

João Matheus Corrêa da Silva, Kaio Gabriel da Silva Dias Bento,
Pedro Henrique Silva Soares, Saulo Paschoaletto de Andrade
CIEP 456 Prof. Marcos Costa Reis Dutra
Três Rios / RJ
profsaulobio@gmail.com

INTRODUÇÃO

Estimativas indicam que o Brasil é um dos primeiros colocados em downloads de aplicativos, utilizados para diversas finalidades, entre elas, tirar foto, melhorar a imagem, fazer recortes, inserir comentários em redes sociais, dentre outras funcionalidades (TECMUNDO, 2016; WEBINFORMADO, 2017).

Utilizando-se da ideia de que a computação estaria tão atrelada à vida cotidiana, conhecida como computação pervasiva (KRUMM, 2009) aplicado ao conceito de IOT (internet das coisas), proferido inicialmente por Kevin Ashton (BLANCO, 2015), a proposta deste projeto foi de proporcionar aos estudantes, que iniciaram o Novo Ensino Médio (BRASIL, 2017), vivenciar à robótica educacional, gerando ao final do ano letivo, projetos para serem utilizados pela comunidade escolar e/ou sociedade.

Foi pensando na possibilidade de ampliar a oferta de trabalho, formal ou informal, principalmente para jovens, que os alunos desenvolveram o aplicativo serviço gerais, que funciona como uma ponte entre o prestador de serviços e o contratante. Neste ambiente virtual, o prestador de serviços, disponibiliza os tipos de serviços na qual oferece e recebe demandas de trabalho. Da mesma forma, os contratantes têm uma gama de serviços, disponibilizados por profissionais, amadores ou iniciantes, para escolher.

MATERIAIS E MÉTODOS

No início do ano letivo, e no âmbito da disciplina de robótica educacional, os alunos foram instigados a criarem grupos para desenvolverem algum projeto voltado ao conteúdo que viriam estudar.

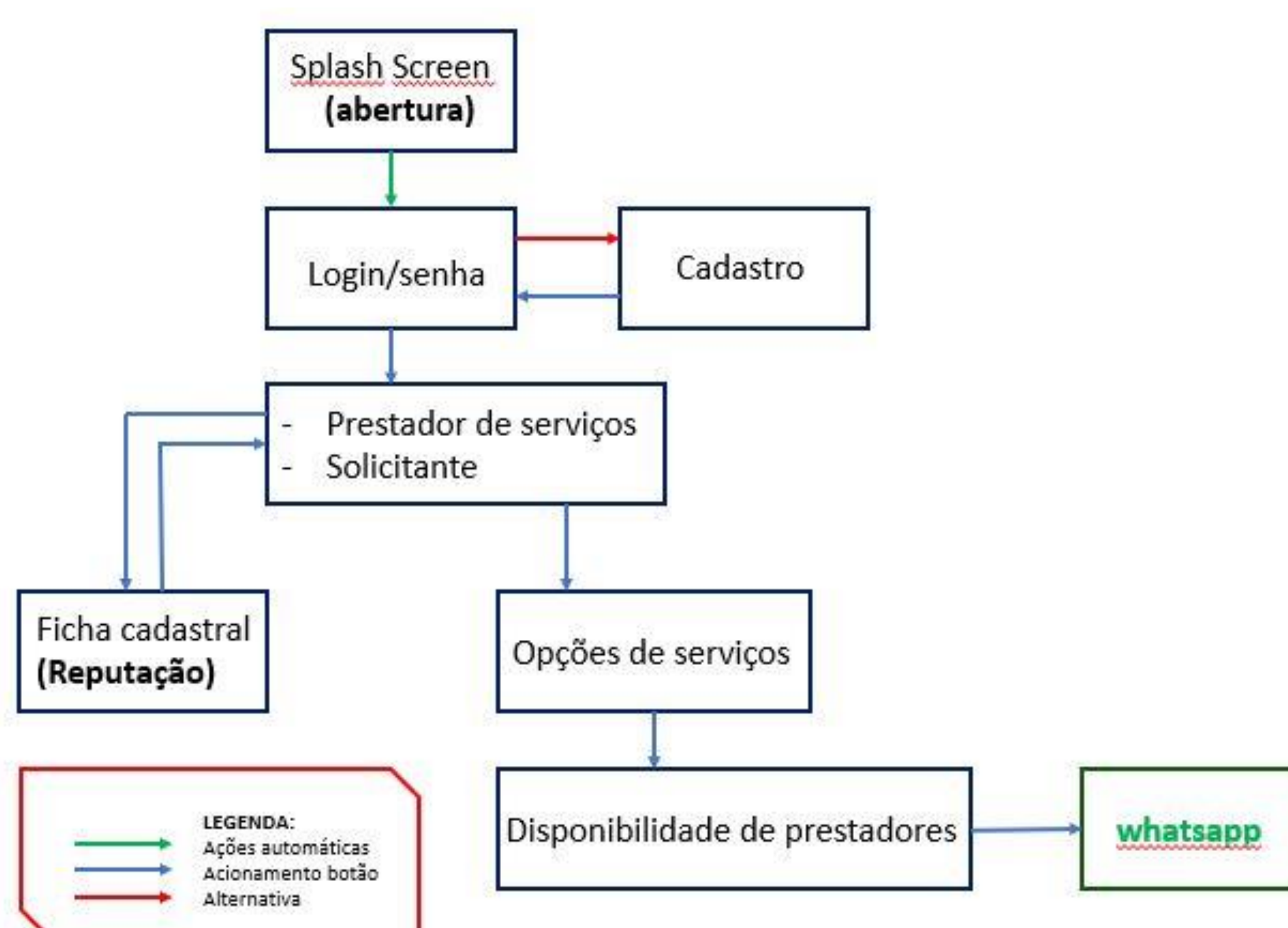
O grupo denominado “Tropa do Peixeão” – nome escolhido pelos integrantes do grupo, uma vez que cada grupo deveria criar sua própria identidade, ficou encarregado de criar um projeto, utilizando a plataforma de criação de aplicativos do Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), conhecida como appinventor.

