

DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA DE MONITORIA DIGITAL E APOIO ACADÊMICO

Antonny Henrick Matias
Ana Beatris Bezerra Araújo Oliveira
Dayvid Antônio Soares Caldeira
Maria Eduarda Canuto da Silva
Maria Eduarda Santos Souza

Centro de Excelência Dom Luciano José Cabral Duarte – Aracaju (SE).
Centro de Excelência Dom Luciano José Cabral Duarte / Universidade Federal de Sergipe –
Aracaju/São Cristóvão (SE).

E-mails:

INTRODUÇÃO

A dificuldade de muitos estudantes em acompanhar os conteúdos escolares e a falta de suporte educacional acessível são desafios comuns nas instituições de ensino. No Centro de Excelência Dom Luciano José Cabral Duarte, observou-se que vários alunos desconheciam os monitores disponíveis ou não sabiam como entrar em contato com eles. Essa falta de comunicação dificultava o processo de aprendizagem e prejudicava o aproveitamento das monitorias, fazendo com que muitos deixassem de buscar ajuda por falta de informação.

Com o avanço das tecnologias digitais e o uso crescente da internet no ambiente escolar, surgiu a ideia de aproveitar esses recursos para criar uma solução prática e acessível. O Grupo de Pesquisa Jr. DomTec, na linha de programação e aplicativos, identificou essa necessidade e propôs o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada para aproximar alunos e monitores. A proposta foi construir um espaço online simples, intuitivo e funcional, capaz de conectar os estudantes de forma rápida e organizada.

A ideia principal era permitir que os alunos pudessem agendar monitorias individuais ou em grupo, acessar materiais de estudo, e participar de fóruns de dúvidas — tudo em um único ambiente virtual. Além de facilitar a comunicação, o sistema também contribuiria para otimizar o tempo dos monitores, que muitas vezes precisavam repetir as mesmas explicações para diferentes alunos em horários distintos.

Outro ponto que motivou a criação do projeto foi a percepção de que a colaboração entre os próprios alunos pode gerar grandes avanços no aprendizado. Ao criar um meio de interação direta, a plataforma estimula a troca de conhecimento e o apoio mútuo, fortalecendo o senso de comunidade dentro da escola.

Além do aspecto tecnológico, o projeto também tem um papel social e educativo, ao incentivar o uso responsável da tecnologia e promover a autonomia dos estudantes. O grupo acredita que, ao facilitar o acesso às monitorias e aos materiais de estudo, o desempenho escolar pode ser significativamente melhorado.

Portanto, o projeto busca incentivar a colaboração acadêmica, promover o aprendizado entre os próprios alunos e tornar o ambiente escolar mais dinâmico, participativo e acessível a todos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O projeto foi desenvolvido de forma colaborativa, com base em observações e conversas realizadas no ambiente escolar. A equipe identificou que muitos alunos tinham interesse em participar das monitorias, mas não sabiam quem eram os monitores ou como encontrá-los. Essa constatação foi o ponto de partida para a criação de uma solução tecnológica que atendesse a essa necessidade.

Inicialmente, o desenvolvimento foi feito utilizando HTML e CSS, priorizando a criação de uma interface acessível, responsiva e de fácil navegação. Porém, durante o processo, percebeu-se que algumas funções do site, como interações dinâmicas e respostas automáticas, não poderiam ser implementadas apenas com essas duas linguagens. Assim, foi necessário incluir Java, o que trouxe novos aprendizados e desafios, já que muitos integrantes do grupo tinham pouco contato com essa linguagem.

Apesar disso, a equipe conseguiu se adaptar e aproveitar a oportunidade para aprender mais sobre programação. O desenvolvimento foi realizado principalmente nos horários de almoço — cerca de duas vezes por semana — e em momentos livres, como finais de semana, já que o grupo cursava período integral. Essa limitação de tempo exigiu bastante organização e comprometimento.

Os recursos disponíveis também foram simples. O grupo utilizou computadores da escola e equipamentos pessoais que, embora não fossem os mais potentes, conseguiram atender às necessidades básicas do projeto. A divisão de tarefas foi equilibrada, permitindo que todos contribuíssem nas etapas de codificação, design e revisão.

