

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Etec Prof. Dr. José Dagnoni
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

NEXUS: REDE SOCIAL

João Vitor Oliveira do Santos

Leonardo Emanuel Ferreira da Silva

Uriel Gonçalves

Victor Silva de Mendonça Salles

É fundamental haver uma boa comunicação entre professores e alunos para garantir a coesão da comunidade escolar e o avanço como um todo. No entanto, a comunicação enfrenta dificuldades em locais com múltiplos cursos e projetos simultâneos. Este estudo propõe o desenvolvimento de um aplicativo para o Centro Paula Souza que visa conectar alunos e professores, fomentando a colaboração interdisciplinar. A ferramenta facilitará a supervisão dos projetos e o progresso acadêmico dos colegas, fortalecerá a comunidade escolar e transformará o aprendizado em uma experiência colaborativa e enriquecedora

PALAVRAS-CHAVE: Rede-Social, Escola, Aplicativo, Aprendizagem, tecnologia, Interação

1 INTRODUÇÃO

As redes sociais têm um papel crucial na sociedade atual, incentivando a comunicação, a integração e a difusão de informações de maneira rápida e simplificada. Em estabelecimentos educacionais, como as Escolas Técnicas Estaduais (ETECs), o uso de plataformas digitais externas para a educação pode criar um ambiente mais colaborativo, dinâmico e integrado entre estudantes, docentes e a gestão escolar. Com base no crescimento exponencial do uso de redes sociais, propõe-se o desenvolvimento de uma rede social exclusiva para a comunidade da ETEC, que permita a troca de informações acadêmicas, a divulgação de eventos e o fortalecimento das relações entre os membros da instituição. Considerando o aumento exponencial do uso de redes sociais, sugere-se a criação de uma rede social específica para a comunidade da ETEC, que facilite o compartilhamento de informações acadêmicas, a promoção de eventos e o estreitamento dos vínculos entre os membros da instituição.

1.1 JUTIFICATIVA

A ETEC é conhecida pela sua excelência no ensino técnico e pela capacitação de seus estudantes para o mercado de trabalho. No entanto, a ausência de uma plataforma específica para comunicação e interação pode comprometer a eficiente troca de informações e a integração da comunidade escolar.

As razões para estabelecer uma rede social na ETEC incluem:

- Aprimoramento na comunicação entre estudantes, docentes e administradores.
- Unificação das informações em uma única plataforma.
- Incremento do envolvimento e envolvimento dos estudantes em tarefas acadêmicas e eventos.

- Formação tecnológica dos estudantes para ambientes colaborativos digitais.
- Reforço das interações interpessoais no contexto educativo.
- A implementação desta rede social de pesquisa responde a essas necessidades, proporcionando um ambiente seguro e específico para a comunicação institucional e a integração da comunidade acadêmica.

1.2 PROBLEMA

No momento, a comunicação entre os membros da ETEC é fragmentada e desorganizada, feita por meio de e-mails, aplicativos de mensagens instantâneas e meios externos. Isso provoca as seguintes dificuldades:

1. Problemas para encontrar informações relevantes devido à dispersão dos canais de comunicação.
2. Ausência de envolvimento dos estudantes nas tarefas sugeridas pela instituição.
3. Interação limitada entre estudantes, docentes e administração.
4. Ausência de um espaço digital seguro e regulamentado para pesquisa e cooperação acadêmica.

Nesse contexto, surge a seguinte pergunta:

“Como a criação de uma rede social dedicada à ETEC pode aprimorar a comunicação, a integração e o envolvimento da comunidade educacional?”

1.3 HIPÓTESE

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

A principal possibilidade deste estudo é a criação de uma rede social específica para a ETEC:

- Aprimorará a interação entre os integrantes da comunidade educacional.
- Elevará o envolvimento e a participação dos estudantes em tarefas escolares.
- Promoverá a divulgação de informações relevantes.
- Fomentará um ambiente de colaboração e integração, incentivando a partilha de saberes e vivências entre estudantes e docentes.

Se a rede social for reestruturada de maneira eficaz, espera-se um efeito positivo na dinâmica educacional e na convivência escolar, fomentando aprimoramentos notáveis na comunicação e no vínculo entre os integrantes da ETEC.

1.4 OBJETIVO

1.4.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver e implementar uma rede social exclusiva para a ETEC, que possibilite a comunicação eficiente, o engajamento e a integração entre alunos, professores e a equipe gestora.

1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

Reconhecer as necessidades e critérios da comunidade escolar no que se refere à comunicação e interação.

