



## APLICATIVO DE MONITORIA ONLINE - SAY IT

**Andrea de F. Avelar** - andreaafa@unipam.edu.br  
Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM  
Rua Major Gote, nº 808 - Caiçaras  
38700-207 - Patos de Minas - MG

**Jéssica N. M. Gonçalves** - jessicamartins@unipam.edu.br  
Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM  
Rua Mário Eustáquio Tolentino, nº 36 - Jardim Recanto  
38705-230 - Patos de Minas - MG

**Lorena C. G. dos Reis** - lorena.tiros09@hotmail.com  
Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM  
Rua Nito de Deus Vieira, nº160, apt 302 - Caiçaras  
38702-054 - Patos de Minas - MG

**Marcus V. de L. Araújo** - lima8014@gmail.com  
Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM  
Rua Major Gote, nº 676, apt 101 - Caiçaras  
38702-054 - Patos de Minas - MG

**Nathalia T. O. do Nascimento** - nathaliatawany.on@gmail.com  
Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM  
Rua Espírito Santo, nº 99 - Várzea  
38700-254 - Patos de Minas - MG

**Paula A. Braga** - paulaalvesbrg@outlook.com  
Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM  
Rua Guimarães, nº 210 - Centro  
38730-000 - Guimarães - MG

**Resumo:** Percebemos que o empreendedorismo é uma vertente disseminada em nossa cultura, e, de certa forma, fomentada no Brasil através de agências de apoio ao micro e pequeno empreendedor. No entanto, apenas empreender não resolve os problemas iminentes dos tempos atuais, para tanto, a importância de empreender com ideias inovadoras emerge como incumbência precípua dos novos empreendedores. Pensando nesse quesito, como também na necessidade de algo que facilitasse, bem como, auxiliasse na área acadêmica, surgiu o aplicativo Say It. O presente artigo tem como intuito abordar uma nova forma de ensino, que visa contribuir e assessorar o sistema acadêmico, oferecendo monitorias online e páginas de perguntas e respostas, buscando facilitar o esclarecimento de dúvidas por parte dos alunos.



**Palavras-chave:** *Aplicativo, Monitoria online, Engenharia civil, Empreendedorismo, Inovação*

## 1 INTRODUÇÃO

Vivemos na era do Empreendedorismo, e empreender com inovação é, certamente, uma necessidade. Segundo SCHUMPETER (1942) o empreendedorismo pode ser associado ao desenvolvimento econômico, pois o sistema capitalista tem como característica inerente, uma força que ele denomina de processo de destruição criativa, fundamentando-se no princípio que reside no desenvolvimento de novos produtos, novos métodos de produção e novos mercados, em síntese, trata-se de destruir o velho para se criar o novo.

Sendo assim, foi proposto no Projeto Integrador VII, do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM, um trabalho que despertasse nos alunos esse espírito inovador.

A ideia do grupo foi criar um aplicativo intitulado Say It, a fim de servir como uma monitoria online, auxiliando os alunos do curso de graduação em engenharia civil na Instituição a solucionarem suas dúvidas, representando no ambiente virtual o que acontece no mundo físico.

As monitorias visam aumentar e compartilhar conhecimentos e facilitar a aprendizagem, não obstante, favorecer a interação entre as pessoas interessadas nesse recurso. Assim, o artigo em questão tem como objetivo mostrar como foram realizados os processos que levaram a criação do aplicativo e também a forma como ele foi validado com os futuros clientes, os alunos, através de um protótipo.

## 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

De acordo com Alfredo (2009), a palavra empreendedor é derivada da palavra francesa *entrepreneur*, que foi usada pela primeira vez em 1725 pelo economista irlandês Richard Cantillon para designar o “indivíduo que assumia riscos”.

Segundo Dornelas (2001), o empreendedor do século XXI tem que desenvolver habilidades de liderança e conhecimento do mundo, e enfatizar a educação empreendedora, é aquele que faz as coisas acontecerem, e se antecipa aos fatos e tem uma visão futura da organização.

