seus pensamentos. Atualmente, o projeto está em fase de desenvolvimento, principalmente devido aos desafios relacionados ao acesso à infraestrutura necessária para o funcionamento contínuo do chat com IA. A implementação completa depende de recursos adicionais para superar essas limitações técnicas. O aplicativo ainda não foi testado com os estudantes, pois será necessária a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa.

Palavras-chave: Aplicativo Mobile; Android; Competências socioemocionais.