Desenvolver uma plataforma de mídia social com características específicas, tais como:

- Perfis customizados para estudantes e docentes;

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

- Divulgação de mensagens e acontecimentos;
- Chats ou fóruns destinados a debates acadêmicos;
- Local destinado à promoção de projetos e trabalhos acadêmicos.
- Aplique a rede social na ETEC em um espaço supervisionado e protegido.

Examinar os efeitos da plataforma de comunicação no envolvimento e na integração da comunidade escolar.

1.5 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

As redes sociais são ferramentas que podem ser necessárias para o desenvolvimento profissional e acadêmico, facilitando a comunicação, o acesso à informação e a construção de redes de contatos. No âmbito profissional, plataformas como LinkedIn destacam-se no networking, divulgação de habilidades e oportunidades de emprego, fortalecendo a marca pessoal.

A colaboração entre estudantes e professores, possibilitando o compartilhamento de artigos, debates e acesso a conteúdo educativo como vídeos e tutoriais. Além disso, algoritmos personalizam o aprendizado, sugerindo materiais relevantes e ampliando o conhecimento.

Essa plataforma conecta pessoas de inicialmente alunos e professores, mas futuramente todos os colaboradores da educação aceleram a troca de informações, tornando-se indispensáveis quando usadas de forma estratégica e consciente, contribuindo para o crescimento pessoal, acadêmico e profissional, de acordo a escritora Pollyana Ferrari "A rede social e a internet passam a ser um espaço de colaboração, baseada na interação e participação ativa de quem produz e recebe conteúdo. O meio digital, ao contrário do meio de comunicação impresso, é interativo, amplia as opções de leitura.

Devido a essa interação e liberdade que existe na rede, as pessoas estão cada vez mais utilizando essa ferramenta para se mobilizarem fisicamente ou somente pela

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

internet" A internet e suas redes sociais estão formando um complexo esquema de transformações muito rápidas. Tais transformações podem trazer benefícios, em menor escala, á indivíduos e/ou grupos de pessoas e, em maior escala, transformar situações em âmbito nacional e até internacional.

1.6 METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto utilizou linguagens de programação voltadas para a web, escolhidas pela praticidade e eficiência. A estrutura do sistema foi planejada para atender às necessidades dos usuários, utilizando as seguintes tecnologias:

1.6.1 ABORDAGEM DE DESENVOLVIMENTO

- HTML5 foi usado para elaborar a estrutura do site;
- CSS3 foi usado para projetar a estética inicial e final do site, sendo essa a mais alterada de todas durante a codificação;
- JavaScript foi utilizado para criar funcionalidades para os botões, criação de novos containers e toda a funcionalidade de postar na rede social;
- Canva foi usada para elaborar o protótipo inicialmente e também para o layout e modificações antes de colocar no VSCode.

1.6.2 COLETA DE REQUISITOS

A coleta foi feita utilizando a opinião pública dos alunos e professores da ETEC, tendo em vista praticidade e rapidez para troca de informações.

1.6.3 DESING DO APLICATIVO

Para o desing, optamos por um bem minimalista para não tirar o foco dos usuário do projeto mas não negligenciando a beleza e estética do site.

1.6.4 IMPLEMENTAÇÃO

Para a implementação, usamos HTML para estruturar, CSS para estilizar e JS para codificar, juntamente o VSCode que nos permite ter acesso a essas linguagens; fizemos essa escolha pelo seu fácil acesso e manutenção, fora serem gratuitas e de fácil compreensão.

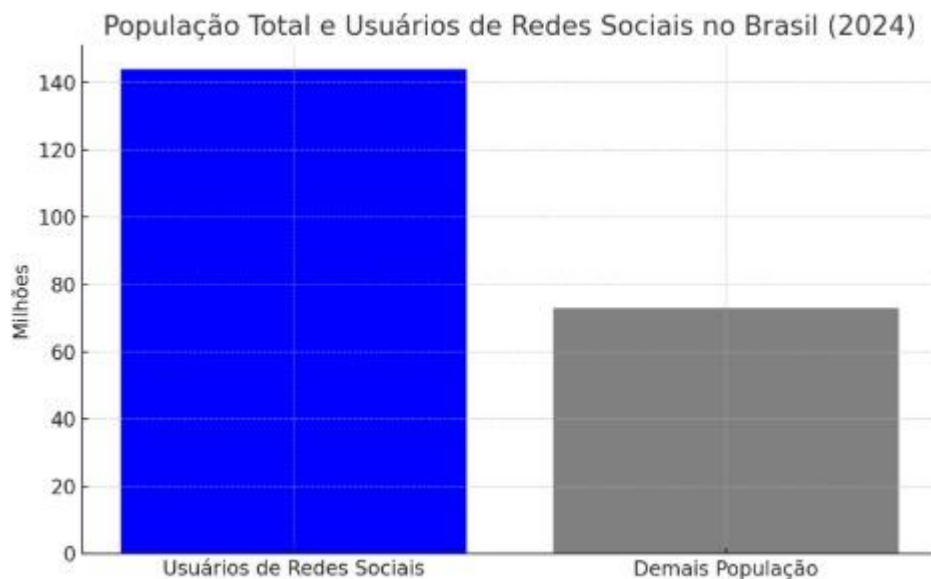
1.6.5 TESTE

Usamos alguns colegas do curso de DS para serem os primeiros usuários e darem o feedback do que acharam, a primeira vista foi bem aceito porem precisamos fazer algumas alterações para melhor a interface e também alguns bug que foram corrigidos.