Além disso, ele ainda afirma que o movimento do empreendedorismo no Brasil começou a tomar forma na década de 1990, quando foram criado o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE) e a Sociedade Brasileira para Exportação de Software (SOFTEX).

Por consequência disso, as pequenas empresas tem crescido bastante no Brasil. Cada vez mais, jovens empreendedores tem se destacado no mercado. As faculdades tem colaborado bastante para que isso seja possível, incentivando cada vez mais seus alunos e parceiros, seja através de congressos, seminários ou startups voltados a esses temas.

No setor tecnológico, o que está sendo cada vez mais comum é a utilização de redes sociais, aplicativos e aparelhos que nos auxiliam diariamente, se tornando um mercado em constante crescimento, abrindo muitas oportunidades, pois dá a possibilidade de fornecer praticidade e comodidade aos usuários.

A tecnologia vinculada ao ensino é de grande importância mas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino. A simples presença de novas tecnologias



no meio estudantil não é, por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações (GATTI apud MAINART e SANTOS, 2010).

A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores (MORAN apud MAINART e SANTOS, 2010).

Mainart e Santos (2010), afirmam que não há uma tecnologia específica a ser utilizada, nem uma forma única de utilização dos recursos tecnológicos, mas um leque de oportunidades educativas que as diferentes tecnologias revelam. Ou seja, cabe a cada um ver novas possibilidades que possibilitam auxiliar o ensino através da tecnologia.

### 3 METODOLOGIA

Com a ideia consolidada na equipe, foi preciso constatar se o acesso a monitorias realmente era um problema, e se a ideia de monitoria virtual seria a solução, então foi realizada uma validação com alunos do curso de Engenharia Civil do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM. Foram entrevistados, naquele momento, somente os alunos do Curso de Engenharia Civil pelo fato da proposta ter sido apresentada em disciplina do curso.

Montou-se, a partir daí, um modelo de negócio, o CANVAS, identificando todos os pontos fortes e fracos do projeto, para se chegar num modelo ideal, o qual foi submetido em sala de aula para professores avaliadores através do Pitch. Para finalizar o projeto, após pré-avaliação, o protótipo foi apresentado na III MUI TEC - Mostra Universitária de Inovação Tecnológica da Construção Civil, realizada pelo UNIPAM, onde possíveis clientes, investidores e parceiros puderam conhecer o protótipo do aplicativo Say it. Contudo, cabe salientar, que a apresentação na MUI TEC foi avaliada por profissionais do mercado da educação e da produção no âmbito da engenharia civil.

Nas validações feitas na Instituição de ensino, com alunos de diversos períodos (Tabela 1), pode-se perceber que a principal dificuldade encontrada em relação ao aprendizado é a didática adotada pelos professores. Muitos relataram, inclusive, a falta de aulas práticas para o aprimoramento dos conhecimentos teóricos, além da carga horária insuficiente para a quantidade de conteúdo que deve ser repassado e compreendido com êxito.

**Tabela 1: Descrição dos Períodos**

<b>Período</b>	<b>Nº entrevistados</b>
1º	6
3º	5
5º	10
7º	3
9º	4

**Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.**

De acordo com a Tabela 2, nota-se que grande parte dos estudantes entrevistados passam um bom tempo fazendo o uso do celular, tendo como os principais aplicativos utilizados o WHATSAPP, FACEBOOK, INSTAGRAM e YOUTUBE (Tabela 3).

