



## **Feira de Iniciação Científica e Extensão**

### **MOTIVA - PROJETO DE REDE SOCIAL PARA APRENDIZAGEM**

**Categoria Extensão**

**Trabalho em Andamento**

**Nível: Médio Integrado/subsequente**

**Lucas de Miranda Kemczinski<sup>1</sup>; João Vitor Gomes<sup>2</sup>; Daniel de Andrade Varela<sup>3</sup>;  
Mozara Dias Koehler<sup>4</sup>**

### **RESUMO**

A proposta da rede social "Motiva" é acrescentar no aprendizado online, combinando elementos de redes sociais populares como Instagram e Amino para criar uma plataforma interativa e divertida chamada "fun learning". O Motiva permitirá que estudantes compartilhem ideias, materiais e se apoiem mutuamente em um ambiente global de aprendizado colaborativo. Através de interações entre estudantes de diferentes partes do mundo, o Motiva não apenas fomenta o aprendizado colaborativo, mas também facilita novas amizades. A plataforma utiliza tecnologias modernas como HTML, CSS e JavaScript para criar uma interface interativa e envolvente, proporcionando uma experiência de usuário agradável.

Palavras-chave: Fun learning; Rede sociais; Aprendizado

### **1. INTRODUÇÃO**

Atualmente, a extensa gama de aplicativos disponíveis abrange quase todas as áreas concebíveis. No entanto, esta proposta visa uma reformulação da ideia de estudos online, ampliando a forma como o aprendizado é realizado através de uma

---

<sup>1</sup> Estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFC- Camboriú, marthaenel.78@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFC- Camboriú, marthaenel.78@gmail.com

<sup>3</sup> Professor orientador, IFC- Camboriú, daniel.varela@ifc.edu.br

<sup>4</sup> Professora orientadora, IFC- Camboriú, mozara.koehler@ifc.edu.br

plataforma de rede social. De acordo com uma pesquisa realizada pela TIC Kids Online Brasil em 2021, aproximadamente 78% dos jovens possuem presença em redes sociais (CETIC, 2021). Nesse contexto, surge o aplicativo "Motiva", uma comunidade virtual que possibilita a estudantes de todo o mundo compartilharem ideias, estudos e materiais, bem como se apoiarem mutuamente de maneira online e prática.

Inspirado em algumas das redes sociais mais populares da atualidade, como o Instagram e o Amino, o Motiva busca proporcionar uma experiência interativa e divertida aos estudantes, promovendo o conceito de "fun learning" (aprendizagem divertida). Baseado no método Learning Fun desenvolvido pela educadora Teresa Catta-Preta, que teve origem no Rio de Janeiro em 1997, a proposta é que, nesse ambiente, a informação flua mais livremente pelo cérebro, alcançando níveis mais elevados de cognição e facilitando conexões inovadoras e momentos de epifania (EDUCACROSS, 2022).

## **2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Através da interação com outros estudantes de diversas partes do mundo, o aplicativo Motiva visa não apenas proporcionar um espaço para aprendizado colaborativo, mas também se tornar uma porta de entrada para novas amizades. Isso possibilita que os usuários estudem tanto com amigos e colegas quanto com pessoas novas que compartilham das mesmas dificuldades, facilidades, interesses e objetivos.

Essa abordagem visa criar um ambiente virtual que une a troca de conhecimento e a interação social de forma sinérgica, proporcionando uma experiência educacional enriquecedora e envolvente. Buscando transformar a abordagem tradicional de aprendizado e a forma como os estudantes se relacionam com os conteúdos acadêmicos.

A base tecnológica do Motiva é sustentada pelo uso de HTML, CSS e JavaScript. Essas tecnologias modernas desempenham um papel essencial na criação de uma interface interativa e envolvente para a plataforma. O HTML é utilizado para estruturar o conteúdo e os elementos da página, enquanto o CSS é empregado para estilizar e dar vida à interface, determinando cores, tipografia e layout. O JavaScript, por sua vez, é a linguagem de programação principal que

permite a criação de funcionalidades interativas e dinâmicas, como interações em tempo real e atualizações de conteúdo.

Figura 1: Layout inicial da ferramenta.



Fonte: Elaborado pelos autores

A combinação dessas tecnologias possibilita a criação de uma plataforma robusta e altamente funcional, que oferece um ambiente de aprendizado interativo e colaborativo, enquanto garante uma experiência de usuário agradável e intuitiva. Em última análise, a sinergia entre a visão educacional inovadora do Motiva e a implementação tecnológica sólida cria uma plataforma que redefine a forma como os estudantes aprendem e interagem com o conhecimento em um ambiente digital.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