1.7 ANÁLISE DE DADOS

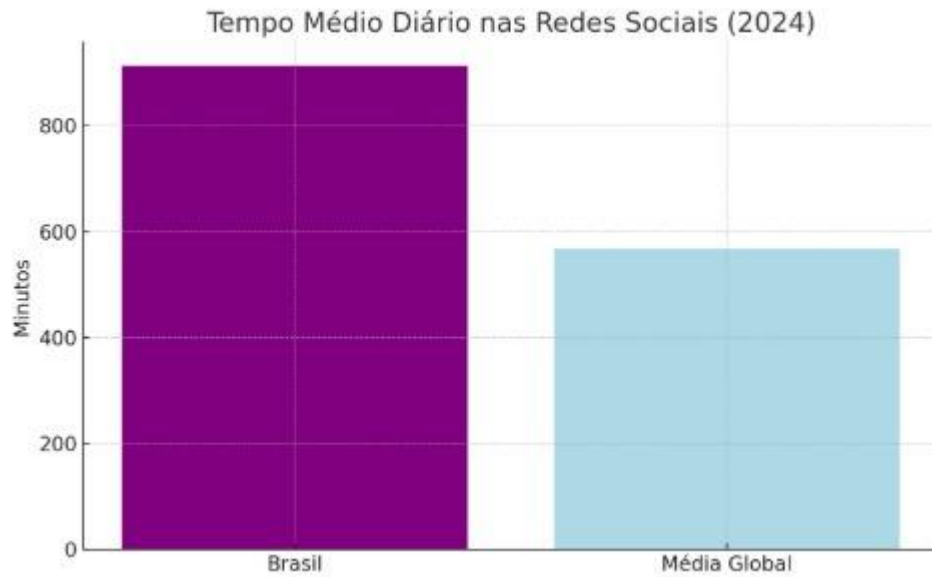
Em 2024, o Brasil tinha 144 milhões de contas de usuários de redes sociais, o que corresponde a 66,3% da população total,

Aumento de usuários



Em 2024, os brasileiros passavam em média 9 horas e 13 minutos por dia nas redes sociais.

Comparação com a média global



As redes sociais têm evoluído muito nos últimos dez anos, com o avanço de apps e das soluções de comunicação à distância. Algumas plataformas, como Facebook, LinkedIn, WhatsApp e Twitter, cresceram exponencialmente com a incorporação de novos recursos.

2. DESENVOLVIMENTO

Na área de desenvolvimento foram utilizadas ferramentas de construção e manipulação de informações para a utilização final do site. A utilização de tais ferramentas foram de suma importância para o desenvolvimento do Nexustec

2.1 Ferramentas de desenvolvimento

2.1.1 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML é uma linguagem de marcação usada para estruturar o conteúdo das

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

páginas da web. No desenvolvimento do Nexustec, foi utilizada para organizar elementos textuais e outros conteúdos visuais de maneira coerente, permitindo a apresentação clara e das informações

2.1.2 CSS (Cascading Style Sheets)

É uma linguagem de estilização que controla a apresentação visual dos elementos HTML. Na execução do projeto, o CSS foi aplicado para definir o layout, cores, fontes da página, garantindo que a interface seja visualmente agradável e fácil de navegar para o usuário.

2.1.3 JavaScript

Javascript é uma linguagem de programação utilizada para adicionar interatividade e dinamismo às páginas da web. No desenvolvimento do Nexustec, foi utilizada para implementação dos usuários, para animar elementos do CSS ,para armazenamento de informações e implementação de arquivos externos.

2.1.4 Visual Studio Code (VSCode)

VSCode é um editor de código-fonte oferecem suporte a múltiplas linguagens de programação. foi empregado para escrever e organizar o código-fonte e utilização de todas as linguagens usadas na construção do projeto (HTML, CSS, JavaScript).

2.1.5 Canva

Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos

visuais. Na criação do Nexustec o canva foi utilizado para a criação do logotipo e testes no design da página, ajudando assim a chegarmos no resultado e esperado.