**Tabela 2: Tempo de uso do celular**

<b>Tempo de uso do celular</b>	<b>Nº entrevistados</b>
--------------------------------	-------------------------

Organização



**UDESC**  
UNIVERSIDADE  
DO ESTADO DE  
SANTA CATARINA



Promoção





0h às 4h	7
4h às 8h	5
8h às 12h	11
12h às 16h	4
16h às 20h	1
20h às 24h	0

**Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.**

**Tabela 3: Aplicativos mais utilizados**

<b>Aplicativos que usa</b>	<b>Nº entrevistados</b>
Whatsapp	28
Facebook	28
Instagram	24
Snapchat	13
Twitter	2
Youtube	16
Spotify	2
Tinder	1

**Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.**

Devido ao grande tempo dedicado a utilização dos celulares e aplicativos, tanto para uso pessoal em redes sociais, quanto para os meios de estudos, tendo como os principais métodos de buscas sites, vídeo aulas e monitorias (Tabela 4) e levando em consideração esses métodos, muitos estudantes afirmaram que nem sempre tem suas dúvidas totalmente sanadas (Tabela 5).

**Tabela 4: Principais buscas**

<b>Onde procura por respostas</b>	<b>Nº entrevistados</b>
Sites	23
Vídeo Aulas	16
Livros	6
Monitorias	8
Grupos de estudo	5

**Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.**

**Tabela 5: Dúvidas respondidas**

<b>Dúvidas respondidas por esses meios</b>	<b>Nº entrevistados</b>
Sim	10
Na maioria das vezes	5
Nem sempre	11
Não	2

**Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.**



Ao final da validação perguntou-se aos alunos quem faria uso do aplicativo e os resultados estão dispostos na Tabela 6.

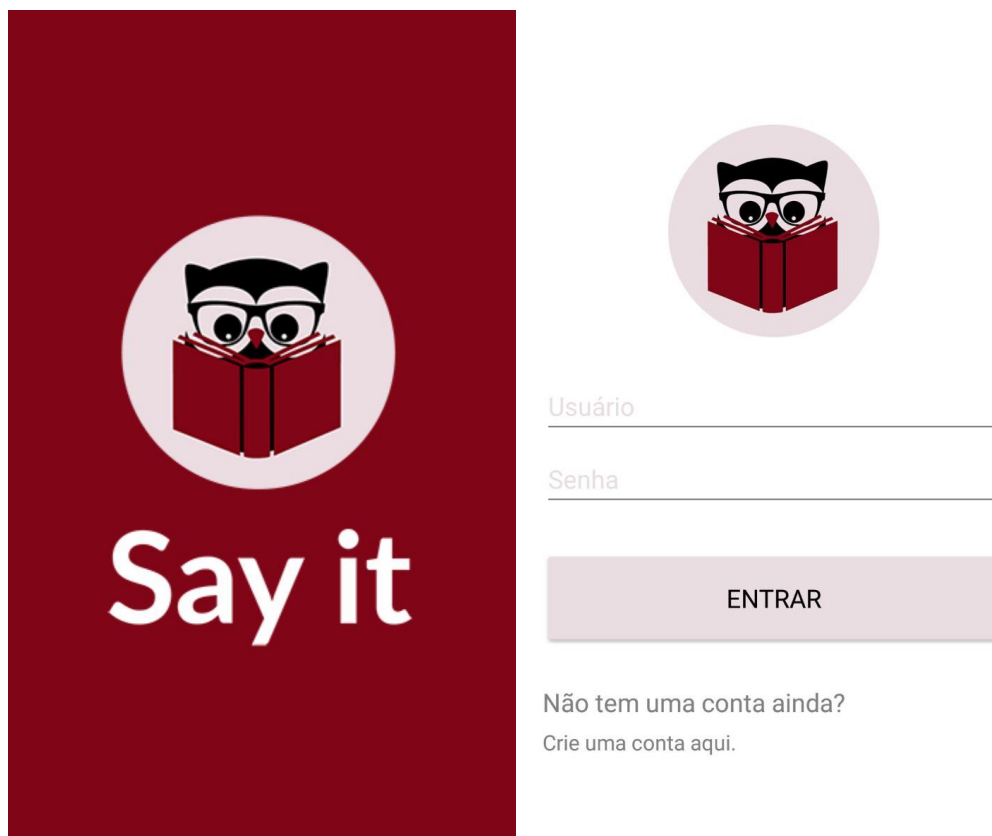
<b>Tabela 6: Aplicativos mais utilizados</b>	
<b>Faria uso do nosso aplicativo</b>	<b>Nº entrevistados</b>
Sim	27
Prefere responder quando ele estiver pronto	1
Não	0

