

Helply, um aplicativo educacional interativo, jovem e imediato

Luiza Viana Souza¹; Paulo Henrique Francisco Felipe¹; André Luís dos Reis Gomes de Carvalho*

Colégio Técnico de Campinas (COTUCA - Unicamp), Campinas, SP, Brasil

O tema do presente trabalho é sobre a educação no Brasil durante a pandemia e como encontrar um meio de combater o déficit educacional causado pela COVID-19. Explorações recentes indicam quanto a educação no Brasil ficou defasada durante a pandemia e com a adaptação rápida e desorganizada das escolas para o Ensino Remoto, é mais que necessária uma solução para que os alunos aprendam aquilo que não foi aprendido durante a pandemia. Quanto à justificativa, o trabalho tem relevância por encontrar uma forma acessível, juntando jovens com vontade de estudar, de uma maneira imediata e interativa. Utilizando o Helply, esses estudantes poderão alavancar seu desempenho escolar, além de ter mais facilidade para continuar seus estudos, os quais foram extremamente prejudicados pela pandemia. Além disso, diversos estudantes relatam que seu baixo rendimento durante esses tempos de isolamento social se deve a falta de interatividade e a dificuldade de manter o engajamento durante as aulas online. O objetivo principal é ajudar os estudantes do ensino médio a melhorar seu desempenho em disciplinas que estejam com dúvida ou precisam ser aprendidas, já que não aprenderam por conta da pandemia. Para fazer uma diferença na educação brasileira atual, surgiu o Helply, um aplicativo mobile que ajudará a alcançar esse objetivo. Para isso, os alunos usarão o sistema de monitoria, em que outro estudante que entenda do assunto possa ajudá-lo a sanar suas dúvidas. Na plataforma, o usuário pode selecionar qual matéria está com dificuldade e encontrar um aluno com habilidade naquela área. Os dois estarão conectados em tempo real através de uma chamada de voz ou por um chat de texto e será ensinado na mesma hora aquilo que o aluno tem vontade de aprender. Para desenvolver o projeto, foi utilizado o ambiente de desenvolvimento integrado Android Studio, sendo programado em Java e com as telas estruturadas em layouts XML. Foi usado o MySQL para desenvolver o banco de dados, onde as informações dos alunos serão armazenadas e para pegar todos esses dados e transferir para o aplicativo foi necessário a criação de uma API Restful, a qual foi criada usando o ASP.NET Web API. O desenvolvimento da plataforma de ensino foi feito a partir da metodologia ágil de desenvolvimento de projetos SCRUM, separando em 4 sprints, cada uma com tarefas organizadas usando Product Backlog.

O projeto tem sua conclusão prevista para o final do mês de Novembro, onde será possível analisar a eficácia da solução defendida para o problema encontrado. Até agora, é possível concluir, após levantar diversos dados e analisar o estado da educação após essa pandemia causada pela COVID-19, que o Helply, um aplicativo mobile em que estudantes ajudassem uns aos outros, através de um sistema de monitorias pode ser uma alternativa eficiente para a reversão desse déficit.

Palavras-chave: aplicativo, educação gratuita, acessibilidade, interatividade.