2.2 Matriz de atividade e responsabilidade

ATIVIDADES	JOAO VITOR OLIVEIRA	LEONA RDO	URIEL	VICTOR SALLES
Definição do Projeto	R	V	A	V
Identificação do Problema e Objetivo	A	V	R	V
Análise do problema que o software visa resolver.	R		A	
Definição dos objetivos e benefícios esperados.	A	R		V
Escopo do Projeto	A	V		R
Determinação das funcionalidades principais e requisitos do software.	R	V	A	
Delimitação das restrições e pressupostos.	A	V	R	
Levantamento de Requisitos		V	A	R
Coleta de Requisitos		R	A	V
Entrevistas, questionários e workshops com stakeholders e usuários finais.		A	R	V
Documentação de Requisitos		R	V	A
Registro dos requisitos funcionais e não funcionais.		A	R	V
Análise de Requisitos	V	A	R	
Verificação da viabilidade e consistência dos requisitos coletados.	A	V	R	
Prototipação	V		A	R
Desenvolvimento de Protótipos	A	V	R	V
Protótipos de Baixa Fidelidade: Wireframes, esboços em papel.	A	V	R	V
Protótipos de Alta Fidelidade: Mockups interativos, protótipos funcionais.	A	V	R	V
Feedback dos Usuários	V	R	V	A
Realização de testes com os protótipos e coleta de	A	V	R	A

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br

Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br

Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br

Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

feedback.				
Refinamento dos Protótipos	R	V	A	V
Ajustes baseados no feedback para melhorar a usabilidade e funcionalidades.	A	V	R	V
Análise e Design	A	A	A	R
Diagrama de Classes	V	A	V	R
Estruturação das classes e suas interações.	V	A	V	R
Diagrama de Sequência	V	A	V	R
Sequência de interações entre objetos.	A	V	V	R
Diagrama de Colaboração	A	A	V	R
Interações entre objetos para realizar tarefas.	V	V	R	A
Diagrama de Estado	V	R	V	A
Estados e transições de objetos.	V	R	V	A
Desenvolvimento	R	A	R	A
Codificação	R	A	R	A
Implementação das funcionalidades de acordo com os requisitos e design.	R	V	A	V
Testes	V	R	V	R
Testes Unitários: Verificação de componentes individuais.	V	R	V	R
Testes de Integração: Verificação das interações entre componentes.	V	R	V	R
Testes de Sistema: Verificação do sistema como um todo.	R	V	A	V
Documentação	R	A	A	R
Documentação Técnica	A	A	R	R
Descrição do código, arquitetura e design do sistema.	A	V	R	V
Manual do Usuário	V	V	A	R
Guia para os usuários finais sobre como utilizar o software.	V	V	A	R
Validação e Verificação	A	V	R	V

Testes de Aceitação	A	V	R	V
Validação do software com base nos requisitos e expectativas dos usuários.	A	V	R	V
Correção de Defeitos	A	V	R	V
Ajustes e correção de problemas identificados durante a validação.	R	V	A	V
Implantação	R	V	A	V
Distribuição do Software	A	R	V	V
Lançamento do software para os usuários finais.	V	R	A	V
Treinamento	V	A	R	V
Sessões de treinamento para usuários finais e administradores do sistema.	V	A	R	V
Manutenção	R	A	R	A
Suporte Técnico	V	R	A	V
Atendimento a problemas e dúvidas dos usuários.	V	R	A	V
Atualizações e Melhorias	R	V	A	V
Implementação de melhorias e correções baseadas no feedback e novas necessidades.	R	V	A	V
Avaliação Pós-Implantação	V	R	A	V
Análise de Desempenho	V	R	A	V
Monitoramento do desempenho do software e satisfação dos usuários.	V	A	V	R
Relatório Final	A	A	R	A
Documentação dos resultados do projeto e impacto do software.	A	A	R	A

2.3 Missão, Visão e Valores

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

2.3.1 Missão

Facilitar a comunicação e interação entre alunos, professores e a comunidade acadêmica, promovendo o compartilhamento de conhecimentos e a colaboração em projetos educacionais por meio de uma plataforma digital inovadora.

Contribuir para o fortalecimento da rede de ensino através da integração entre as unidades escolares do Centro Paula Souza, incentivando a troca de experiências e o trabalho em equipe.

Combater barreiras de comunicação no ambiente escolar e fomentar um aprendizado mais acessível e colaborativo, transformando a interação educacional em uma experiência enriquecedora.

2.3.2 Visão

Ser reconhecida como a principal plataforma digital para comunicação e integração no ambiente educacional, unindo estudantes e professores em uma rede colaborativa que promove a inovação e o aprendizado.