**Fonte: Dados coletados pelo grupo, 2017.**

Através da confirmação da ideia, o grupo se reuniu e criou o modelo de negócio, visando oferecer um serviço de qualidade, e sempre mantendo bons relacionamentos com os clientes e parceiros. A apresentação do Pitch foi uma forma de apresentar a ideia, mas foi na MUITEC que o protótipo do aplicativo foi mostrado aos alunos, professores e profissionais do mercado.

Na imagem a seguir, têm-se algumas telas do protótipo, que já funciona como um aplicativo e pode auxiliar os alunos em suas dúvidas. Na Figura 1, se encontra o logotipo e a página inicial do aplicativo.

**Figura 1: Logotipo e página inicial do aplicativo**



**Fonte: Dos autores, 2017.**



A próxima imagem (Figura 2) ilustra a página de cadastro para os novos usuários bem como a página do usuário, onde fica armazenado os dados do cliente.

**Figura 2: Página de cadastro e do usuário**

← Nova conta

Say It

Nome

Selecionar Período

Email

Celular

Usuário

Senha

CRIAR

Nome: Nathalia Nascimento

Período: 7º período

Email: nathaliatawany.on@gmail.com

Celular: 3491421304

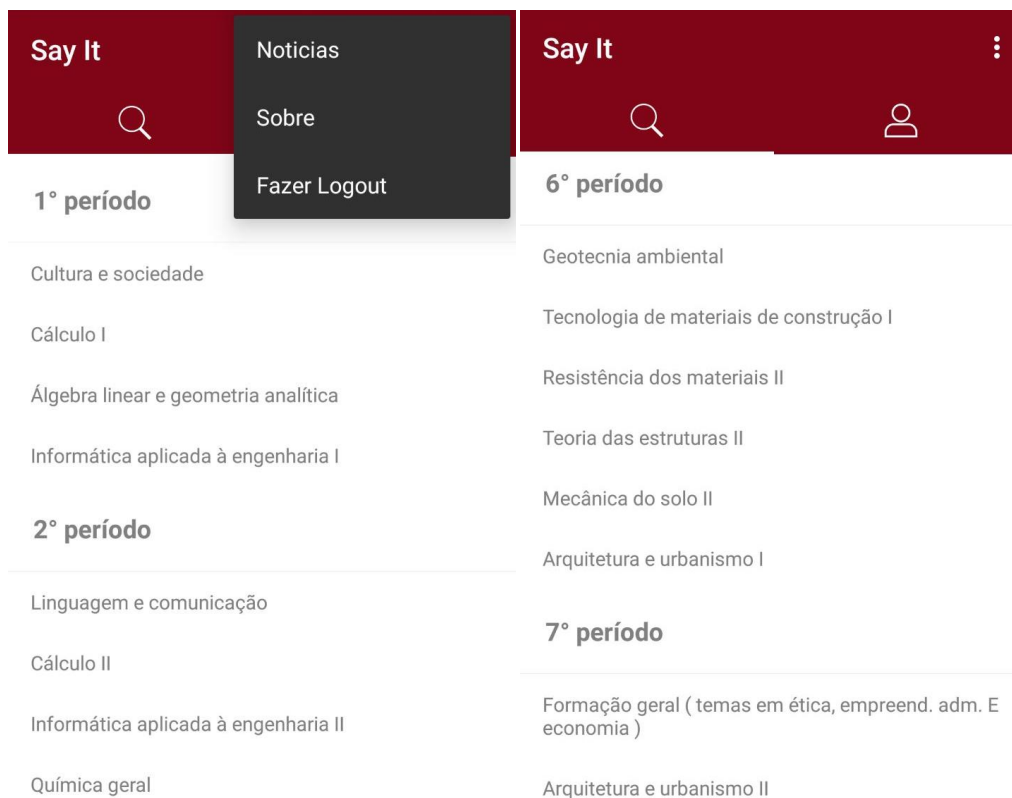
**Fonte: Dos autores, 2017.**

A Figura 3 mostra como as matérias referentes a cada período ficam dispostas, além de mostrar a parte de configurações, onde tem a opção de sair do aplicativo, ou saber mais sobre o mesmo ou notícias relacionadas a Engenharia Civil.





**Figura 3: Configurações e matérias por período**



**Fonte: Dos autores, 2017.**

Na figura 4 estão dispostas as telas referentes às páginas de perguntas e respostas, que é o grande alvo do aplicativo.

Organização



Promoção





**Figura 4: Página de perguntas e respostas**

← Física I	← Respostas
Dúvidas da Disciplina: <div>Quais as leis de Newton?</div>	Quais as leis de Newton? <div><b>Nathalia Nascimento</b> São três as leis de Newton, Princípio da Inércia ou Primeira Lei de Newton, A Força ou a Segunda Lei de Newton e Princípio da Ação e Reação ou Terceira Lei de Newton.</div>
<div>Alguma dúvida?</div>	<div>Responder</div>

Fonte: Dos autores, 2017.

