



Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP

CS405 - Educação e Tecnologia

Bruna Fiamini RA:165050

Júlia Bruno RA:171002

Mona Vicente RA: 174920

Docente: José Armando Valente



Projeto 4:

Uso de Web 2.0 no aplicativo fictício BONS DRINKS

Introdução:

No projeto em questão, será tratada uma proposta que gira em torno de um aplicativo hipotético desenvolvido para *smartphones* que conteria receitas de drinks tradicionais e permitiria aos usuários que fizessem upload de receitas de drinks criados por eles mesmos. Durante o projeto, será realizada uma análise a partir do conceito de “espiral de aprendizagem” que se encontra destrinchado em uma tese de José Armando Valente. Nosso interesse na situação escolhida se deu por conta de sermos três jovens universitárias que apreciam bons drinks e, além disso, o aplicativo seria aplicado em uma população da nossa faixa etária principalmente, entre 18 e 24 anos, o que nos traria uma certa facilidade de imaginar situações hipotéticas com esse público. O protótipo de aplicativo, que se encaixa no uso de Web 2.0, tem como objetivo fazer com que seus usuários criem conhecimentos sobre o preparo de drinks e, tendo contato com as receitas, possam a partir daí criar as suas próprias.

O protótipo:

→ O conteúdo:

O aplicativo aqui trabalhado teria em seu conteúdo diversas receitas dos mais variados drinks. As receitas de bebidas mais famosas, como por exemplo a *marguerita*, estariam já disponibilizadas no ambiente para o acesso dos usuários. Conforme os usuários desenvolvam ou conheçam outras receitas ou novas formas de fazer drinks, haveria a possibilidade de realizar o upload das receitas, as quais iriam imediatamente para o aplicativo e só seriam retiradas caso houvesse um grande número de reclamações de outros usuários. As receitas conteriam os ingredientes necessários e o modo de preparo, assim como um ambiente de

interação dos usuários para que possam aprender com as experiências uns dos outros por meio de comentários que podem ser adicionados a cada receita.

→ **A população:**

A população alvo desse aplicativo se encontra entre jovens, universitários, assim como nós, ou qualquer um que aprecie bons drinks. O aplicativo ainda conta com uma área em que estão reunidas receitas de drinks sem álcool, a fim de agradar aos que não gostam de álcool ou que não podem consumi-lo devido a alguma restrição.

→ **Local de uso:**

Por se tratar de um ambiente informal de aprendizado, os usos desse aplicativo estão mais voltados para locais informais como festas, churrascos entre amigos ou em casa mesmo, caso o usuário deseje experimentar novas combinações de ingredientes e fazer upload de alguma receita ou aprender a fazer uma bebida nova para surpreender um amigo ou parceiro.

→ **A tecnologia:**

O “BONS DRINKS” é um aplicativo hipotético desenvolvido para a disciplina CS405 - Educação e Tecnologia, que se encaixa no uso de Web 2.0, visto que se trata de um aplicativo que tem seu uso dentro da tecnologia dos aparelhos *smartphone*, e foi idealizado pelas alunas Bruna Fiamini; Júlia Bruno e Mona Vicente, do curso de Comunicação Social - Habilitação em Midialogia da Universidade Estadual de Campinas.

BONS DRINKS tem como sua principal função ensinar àqueles que desejam aprender novas receitas de drinks alcoólicos ou não. O aplicativo conta com uma seção de receitas de drinks mais conhecidos (*marguerita, cuba libre, lagoa azul etc*) com todos os ingredientes necessários e o passo a passo para realizá-lo. O usuário navega através de um perfil pessoal ligado à sua conta de email ou *Facebook* e assim tem acesso às receitas, após realizar as receitas, o usuário deve avaliar a receita com o sistema de avaliação que pode ir de 0 até 5 drinks, que são representados pela imagem a seguir:



Figura 1: Receita de drink classificada como 3 drinks de 5.

Ao classificar a qualidade do drink, a imagem passa a ficar amarela a fim de ilustrar a nota que foi a ele atribuída. Também é possível classificar o drink quanto ao valor gasto para prepará-lo, podendo variar entre econômico, intermediário e caro. Conforme os usuários classificam os drinks, uma média é formada e essa é a nota exibida para todos aqueles que estão no aplicativo.

Quando um usuário faz upload de uma receita própria, seu drink pode também ser classificado e poderá se manter no aplicativo caso possua nota igual ou maior que 2. O número de receitas que um usuário envia e as notas que recebem faz com que ele suba de nível - chamado *Barman* - dentro do aplicativo, o que faz com que suas receitas tenham maior visibilidade.

Um usuário, após executar uma receita, a adiciona em sua lista de receitas realizadas, quanto mais receitas o usuário realizar, mais ele sobe de nível na categoria *Barman Aprendiz*. Quanto maior o nível do usuário, mais experiência ele possui na execução de drinks e, portanto, maior seu aprendizado dentro do aplicativo, o que garante maior credibilidade.

Simplificando: são duas classificações de níveis, *Barman* e *Barman Aprendiz*, o primeiro classifica o nível que a pessoa está de acordo com as receitas que envia para o banco de dados do aplicativo, contribuindo para sua manutenção, já o segundo é uma classificação para aqueles que apenas reproduzem as receitas.