Impactar positivamente o cenário educacional, conectando unidades escolares e transformando o aprendizado em uma experiência mais dinâmica e inclusiva em todo o estado de São Paulo e, futuramente, no Brasil.

2.3.3 Valores

Priorizar a colaboração e o compartilhamento de conhecimento entre os

membros da comunidade acadêmica.

Garantir uma experiência digital acessível, inclusiva e segura para todos os usuários.

Promover a inovação educacional e incentivar a construção de redes de aprendizado dinâmicas e engajadoras.

Agir com transparência e responsabilidade, fomentando o desenvolvimento acadêmico e profissional dos usuários.

Valorizar a diversidade e a interdisciplinaridade no ambiente escolar.

2.4 Custos com Recursos Humanos no Desenvolvimento da Rede Social Escolar

No contexto do desenvolvimento da rede social escolar, os custos com recursos humanos referem-se a todas as despesas relacionadas com a equipe de trabalho envolvida na criação e gestão do projeto. Esses custos podem ser classificados em diretos e indiretos, abrangendo salários, benefícios, capacitação, e ferramentas necessárias para o bom desempenho das funções.

2.4.1 Custos Diretos com Recursos Humanos

Os custos diretos com recursos humanos referem-se às despesas relacionadas ao pagamento dos integrantes da equipe. No caso deste projeto, composto por quatro integrantes, os principais custos envolvem a remuneração pelas funções desempenhadas. Como o projeto é realizado no âmbito acadêmico e, portanto, não há remuneração financeira direta, vamos estimar um custo hipotético com base na carga horária e nas funções desempenhadas pelos membros da equipe.

Cada integrante dedica aproximadamente 20 horas semanais ao projeto, sendo as funções distribuídas da seguinte forma:

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

Desenvolvedor de Software: Responsável pelo desenvolvimento da plataforma e implementação das funcionalidades da rede social.

Designer: Responsável pela criação da identidade visual da plataforma e pela experiência do usuário (UI/UX).

Analista de Marketing: Responsável pela divulgação e estratégias de engajamento da plataforma.

