**MARISTA ESCOLAS SOCIAIS IRMÃO ACÁCIO**

**TÉCNICO DE INFORMÁTICA PARA INTERNET**

**IGOR GIOVANI DE NOVAES E SILVA**

**LORENZO DE OLIVEIRA BELINELLI**

**MARIA JULIA TEIXEIRA DA SILVA**

**REBECA CAMARGO DE FARIAS**

**EDUCA IRL**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**LONDRINA**

**2022**

REBECA CAMARGO

LORENZO BELINELLI

IGOR GIOVANI

MARIA JULIA TEIXERA

EDUCA IRL

EDUCAÇÃO PÚBLICA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para conclusão do curso Técnico de Informática para Internet, pelo Marista Escola Social Ir. Acácio.

Professor: Leonardo Rocha

**Londrina**

**2022**

**Autorização de publicação**

Autorizo a divulgação ou reprodução total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

**Londrina**

**2022**

**Agradecimentos**

A cada membro do grupo, por terem se esforçado muito para este trabalho até o presente momento.

Aos nossos parentes, amigos, colegas e pela ajuda e incentivo ao longo do curso, nos momentos difíceis e compreenderam a nossa ausência enquanto nos dedicávamos á realização deste trabalho.

Aos professores, pelas correções e ensinamentos que permitiram apresentar um melhor desempenho no nosso processo de formação.

A equipe de direção do Marista, pela oportunidade e equipamentos que nos cederam além de ter nos proporcionado uma experiencia única em um colégio filantrópico excepcional.

**Resumo**

**Es**te trabalho trata-se de um projeto que desenvolvemos no Marista Escolas Sociais Irmão Acácio que visa a tentativa de ajudar certas áreas de importância considerável, mas com alcance limitado a zona norte de Londrina, no nosso caso: Educação Pública. Criamos uma aplicação web onde os usuários a usariam para conseguir ter uma visão melhor do problema enfrentado no colégio de acordo com outros usuários e assim, incentivá-los a se unirem para tomar alguma providência entre eles.

**Resumo**

This work is a thert that we developed in Marista Social Schools Irmão Acácio that aims to try to help certain ther of considerable importance, but with limited reach to the north of Londrina, in our case: Public Education. We created a web application ther users would use it to get a better view of the problem faced at the school according to ther users and thus encourage them to come together to take some action between them.

**Resumo**

Este trabajo es un proyecto que desarrollamos en la Escola Social Marista Irmão Acácio que tiene como objetivo tratar de ayudar a ciertas áreas de considerable importancia, pero con un alcance limitado en el norte de Londrina, en nuestro caso: Educación Pública. Creamos una aplicación web donde los usuarios la usarían para tener una mejor visión del problema que enfrentan en la escuela según otros usuarios y así animarlos a unirse para tomar alguna acción entre ellos.

Dedicamos este TCC a nossos professores pelo suporte de todos nós em todas as áreas de nossa aplicação web, seja em design, programação ou engenharia de software. Também as nossas famílias pelo apoio para continuarmos e terminarmos este curso técnico. Amamos vocês!

Sumário

[Introdução](#_Toc120023536) 10

[Metodologia](#_Toc120023536) 11

[Desenvolvimento 1](#_Toc120023536)2

[Cronograma](#_Toc120023536) 18

[Conclusão](#_Toc120023536) 20

**INTRODUÇÃO**

**Educa IRL**

Neste documento falaremos sobre o tema de nosso projeto: Falta de interesse na educação. Sabemos que em nosso país a educação é uma das partes que deveria ser a mais importante para investimentos e interesses, contudo, não é assim que ela é tratada.

A educação, de forma geral, sofre com falta de interesse de ambos os lados envolvidos, são eles: alunos e seus responsáveis, docentes, administração, direção e até mesmo de partes superiores como o núcleo regional, o governo (o ministério da educação), etc.

Nosso projeto desenvolve uma ideia para ajudar neste problema. A princípio queríamos algo que envolvesse mais os alunos e professores, com um site de denúncia diretamente ao núcleo, mas acabamos chegando à conclusão de que não teríamos todos os acessos e informações necessários para que isso fosse possível realizar um projeto de tal tamanho. Colocamos em pauta a participação ativa da comunidade na rede escolar pública e também continuamos com a ideia de inserir os já envolvidos nesse meio, novamente: professores, alunos e responsáveis etc.

Trabalhamos neste projeto desde março de 2022, seja pesquisando, entrevistando, conversando, nos organizando tanto em questão de tempo quanto em convivência como o marista nos incentivou desde que começamos nossa jornada aqui. Desenvolvemos o nosso melhor durante este processo e esperamos ter de alcançar o esperado até a entrega final de nossa aplicação web.

Todo o trabalho do projeto web desenvolvido ao longo desse estudo está hospedado e disponível no repositório git, no endereço: <github.com/repositório>.

**JUSTIFICATIVA**

Este trabalho está sendo desenvolvido tendo como ideia principal os tantos problemas que a educação pública brasileira enfrenta atualmente.

Pesquisando muito sobre o assunto, focando no desinteresse de ambas as partes envolvidas e descobrindo que na verdade o desinteresse na educação vem de todas elas.