BONS DRINKS ainda conta com seções de drinks separados por tipos, de acordo com uma classificação pré-estabelecida. A primeira separação que o usuário se depara é a das receitas enviadas pelos próprios usuários e as receitas já contidas no aplicativo quando foi lançado, após clicar em uma das duas opções, há uma nova separação entre drinks alcoólicos e não alcoólicos; dentro dessas repartições há categorias como drinks cítricos, drinks açucarados, entre outros, dessa forma os usuários contam com uma interface *user friendly* que facilitará sua navegação. A intenção do aplicativo é que haja troca entre os usuários possibilitando que aqueles que possuem mais criatividade e habilidade possam passar conhecimento para os que desejam aprender até que estes passem a ter o desejo de aplicar tudo que aprenderam na criação de novos drinks. Dessa forma o aplicativo se mantém funcionando e sempre em movimentação com conteúdo novo de forma constante.

Os níveis de *Barman* e de *Barman Aprendiz*, servem, além de garantir visibilidade, para sortear uma vez ao mês produtos fornecidos pelos patrocinadores do aplicativo, como utensílios para executar receitas, bebidas e assim por diante; dessa forma, o uso do aplicativo

é incentivado, garantindo que se mantenha em alta e garantindo visibilidade para os patrocinadores, que também terão papel dentro do aplicativo compartilhando receitas que utilizem seus produtos.

→ **Como a tecnologia deve ser usada:**

O uso do BONS DRINKS se dá em momentos de descontração, onde há uma intencionalidade de criar e compartilhar receitas de drinks ou de aprender receitas novas. O aprendizado se dá de forma despretensiosa e de acordo com o interesse do usuário em aprender novas receitas. Se consultado algumas vezes, o aplicativo garante que seu usuário aprenda receitas e não necessite mais acompanhá-la, mas apenas acessar BONS DRINKS para aumentar seu nível de *Barman Aprendiz*.

A construção de conhecimento do usuário irá se concretizando aos poucos conforme a utilização do aplicativo; o *feedback* para o usuário sobre seu aprendizado se mostra de acordo com os níveis em que se encontra dentro do BONS DRINKS nas categorias já mencionadas na descrição do aplicativo.

→ **O mediador:**

Neste caso do aplicativo BONS DRINKS, o papel de mediador é desempenhado por todos os usuários que avaliam os drinks, proporcionando um *feedback* que é contabilizado pelo próprio aplicativo. Os desenvolvedores desse software também atuam como mediadores pois são eles que fornecem o material e realizam a manutenção do conteúdo.

→ **O material de apoio:**

O material de apoio em BONS DRINKS se constitui a partir das receitas previamente fornecidas no aplicativo e pelas receitas enviadas pelos usuários que se mantêm em circulação. Seguindo o passo a passo dado pelo aplicativo, a aprendizagem do usuário é quase totalmente garantida.

→ **As atividades:**

As atividades dentro do BONS DRINKS se constituem em: enviar receitas, realizar receitas do aplicativo e avaliar receitas. A primeira das atividades é voltada para aqueles que possuem habilidades na criação e realização de drinks e querem compartilhar suas receitas com os outros usuários. As outras duas atividades caracterizam a maior parte dos usuários que utilizam o aplicativo para reproduzir e posteriormente avaliar a receitas realizadas. A intenção do aplicativo é que esse segundo grupo se familiarize com ingredientes e modos de

fazer a tal ponto que sua vontade de criar receitas seja instigada, transformando-o não apenas em um aprendiz, mas, de certa maneira, em professor.

→ **Construção do conhecimento:**

O aplicativo proporciona um ensino de caráter interacionista e construcionista, havendo uma interação entre diferentes usuários a fim de construir conhecimento coletivamente. A realização do “ciclo *descrição-execução-reflexão-depuração*” (VALENTE, 2005) ocorre por meio da escolha da receita desejada para se aprender, baseada também na avaliação de outros usuários e no preço dos ingredientes; da experiência prática ao realizá-la e degustá-la e da consequente avaliação por outros usuários de novas receitas adicionadas posteriormente.

→ **Garantia da construção do conhecimento:**

O conhecimento é construído no aplicativo principalmente por meio do *feedback* de outros usuários, pois as diferentes experiências pessoais de cada um somadas comprovam a qualidade e eficácia na realização de determinado drink. Entretanto, esse processo não ocorre de maneira instantânea: só é possível afirmar que um usuário teve um feedback consistente quando há um número considerável de avaliações, permitindo um leque maior de usuários com diferentes estilos de aprendizagem. As circunstâncias nas quais os drinks são produzidos, que podem variar com o tempo, como o ambiente e valor dos ingredientes, por exemplo, também interferem na avaliação de uma receita com o passar dos anos.

Outro fator que contribui para garantir a construção do conhecimento é uma pequena prova pela qual os usuários sorteados uma vez por mês dos níveis *Barman* e *Barman Aprendiz* precisam passar: para ganhar os produtos brindes de seus patrocinadores, o usuário sorteado precisa executar sem consulta uma receita do aplicativo que já tenha sido realizada por ele para provar que adquiriu os conhecimentos corretamente. Se ele obtiver sucesso nessa tarefa, poderá ficar com o prêmio

Considerações finais:

Com a realização deste trabalho, foi possível refletir sobre os aspectos que devem ser considerados durante a realização de um software que visa a construção de conhecimento de maneira coletiva. Se colocado em prática, certamente novos aspectos que não foram pensados apareciam, demandando por alterações para aperfeiçoar o protótipo. Em suma, acreditamos que este aplicativo poderia gerar conhecimentos sobre drinks de maneira eficaz para seus usuários, proporcionando experiências únicas.

Bibliografia:

VALENTE, José A. *A Espiral da Espiral de Aprendizagem*: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação. 2005. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?view=000857072>>. Acesso em: 3 dez. 2016.