O grupo supracitado idealizou um aplicativo que oferecesse trabalho de serviços em geral, de maneira formal ou informal, principalmente para inserção dos jovens no mercado de trabalho, uma vez que, a maioria dos estudantes do grupo já trabalharam ou trabalhavam com alguns tipos destes serviços.

A ideia era criar uma ponte, utilizando a interface do aplicativo, entre o prestador de serviços e o contratante (pessoa que necessita do serviço).

Após algumas pesquisas em lojas de aplicativos, o grupo identificou que existem aplicativos semelhantes, que oferecem prestações de serviços, mas, estão centrados nas grandes cidades. Desta forma, focaram os esforços para entender a necessidade local e criar um aplicativo para a população Trirriense, e seus arredores.

A organização lógica do aplicativo foi definida da seguinte forma:



O aplicativo foi apresentado, formalmente, por alguns integrantes do grupo para a população de Três Rios, na XI Feira de Ciências de Três Rios

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apesar do desenvolvimento do projeto fazer parte da estratégia educacional escolhida pelo professor da disciplina de robótica educacional, gerar o protagonismo nos estudantes é uma tarefa, na maioria das vezes, árdua, haja vista que envolve o engajamento de pessoas, que muita das vezes, não conseguem enxergar a potencialidade da educação em suas vidas.

De forma semelhante, alguns alunos não dispõem de tempo livre para esse engajamento, porque estão nos bancos escolares de forma física, mas pensando no trabalho/curso/trampo que deverão executar assim que saírem deste ambiente e/ou precisam conseguir para auxiliar na renda familiar.

O grande desafio deste projeto foi demonstrar o leque de possibilidades de projetos que a robótica vem ampliando, no mercado de trabalho, e que com o acesso à ferramentas gratuitas, como foi o caso da utilização do appinventor, é possível gerar renda.

Conforme foi apresentado na metodologia, neste ambiente virtual, o prestador de serviços, devidamente cadastrado, disponibiliza os tipos de serviços na qual oferece e recebe demandas de trabalho pelo whatsapp. De acordo com as execuções, e a qualidade do serviço prestado, vai recebendo classificações pelos contratantes.

De forma semelhante, os contratantes têm uma gama de serviços, disponibilizados por profissionais, amadores ou iniciantes, para escolher. Quando o contratante escolhe o tipo de serviço e o prestador, o aplicativo direciona ambos para o whatsapp. Após a execução do serviço, o contratante avalia o prestador do serviço que passará a ter uma classificação no sistema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O grupo que desenvolveu o aplicativo espera contribuir para a construção de uma sociedade colaborativa, com maiores oportunidades de serviços, aliando a tecnologia no cotidiano, e que esse projeto sirva de incentivo à outros estudantes que cursarão o novo ensino médio.

AGRADECIMENTOS

Projetos educacionais são frutos do trabalho de muitas “mãos”, desta forma, agradecemos ao apoio e incentivo da direção, e de todos os funcionários, do CIEP 456 Prof. Marcos Costa Reis Dutra; ao eterno diretor/educador “Formiguinha”, que sempre incentivou as práticas educacionais muito além das paredes de uma sala de aula; aos integrantes do grupo “Tropa do Peixeão”, principalmente ao aluno Luiz Fernando; Aos coordenadores e avaliadores da FECTRI, que enxergaram o potencial deste trabalho e indicaram para a FECTI e a todos, que de alguma forma, contribuíram para a finalização deste projeto.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº. 13.415, de 16 de fevereiro de 2017.** Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2017/lei-13415-16-fevereiro-2017-784336-norma-pl.html>. Acesso em: 26 out 2022;
 BLANCO, G. **Verbete Draft: O que é internet das coisas.** Disponível em: <https://www.projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-internet-das-coisas/>. Acesso em: 26 out 2022;
 KRUMM, J. **Sistemas de computação ubíquos.** Disponível em: <https://www.forskningssdatabasen.dk/en/catalog/239791774>. Acesso em: 26 out 2022;
 TECMUNDO. **Brasil é o terceiro país que mais baixa apps no Android e no IOS.** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/android/104155-brasil-terceiro-pais-baixa-apps-android-ios.htm>. Acesso em: 26 out 2022;
 WEB INFORMADO. **Aplicativos mais baixados em 2017.** Disponível em: <http://webinformado.com.br/aplicativos-mais-baixados/>. Acesso em: 26 out 2022.