Segundo o site www.jccconcursos.com.br o último concurso para professores de rede pública foi em 2016. A falta de interesse dos governantes em dar uma oportunidade a professores recém-formados e licenciados para ensinar nas escolas é mostrada a partir do momento em que eles não se preocupam em disponibilizá-los. Só em nosso trabalho de campo, em conversas com nossos próprios colegas, amigos e até mesmo por experiencia, muitos colégios estão desfalcados de professores e ficam sem aulas de uma matéria em específico por meses, alguns colégios até fecharam o trimestre sem ter aulas de matérias específicas por não ter professor disponível na área.

De acordo com o site [www.metodista.br](http://www.metodista.br) o principal motivo dos problemas de aprendizagem dos alunos é a falta de auxílio da família, afirmam 88% dos professores do Ensino Fundamental, de acordo com um levantamento feito pela área de Estudos e Pesquisas do Todos Pela Educação, realizado em 2012. Entrevistando nossos próprios professores da rede pública, confirmamos que este é um problema bem atual até hoje e inclusive tem aumentado após a pandemia. A falta de incentivo dos pais acaba deixando os alunos sem suporte, muitos dos pais sequer comparecem a reuniões que os colégios organizam ou se interessam no que acontece na instituição.

Abandono escolar. Como está no site www.revistaensinosuperior.com.br 8,4% é a taxa de desistência em 2020, sendo que 17,4% não pretendiam voltar no ano de 2020. As informações são de uma pesquisa do C6 Bank/Datafolha, cujos dados foram coletados de 30 de novembro a 9 de dezembro de 2020. 1670 pessoas das redes pública e privada foram escutadas.

**METODOLOGIA**

A metodologia usada foi “Design Thinking”. Basicamente resumido em 5 etapas principais, são elas:

1. **Imersão/Descoberta**: A primeira etapa dessa abordagem é considerada a fase de entendimento e compreensão de todos os elementos de um problema. Isso envolve o problema em si, o público, as outras soluções já disponíveis e a sua empresa.

Esse processo de conhecimento é realizado por meio do mergulho no tema, identificando várias perspectivas presentes e situações particulares que fazem parte do universo do problema a ser resolvido.

Para que a etapa de imersão aconteça corretamente, é necessário dividi-la em duas partes:

***Imersão preliminar***: nesse momento, a equipe se aproxima do problema e esclarece o limite do projeto e o escopo da solução que será desenvolvida. O ponto de partida para essa imersão são pesquisas e levantamento de dados básicos sobre o tema desenvolvido;

***Imersão profunda***: já a segunda parte da imersão é mais detalhada e também mais objetiva. Nesse momento, é necessário que a equipe explore todas as arestas que envolvem o contexto do problema. A ideia aqui é encontrar todos os pontos de partidas que podem gerar insights para a construção do projeto.

1. **Análise e sintase**: Depois de entender todos os detalhes sobre o problema, o tema em geral, o público e as possibilidades disponíveis, é hora de analisar os dados coletados e elaborar uma síntese para guiar o processo de criação da solução.

Dessa forma, é na etapa de análise e síntese que acontece o planejamento das ações que precisam ser realizadas para que, ao final do projeto, a abordagem de Design Thinking tenha um resultado eficiente.

É fundamental que cada detalhe dessa etapa esteja documentado e apresentado de uma forma visual, para que sirva de base para todo o restante do projeto.

1. **Ideação:** É considerada a fase do brainstorming. Após o entendimento do problema, da análise das possibilidades e das características e da realização da síntese de tudo que foi coletado, é hora de coletar ideias para desenvolver uma solução realmente eficiente para o público específico.

A etapa de ideação deve servir para que todos envolvidos nos projetos possam sugerir propostas de intervenção e apresentar seus insights. Um resultado eficiente, normalmente, é encontrado em projetos que conseguem desenvolver ideias de representantes de várias perspectivas sobre o problema.

1. **Prototipagem e teste:** Depois de passar pelas 3 primeiras etapas, chega à etapa que as ideias se transformam em soluções reais para o problema apresentado. O resultado desse processo deve ser algo coerente com todos os aprendizados dos passos anteriores e deve apresentar uma oportunidade de negócio para a empresa.

A criação de protótipos funciona como uma forma de testar a aderência da solução junto ao público e o resultado para a empresa.

Atualmente, uma boa estratégia utilizada por muitas empresas é a criação de MVPs (minimum viable product, ou mínimo produto viável, em português). Assim, é possível criar testes com esforços reduzidos e melhorar o produto de acordo com a demanda.

1. **Implementação**: Após o momento de prototipagem, você terá dados sobre a performance da sua solução e informações sobre os ajustes necessários. Depois de realizar as alterações necessárias, é hora de implementar o que foi planejado e colocar no mercado.

