



**FEPEX**  
Feira de Ensino, Pesquisa e Extensão  
do IFC Campus Fraiburgo



**INSTITUTO FEDERAL**  
Catarinense  
Campus Fraiburgo

## **INFTERNO: REDE SOCIAL DO INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE CAMPUS FRAIBURGO**

Jeferson Santos Moraes de SOUZA<sup>1</sup>, Juan Pablo Siqueira COSTA<sup>2</sup>, Leonardo Melo LEMOS<sup>3</sup>, Nicolas Henrique Tomchak PRATES<sup>4</sup>, Juceli Baldissera FELCKILCKER<sup>5</sup>, Marlon Cordeiro DOMENECH<sup>6</sup>, Rodrigo Espinosa CABRAL<sup>7</sup>.

<sup>1234</sup>Estudante - Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio; <sup>56</sup>Coorientador IFC Campus Fraiburgo; <sup>7</sup>Orientador IFC Campus Fraiburgo.

### **Resumo.**

Este artigo descreve a construção de uma rede social interna para uso dos alunos do Instituto Federal *campus* Fraiburgo. O aplicativo móvel chamado INFTERNO tem por objetivos servir de canal de comunicação entre os alunos do Ensino Médio. Na ferramenta os estudantes podem compartilhar conhecimentos por meio de chat online. As mensagens ficam armazenadas no sistema, criando um banco de explicações para dúvidas recorrentes nas 19 disciplinas do EMI. Na programação da rede social foram usadas as linguagens PHP com MySQL, HTML, CSS, Javascript e Bootstrap. Em testes realizados com o público estratégico, 92% dos usuários aprovaram a rede INFTERNO.

### **1. Introdução**

Na sociedade contemporânea, é necessário ressaltar a importância da tecnologia como caminho de transformação na vida das pessoas. Hoje os meios digitais atuam tanto em áreas de comunicação e interação social, quanto na parte do aprendizado. Nesse sentido, é preciso atentar para a visão híbrida que Manuel Castells apresenta para a vida. Em entrevista ao projeto Fronteiras do Pensamento, o decano espanhol aponta que “a vida na rede não é uma vida separada da interação física. Não vivemos mais em um mundo físico ou virtual, mas num mundo híbrido. Todos estamos na rede, mas todos não estamos só na rede.” (CASTELLS, 2016).

Manuel Castells, em entrevista ao evento Fronteiras do Pensamento (2016) afirma que a internet propicia a conexão do indivíduo com pessoas que lhe interessam. Sem perderem sua individualidade, os usuários da rede fazem o que Castells chama de “conexão seletiva”, formando redes de interesses particulares ou políticos. Para o pensador espanhol, a verdadeira rede é a vida e é a vida que se manifesta no Facebook, no centro comunitário, na escola, mas a bases dessas redes virtuais ou físicas é a ideia do “eu”, o indivíduo como alguém único, movido por emoções como raiva, amor, amizade, desejo, esperança. Os sentimentos são a base de onde a razão as traduz em comportamentos concretos na vida (CASTELLS, 2016).

No projeto INFTERNO parte-se da hipótese de que, ao criarmos uma rede virtual que abarque pessoas reais, colegas de escola, possamos fortalecer os elos sociais e, com isso, aprofundar a aprendizagem. No projeto INFTERNO, “INF” remete à informação e “TERNO” à ternura e afeto, sem abrir mão de certa formalidade requerida ao mundo acadêmico e ao mundo do trabalho. Dessa forma, tem-se “terno” como adjetivo, no sentido de suave, gentil e tem-se também “terno” como substantivo, significando roupa de trabalho formal. Tal fusão foi cunhada, pois nosso objetivo é promover o ensino de forma acolhedora,

sem perder a seriedade. Propõe-se que acolhimento seja obtido na via digital. Parte-se da hipótese de que o meio digital possa ser a ponte, unindo estudantes de séries ou “tribos” diferentes.

No contexto didático-tecnológico do Instituto Federal, nossa proposta consiste em construir uma ferramenta de ensino menos rígido, no qual os alunos compartilhem conhecimentos por meio do chat e do fórum do aplicativo. Um sistema de pontuação foi planejado, sendo somados pontos a cada ajuda concluída. Este recurso será usado para recompensar alunos dispostos a colaborar.

## 2. Material e Métodos

Segundo Araújo (2015), a nova mídia apresenta tecnologias ligadas à socialização – entre elas, a Internet e suas aplicações, o telefone celular e os jogos online.

Tais dispositivos possuem um papel especialmente relevante para os jovens. Eles têm se valido dessas novas tecnologias em seus processos de aprendizagem e socialização. Preocupam-se bastante em cultivar suas relações sociais e em construir sua identidade.