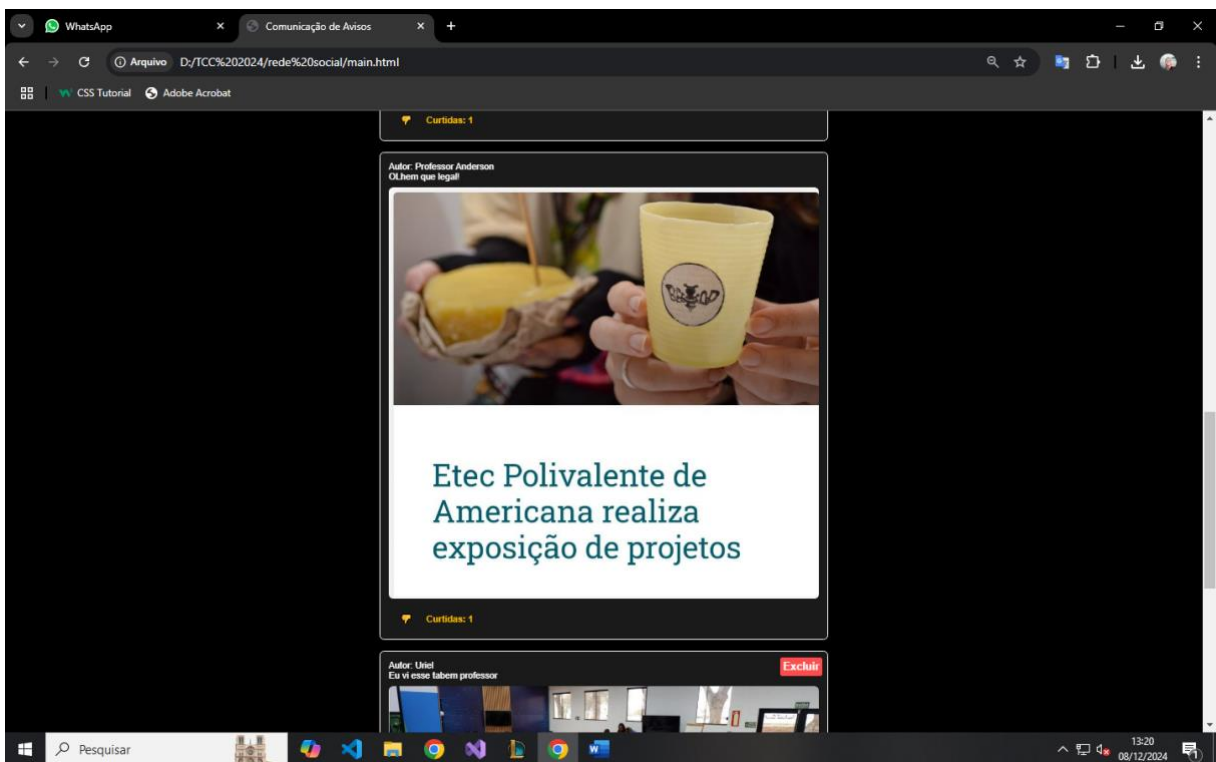
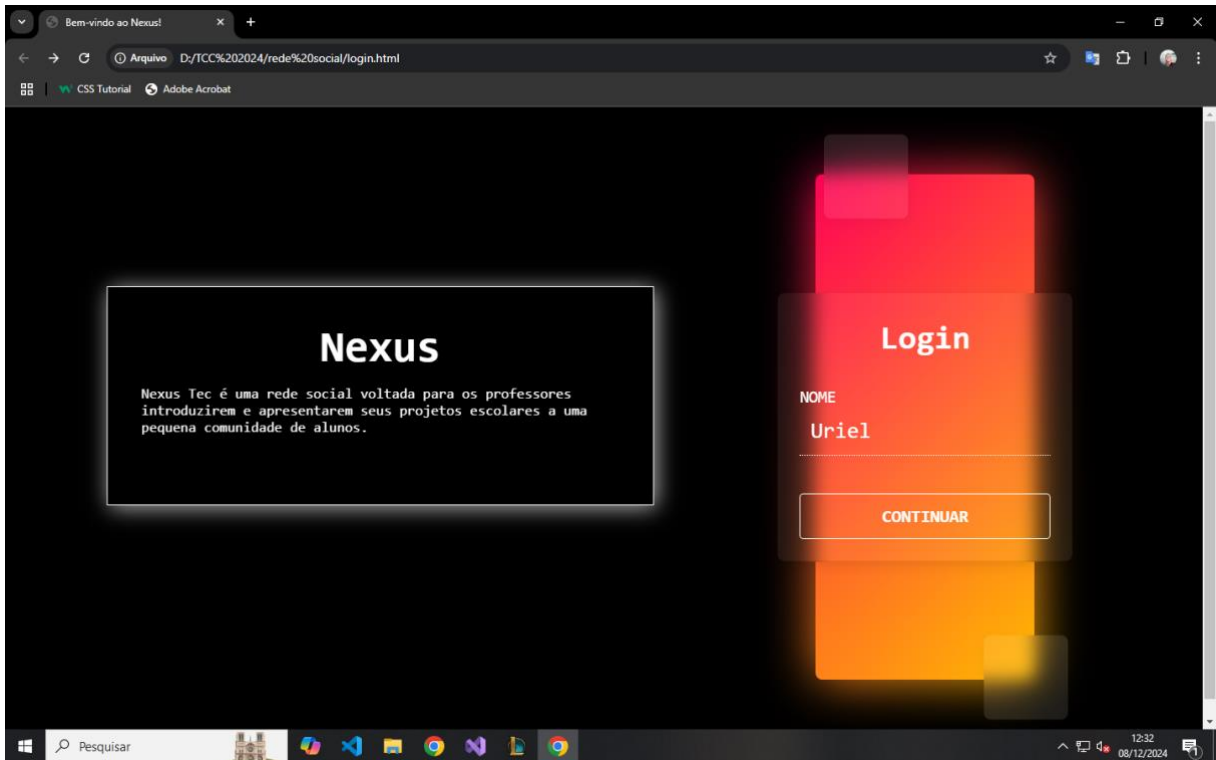
A seguir, a estimativa de custo mensal por integrante, considerando uma remuneração hipotética baseada no valor da hora trabalhada:

Função	Valor por hora	Carga horária semanal	Custo semanal (R\$)	Custo mensal (R\$)
Desenvolvedor de Software	R\$ 20,00	20 horas	R\$ 400,00	R\$ 1600,00
Designer	R\$ 15,00	20 horas	R\$ 300,00	R\$ 1200,00
Analista de Marketing	R\$ 13,00	20 horas	R\$ 260,00	R\$ 1040,00