**DESENVOLVIMENTO**

**UTILIZAÇÃO DO DESIGN THINKING:**

Utilizando desta metodologia toma-se direção no que faz

Na fase de **descoberta**, foi pesquisado por algumas semanas tentando achar o problema principal na educação e descoberto que não existe exatamente um centro. A educação acaba sendo afetada por absolutamente todas as partes envolvidas nela: pais, alunos, educadores, gestão, infraestrutura etc. Além das pesquisas, foram feitas algumas entrevistas com professores e alunos para se ter outro ângulo do problema, focando a pesquisa na visão dos professores, onde eles achavam que estava o maior dos problemas, como poderia melhorar etc.

Em **análise,** se juntou todas as pesquisas feitas na fase anterior e põe-se na mesa, tentando organizar e usar a maior parte das pesquisas possível tomando um rumo para resolver o problema proposto.

Na fase de **ideação** começa a surgir várias ideias. De primeira foi proposto criar um site onde os usuários pudessem fazer uma queixa direto para o núcleo regional de educação, mas como não seria possível o acesso a muitos dos dados necessários, logo a proposta foi descartada.

Foi criado o **DER** (diagrama de entidade e relacionamento) e o **MER (Modelo Entidade Relacionamento)** também nesta fase, obviamente ocorreram várias mudanças e hoje eles se encontram assim:

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Retângulo

Descrição gerada automaticamenteMais à frente foi construído um mapa de identidade visual no projeto onde colocamos tudo que diz respeito a parte visual da aplicação web: paleta de cores, layouts, imagens, fundo etc.

A paleta escolhida foi pensada tentando não sair da cor decidida ao início do ano com o grupo: o ciano

O azul representa bondade, serenidade e paciência enquanto o verde representa esperança e tranquilidade. Já as duas outras cores seriam mais para dar um contraste ao site

O nosso projeto trata de uma ideia que pode melhorar na educação, trazendo um pouco do que essas cores transmitem.

Em **“Prototipagem e teste”** foi colocado em prática tudo que foi pesquisado e debatido nas fases anteriores e começa-se a trabalhar nos protótipos das páginas no wix.com, programando algumas páginas com funcionalidade (botões funcionando). Tudo um pouco antes do meio do ano. Sempre testando tudo, como está acontecendo ao longo de todo o ano.

Na fase de **implementação** (atual) será colocado os últimos detalhes das páginas, são mais questões de designe como: fonte, cores de botões etc.

**CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | janeiro | fevereiro | março | abril | maio | junho | julho |
| Descoberta |  |  |  |  |  |  |  |
| Interpretação |  |  |  |  |  |  |  |
| Ideação |  |  |  |  |  |  |  |
| Prototipação |  |  |  |  |  |  |  |
| Teste |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1/08 a 12/08 | 15/08 a 32/08 | 21/08 a 31/08 | 24/08 a 03/09 |
| Pesquisa de gestão de projetos iniciando no Kotlin | Entrega das pesquisas. Esboço apresentação (Postite) | Finalização resenha Revisão Android Studio | Finalização das chaves estrangeiras |
| Apresentação de gestão de projetos | Aula 01 – Android Studio | Finalização das chaves estrangeiras | Psicologia das cores |
| Convite no Kotlin | Finalização resenha. Revisão Android Studio | Psicologia das cores | Definição palheta de cores Trabalho Renato: Podcast, Painel e palestra |
| Trabalho datas comemorativas Tecnologia de utilidade (slide) | Engenharia de software – aula Leo.  Definição de assuntos para insta | Definição palheta de cores Trabalho Renato: Podcast, Painel e palestra | Alterando as tabelas |
| Árvore dos sonhos | Trabalhando no protótipo das páginas Função dado (Kotlin) | Definição palheta de cores Trabalho Renato: Podcast, Painel e palestra | Android Studio pt2 Reunião daily Revisão pesquisas de escolas |
| Kotlin: Bolo pt2 Novo Fluxograma | Aula tipo apresentações Resenha “O Jogo da Imitação” |  | Daily. Identidade visual Marca |
| Programando algumas datas de entrega |  |  | Dado final kotlin Criação dado |
| Início da página Sobre nós |  |  | Daily em equipes Conexão banco de dados |
| Adaptamos os notebooks |  |  | Documentação e teste até o prazo final |
| Programando algumas páginas para entrega de cronograma |  |  |  |

**CONCLUSÃO**

Neste trabalho foi abordado os vários problemas que a educação brasileira enfrenta atualmente, através de notícias relacionadas a ela, tentando também trazer algumas soluções como já apresentadas nas páginas anteriores. Concluindo que a melhor forma de ajudar a educação pública é incentivando a comunidade em volta dos colégios, alunos, pais e professores também a ajudar por conta própria, por livre e espontâneo incentivo.

Só foram cumpridos alguns dos objetivos propostos, devido a alguns problemas vivenciados na instituição de ensino durante o ano letivo. Ao decorrer dos módulos, tivemos alguns problemas com internet, com o relacionamento entre os membros do grupo e alguns problemas de desistência dos mesmos na metade do ano. Apesar de tudo, foi entregue nosso melhor, dentro do possível e do prazo de entrega.

Este trabalho foi muito importante para o grupo, visto que, apesar de alguns não seguirem carreira na área em que cursaram, aprenderam muitos outros valores que serão importantíssimos tanto no mercado de trabalho quanto em qualquer faculdade que pretendam seguir.