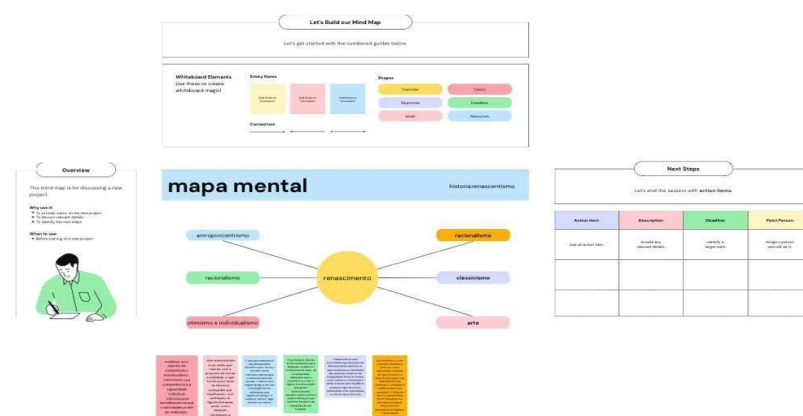
A dinâmica projetada do Motiva tem como objetivo promover a motivação intrínseca dos alunos, em consonância com as pesquisas recentes sobre métodos eficazes de ensino e aprendizado. Através da criação de um ambiente que valoriza a interatividade e o entretenimento, o aplicativo visa eliminar a percepção de que estudar é uma atividade monótona e solitária, reforçando a ideia de que a aprendizagem pode ser uma jornada empolgante e gratificante.

Figura 2:Tela da ferramenta

Fonte: Elaborado pelos autores

Um dos aspectos distintivos do Motiva é a facilidade com que os estudantes podem compartilhar suas próprias experiências de aprendizado, dúvidas e abordagens de estudo. Por meio de postagens, vídeos curtos, histórias interativas e outros formatos de conteúdo, os alunos têm a oportunidade de se expressar criativamente e se conectar com uma comunidade global de aprendizes. Essa interação constante contribui para a formação de um senso de pertencimento e apoio mútuo, que são fundamentais para superar os desafios acadêmicos.

Figura 3:Tela da ferramenta

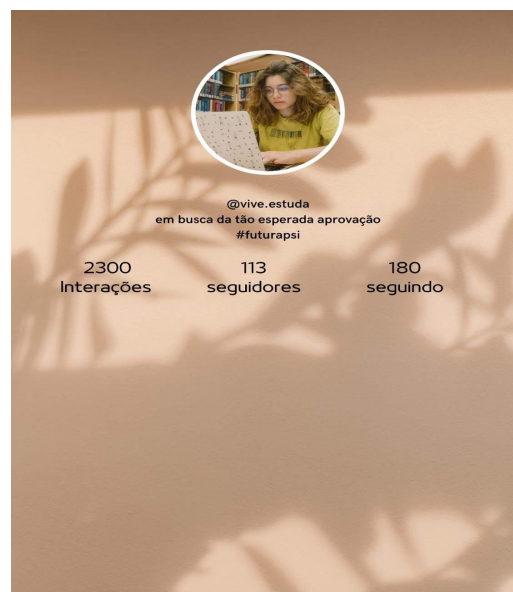


Fonte: Elaborado pelos autores

A plataforma também oferece um espaço para professores se envolverem diretamente com os alunos. Os perfis dos professores permitem que eles compartilhem dicas, recursos e até mesmo ministram mini aulas, estabelecendo uma conexão mais personalizada entre educadores e estudantes. A presença de especialistas disponíveis para esclarecer dúvidas mais complexas agrega profundidade ao processo de aprendizado, capacitando os alunos a enfrentar desafios acadêmicos com confiança.

A experiência do Motiva será aprimorada por meio de algoritmos de recomendação inteligente, que identificam os interesses e necessidades individuais de cada aluno. Isso garante que o conteúdo mais relevante seja apresentado a cada usuário, proporcionando uma experiência altamente personalizada e adaptada às suas preferências e objetivos.

Figura 3:Tela da ferramenta



Fonte: Elaborado pelos autores

Além dos aspectos acadêmicos, o Motiva reconhece a importância do bem-estar mental dos estudantes. A plataforma integra módulos e recursos relacionados ao gerenciamento de estresse, técnicas de estudo eficazes e promoção do equilíbrio entre os estudos e a vida pessoal, demonstrando um compromisso com uma abordagem holística da educação.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Motiva será uma alternativa na forma como o aprendizado é concebido e como os indivíduos interagem com o conhecimento. Através de sua abordagem de aprendizado colaborativo, interação social e diversão, o aplicativo cria um ambiente que vai além dos limites tradicionais da educação online. Como resultado, os estudantes são capacitados a atingir níveis mais elevados de compreensão, criatividade e realização pessoal, preparando-os para um futuro globalizado e em constante evolução.

## **5. REFERÊNCIAS**

**EDUCACROSS. A neurociência do fun learning: o que acontece com o nosso cérebro quando juntamos diversão e aprendizagem?**. 2022. Disponível em: <<https://blog.educacross.com.br/educacao/neurociencia-do-fun-learning/#:~:text=A%20divers%C3%A3o%20e%20o%20prazer,a%20curiosidade%20e%20a%20criatividade>>. Acesso em: 18 maio 2023.

**CETIC. TIC Kids Online Brasil 2021: 78% das crianças e adolescentes conectados usam redes sociais.** 2021. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/noticia/tic-kids-online-brasil-2021-78-das-criancas-e-adolescentes-conectados-usam-redes-sociais/>>. Acesso em: 18 maio 2023.