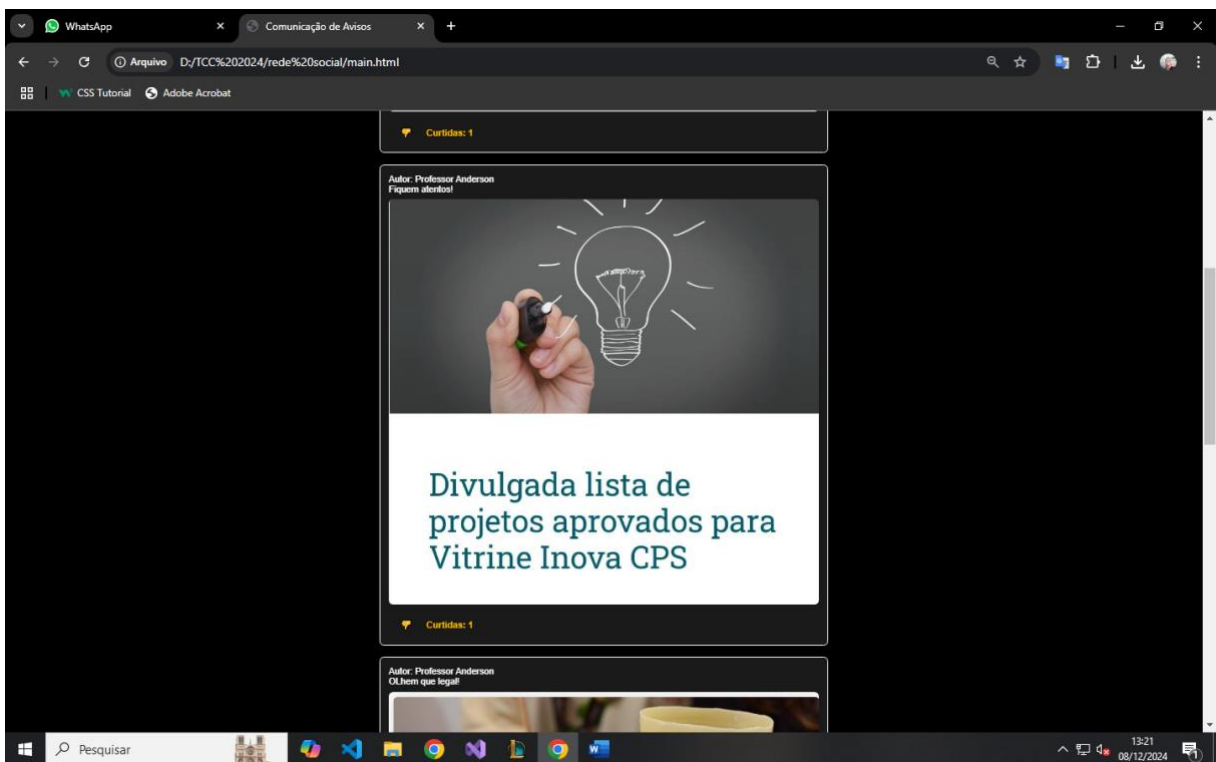
2.4.2 Conclusão dos Custos com Recursos Humanos

Os custos com recursos humanos são essenciais para o desenvolvimento e a sustentabilidade de um projeto como a Nexustec. Durante a fase inicial, os custos são relativamente baixos, já que a equipe é composta pelos alunos, com uma carga horária e remuneração hipotética. No entanto, à medida que o projeto se expande e busca se profissionalizar, os custos com contratação de novos colaboradores, treinamento, e manutenção de ferramentas se tornam mais relevantes.

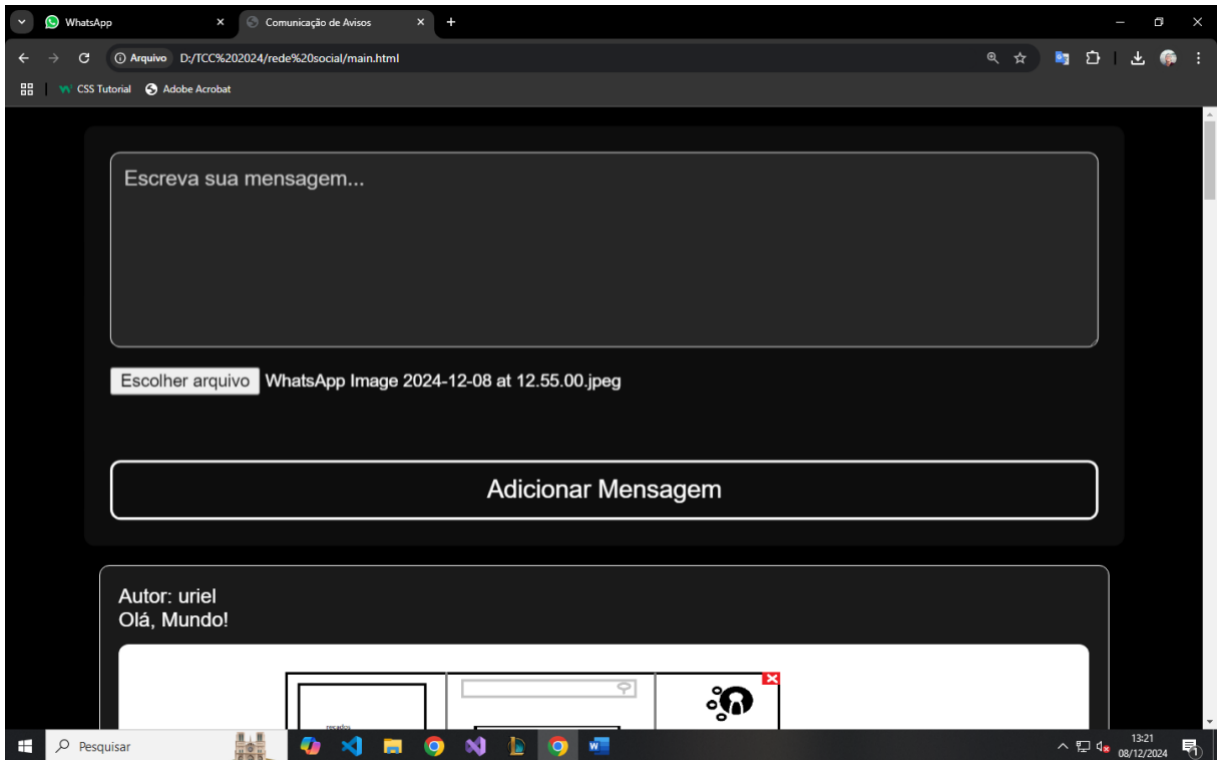
2.5 Protótipos (Telas do software)