Na MUI TEC, houve a confirmação da validação prévia, onde o protótipo foi considerado um sucesso, tanto pelos professores avaliadores como pelos visitantes da Mostra, alunos e profissionais do mercado. Os alunos, principal público-alvo, se mostraram extremamente interessados confirmando o que era esperado. Ao final houve uma classificação entre as equipes que se apresentaram na Mostra e o aplicativo Say It ficou hierarquizado no grupo dos primeiros lugares.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se entender como empreendedor aquele que consegue sair do mundo do sonho e partir para a ação e que consegue desenvolver habilidades de liderança. Empreender com inovação é uma necessidade do mundo atual por isso tem sido enfatizado nas faculdades o tema de empreendedorismo e inovação, para despertar o espírito empreendedor de jovens criativos e talentosos.

Por isso a importância da tecnologia vinculada ao ensino, percebe-se o quão eficaz pode ser um aplicativo voltado para a área acadêmica, integrando em um ambiente virtual conhecimento e pessoas.

Facilitar a disseminação do conhecimento através da tecnologia da informação pode ser fato agregador na simplificação de ações que visam compartilhar conhecimentos.





## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALFREDO, L. H. P. **Empreendedorismo: origem e desafios para o Brasil do século XXI.** Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/tecnologia/empreendedorismo-origem-e-desafios-para-o-brasil-do-seculo-xxi/33075/>> Acesso em: 10 jul. 2017.

DORNELAS, J. C. A. Empreendedorismo: transformando idéias em negócios. 4 ed. Rio de Janeiro.

MAINART, D. de A., SANTOS, C. M. A importância da tecnologia no processo ensino-aprendizagem. Anais: VII Convibra Administração – Congresso Virtual Brasileiro de Administração. 2010.

SCHUMPETER, J. A. Capitalismo, socialismo e democracia. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, 1961.

## ONLINE MONITORING APPLICATION - SAY IT

**Abstract:** *We realize that entrepreneurship is a widespread aspect in our culture, and, to a certain extent, fostered in Brazil through agencies that support micro and small entrepreneurs. However, only undertaking does not solve the imminent problems of the present times, therefore, the importance of undertaking innovative ideas emerges as the prime concern of new entrepreneurs. The purpose of this article is to approach a new form of teaching, which aims to contribute to and advise the academic system, offering students the opportunity to teach and to help in the academic field. Also we have available online monitoring and question and answer pages, seeking to facilitate the clarification of questions by students.*

**Key-words:** *App, Online monitoring, Civil Engineering, Entrepreneurship, Innovation.*