Durante o processo, foram realizados testes práticos e ajustes de layout, sempre com base nas experiências dos próprios alunos. O projeto seguiu princípios de desenvolvimento web voltados à acessibilidade e usabilidade, buscando garantir que qualquer estudante conseguisse navegar pela plataforma de maneira intuitiva.

REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto parte da ideia de que o uso de ferramentas digitais pode transformar o modo como os alunos aprendem e se relacionam com os conteúdos escolares. A tecnologia, quando aplicada de forma adequada, permite criar espaços mais colaborativos e motivadores, nos quais o estudante participa ativamente do seu próprio aprendizado.

O ambiente virtual de monitoria foi pensado para ser não apenas um meio de comunicação, mas também uma ferramenta de apoio pedagógico. A proposta estimula o trabalho em grupo, o compartilhamento de materiais e a resolução de dúvidas em conjunto. Dessa forma, a plataforma contribui para o desenvolvimento da autonomia e da responsabilidade dos estudantes.

Outro ponto importante é a facilidade de acesso. Com o uso crescente da internet e de dispositivos móveis, plataformas como essa se tornam um meio prático de aprendizagem, permitindo que o aluno busque ajuda no momento em que precisar. O uso de tecnologias simples e de código aberto também torna o projeto mais acessível e viável para implementação em outras escolas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A plataforma desenvolvida permite que alunos e monitores realizem cadastro, agendamento de monitorias, acesso a materiais de estudo e participação em fóruns de dúvidas. O design foi pensado para ser leve e intuitivo, com uma interface limpa e organizada, facilitando a navegação e o uso por pessoas com diferentes níveis de familiaridade com tecnologia.

Durante o desenvolvimento, um dos principais desafios foi adaptar a programação às novas necessidades do projeto. A inclusão da linguagem Java exigiu um período de aprendizado e testes, mas o grupo conseguiu superar essa etapa por meio da colaboração entre os membros e da busca por soluções online. Essa experiência acabou contribuindo para o crescimento técnico e pessoal da equipe.

Outra dificuldade enfrentada foi o tempo limitado para trabalhar no projeto. Como os encontros presenciais eram curtos, boa parte do avanço dependia da dedicação fora do horário escolar. Mesmo assim, o grupo conseguiu manter a constância e concluir a estrutura principal do site.

Foram discutidas também possibilidades de expansão do sistema, como a criação de uma aba gamificada, com personagens personalizáveis, níveis de progresso e itens desbloqueáveis conforme a participação dos alunos. Essa proposta busca tornar o aprendizado mais interativo e divertido, incentivando o uso contínuo da plataforma.

A análise geral mostrou que o projeto tem potencial para melhorar significativamente a comunicação entre monitores e alunos, além de despertar maior interesse pela monitoria. Mesmo com os desafios enfrentados, os resultados alcançados demonstraram o impacto positivo que soluções simples e criadas pelos próprios estudantes podem gerar dentro da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da plataforma de monitoria digital proporcionou uma nova forma de aproximar alunos e monitores, melhorando a comunicação e promovendo o aprendizado colaborativo. O projeto demonstrou que o uso de ferramentas tecnológicas pode tornar o ambiente escolar mais acessível, dinâmico e eficiente.

Durante o processo, a equipe enfrentou limitações de tempo, recursos e conhecimentos técnicos, mas conseguiu superá-las com dedicação e trabalho em grupo. Essa experiência contribuiu para o crescimento individual e coletivo dos integrantes, fortalecendo habilidades como persistência, organização e resolução de problemas.

Mesmo em fase de aprimoramento, a plataforma já apresenta resultados positivos e pode ser expandida para outras escolas. Entre as melhorias futuras, destacam-se a implementação da área gamificada, a ampliação do banco de materiais educacionais e a inclusão de novos recursos interativos.

O projeto reforça a importância de unir tecnologia e educação, mostrando que ideias desenvolvidas por estudantes podem gerar impactos reais na comunidade escolar. Além de oferecer suporte aos colegas, a iniciativa também incentivou o próprio grupo a valorizar o aprendizado contínuo e a colaboração como ferramentas essenciais para o crescimento acadêmico e pessoal.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

MORAN, José. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papirus, 2015.

SILVA, M. Educação online: teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Loyola, 2019.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.