João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br



João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br



2.5 Logo da empresa



3. RESULTADOS

João Vitor O. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni joao.santos1712@etec.sp.gov.br
Leonardo E. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni leonardo.silva1885@etec.gov.br
Uriel G. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni uriel.golcalves@etec.sp.gov.br
Victor S. Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na Etec Profº Dr José Dagnoni victor.salles3@etec.sp.gov.br

3.1 O desenvolvimento resultou na criação de um protótipo funcional do aplicativo acadêmico, com foco em uma interface intuitiva e amigável, projetada para facilitar a comunicação e a colaboração entre alunos e professores. A plataforma permite o acompanhamento de projetos, a troca de informações e a interação entre diferentes unidades escolares, promovendo um ambiente educacional mais dinâmico e integrado. A integração do sistema com as diretrizes educacionais do Centro Paula Souza apresenta o potencial de se tornar uma ferramenta essencial para fortalecer a rede acadêmica e incentivar a interdisciplinaridade.

4. CONCLUSÃO

4.1 A plataforma demonstra um potencial significativo para transformar a comunicação no ambiente educacional, ao fornecer uma ferramenta digital confiável e acessível para alunos, professores e gestores. Sua implementação pode contribuir para a construção de uma rede colaborativa entre as unidades escolares, promovendo a troca de experiências e fortalecendo o aprendizado em equipe. Além disso, o projeto está alinhado às necessidades de modernização tecnológica do setor educacional, com possibilidades de expansão que reforçam seu impacto positivo no fortalecimento da educação pública e no engajamento acadêmico em todo o estado de São Paulo.

REFERÊNCIAS

- BSF. Redes sociais para pesquisadores e acadêmicos. Disponível em: <https://bsf.org.br/2014/02/27/redes-sociais-para-pesquisadores-e-academicos/>. Acesso em: 15 jul. 2024.
- RD STATION. Redes sociais: o guia completo para você se destacar em 2024. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/redes-sociais/>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- SCIELO. Redes sociais acadêmicas: análise crítica e perspectivas futuras. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/cXRvMhCswX4jQNYp5grBShn/>. Acesso em: 20 mai. 2024.
- TODA MATÉRIA. Redes sociais: definição, tipos e impacto na sociedade. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/redes-sociais/>. Acesso em: 30 mar. 2024.

TOUCHE LIVROS. A força da mídia social. Disponível em:

<https://www.touchelivros.com.br/livro/a-forca-da-midia-social>. Acesso em: 8 ago. 2024.

UNIFESP. Plataformas e identificadores acadêmicos: redes sociais acadêmicas. Disponível em: <https://www.unifesp.br/campus/gua/plataformas-e-identificadores-academicos/redes-sociais-academicas>. Acesso em: 5 abr. 2024.

ACADEMIA. Redes sociais acadêmicas para pesquisadores e professores. Disponível em:

https://www.academia.edu/60134489/Redes_Sociais_acadêmicas_para_pesquisadores_e_professores. Acesso em: 25 jun. 2024.

PERIÓDICOS LETRAS UFMG. Redes sociais e práticas de ensino: conexões e desafios. Disponível em:

<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/viewFile/3031/2989>. Acesso em: 15 mai. 2024.