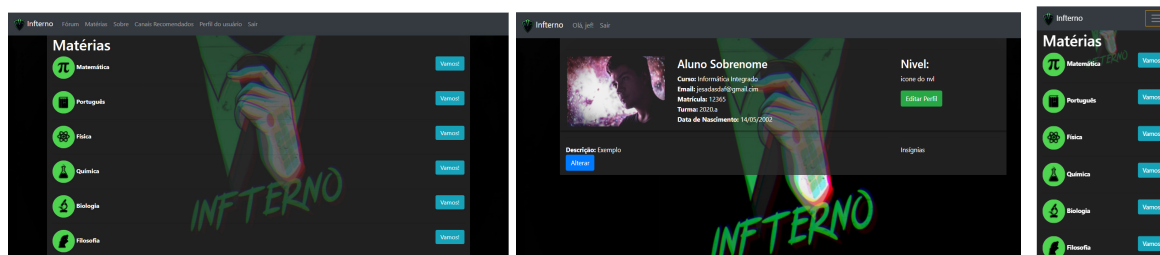
Dessa forma, a possibilidade de as novas tecnologias aprimorarem a sua socialização e a aprendizagem pode ser um grande atrativo. Pensando nesses aspectos, surgiu a ideia de usar esta rede social, endêmica do IFC, como um meio de aprendizado e comunicação para a juventude.

Foram realizadas reuniões semanais ou quinzenais para divisão de tarefas e avaliação do andamento do projeto. A equipe dividiu-se em quatro setores responsáveis pela programação, ranqueamento, design e setor jurídico do aplicativo. Houve dificuldades de gestão, que levaram a mudanças de integrantes em relação à equipe original. A interação entre os integrantes fez parte da aprendizagem. Consideramos a experiência válida, sobretudo por ter sido vivida em ambiente escolar e não numa empresa, onde as consequências são maiores, podendo levar ao desemprego.

As opções técnicas e de programação são descritas na seção de resultados.

## 3. Resultados e Discussão

Foram desenvolvidas as telas iniciais responsivas (figuras 1, 2 e 3), o sistema de chat funcional e perfil e cadastro de usuário. Com as pesquisas o grupo obteve e aprofundou conhecimentos de programação em PHP com MySQL, HTML, CSS, Javascript e Bootstrap.



Figuras 1, 2 e 3. Tela “Matérias”, “Perfil do Usuário” e “Matérias” versão *mobile*.

Também foram construídos termos e condições de uso, de acordo com as normas do IFC.

O aplicativo foi testado com 86 estudantes do Ensino Médio, dos quais 92% classificaram a experiência geral de 4 a 5 estrelas (figura 4).



Figura 4. Gráfico das respostas gerais.

Em relação ao design, as imagens foram construídas com Photoshop e implementadas ao site com HTML e CSS. Mais de 90% dos usuários testados consideraram o aplicativo “bom” ou “muito bom”.

Em relação ao design atual. Você acha que está:

86 respostas

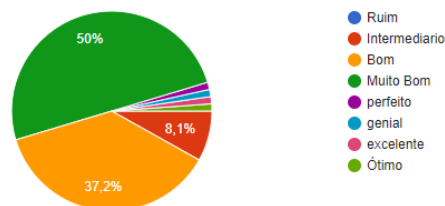


Figura 5. Gráfico das respostas em relação ao design.

## 4. Conclusão

Nosso projeto proporciona uma opção que complementa os ensinamentos em sala de aula. Portanto, pretendemos disponibilizar esta ferramenta para melhorar a qualidade do ensino do Instituto Federal, tornando-o ainda mais interativo e tecnológico.

Ainda não houve tempo hábil para disponibilizar a rede social nos servidores do IFC e testar, em médio e longo prazo, a capacidade do INFTERNO em auxiliar os alunos na aprendizagem das 19 disciplinas do EMI. Nesse sentido, futuros testes e enquetes precisam ser realizados para testar a eficácia dos bate-papos pedagógicos e sua contribuição para o aprendizado.

Outra característica do INFTERNO que pode vir a ser explorada em futuros projetos é a possibilidade de mudança em sua programação. Em tese, é possível mudar a arquitetura inicial para, por exemplo, transformar o aplicativo em uma rede social para um posto de saúde, uma empresa de porte médio ou uma associação de moradores. Em todos esses cenários, os usuários teriam a vantagem de não ter seus dados armazenados por terceiros, evitando também o contato com publicidade indesejada.

## Referências

ARAUJO Ronaldo; Mídias Sociais e Comunicação Científica: análise altimétrica em artigos de periódicos da Ciência da Informação. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/47918/33745>> Acesso em: 04/04/2018.

CASTELLS, Manuel. Fronteiras do Pensamento. Braskem. 2015 Disponível em:

<[http://www.frenteiras.com/ativemanager/uploads/arquivos/produtos\\_culturais/c171fdecb2e9d42062f80bd71a641385.pdf](http://www.frenteiras.com/ativemanager/uploads/arquivos/produtos_culturais/c171fdecb2e9d42062f80bd71a641385.pdf)> Acesso em: 03/04/2019.