

CENTRO DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino

Médio

Beatriz Lemos Reino

Dandara Silva Rigueti

Felipe Matheus Possari

Giovana Bilhega da Silva

INTERATIVO – PLATAFORMA DIRECIONADA A ORGANIZAÇÃO

ESTUDANTIL

São José do Rio Preto

2021

Beatriz Lemos Reino
Dandara Silva Rigueti
Felipe Matheus Possari
Giovana Bilhega da Silva

**INTERATIVO – PLATAFORMA VOLTADA A ORGANIZAÇÃO
ESTUDANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, orientado pela Prof^a. Msc. Camila Brandão Fantozzi, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

São José do Rio Preto

2021

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais agradecemos:

Primeiramente, a todos os professores que contribuíram com a nossa trajetória acadêmica, especialmente a Camila Brandão Fantozzi, responsável pela orientação do nosso projeto. Obrigado por esclarecer as dúvidas e ser tão atenciosa e paciente. Gostaríamos também de agradecer aos membros da banca examinadora.

Aos nossos familiares, nossa eterna gratidão. O amor, incentivo e apoio incondicional, foram a base para que tivéssemos coragem e certeza de nossa capacidade, para que assim, pudéssemos crescer.

Agradecemos aos nossos amigos, que fizeram parte de nossa formação. Obrigado pelos inúmeros conselhos, frases de motivação e pela ajuda em vários momentos de dificuldade. As risadas, que vocês compartilharam conosco nessa etapa tão desafiadora da vida acadêmica, também fizeram toda a diferença.

“A vitalidade é demonstrada não apenas pela persistência, mas pela capacidade de começar de novo.”

F. SCOTT FITZGERALD

RESUMO

Um dos grandes obstáculos dos estudantes, para adquirir conquistas acadêmicas, é a falta de organização de seu tempo e estudos. A plataforma Interativo surge como um meio resolutivo, por possuir como propósito o desenvolvimento de um *planner* estudantil, que facilitará os estudantes a criarem uma rotina. A ausência de planejamento, além de interferir no desempenho do aluno, ainda está direcionado a distúrbios mentais, como ansiedade e o nervosismo. Ademais, há a falta de motivação que alguns alunos possuem ao pensar no aprendizado, sendo outro fator que o impossibilita de alcançar as metas que se propõe. Desse modo, o *software* mencionado, ainda disponibilizará recursos com a finalidade de incentivá-lo a prosseguir.

Palavras-chave: Interativo. *Planner*. Organização estudantil. Ansiedade e Nervosismo.

ABSTRACT

One of the biggest obstacles for students, to obtain academic achievements, it's the lack of organization for time and studies. The platform Interativo comes to solve that problem, the development of a student planner, will make easier for students to create a routine. The absence of planning, beyond interfere on the student performance, it directs mental disorders, like anxiety and nervousness. There is a lack of motivation that some students have when they think about learning, being another factor that unable them to reach their goals. In that way, the mentioned software will provide sources with the purpose of encouraging him to continue.

Keywords: Interactive. Planner. Student organization. Anxiety and Nervousness.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
2.1	Pesquisas de cenário	7
2.2	Meios de resolução para os problemas abordados	8
3	PLATAFORMA INTERATIVO	10
3.1	Público-alvo	10
3.2	Logotipo	11
3.3	Análise de mercado	12
3.3.1	Problemas em <i>softwares</i> existentes	12
3.3.2	Meios de resolução para os problemas abordados	12
4	FERRAMENTAS UTILIZADAS	14
4.1	Banco de dados	16
4.2	Diagrama de Caso de Uso	17
4.3	Linguagens	18
5	INTERFACE DA PLATAFORMA	19
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29

1 INTRODUÇÃO

A educação é um elemento que deve ser pensado e estruturado por meio de processos. Afinal, desempenha um papel de fundamental importância na sociedade. Desse modo, criar o hábito de estudar torna-se muito importante para aqueles que almejam qualificações estudantis.

O *planner* por ser um instrumento de disposição do tempo e planejamento pessoal e profissional, nele é possível centralizar num único lugar todos os compromissos e programar detalhadamente eventos importantes, sendo assim, adaptável para a necessidade de cada um.

Deste modo, nosso software possui como propósito, facilitar o desenvolvimento dessa rotina de estudos, de forma prática, organizada e funcional. Ademais, apresenta a finalidade de motivar o usuário a seguir com seus estudos, buscando sempre novas conquistas e proporcionando seu melhor a cada atividade realizada.

Na compreensão do cenário, o qual apresenta a dificuldade dos estudantes, principalmente dentro do contexto atual, diante da pandemia, consultamos dados estatísticos do portal do Ministério da Educação (MEC, 2020), que informa uma média dos alunos matriculados no ensino médio, e ainda o portal da Associação Brasileira da Educação a Distância (ADEB, 2020), evidenciando uma pesquisa em que a porcentagem diz respeito a ausência de organização dos alunos quanto aos estudos.

Esses levantamentos de dados, estão diretamente relacionados a saúde mental dos adolescentes, podendo-se observar mediante o relatório realizado pelo Programa de Avaliação Internacional de Estudantes (Pisa, 2017), exposto nessa monografia.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

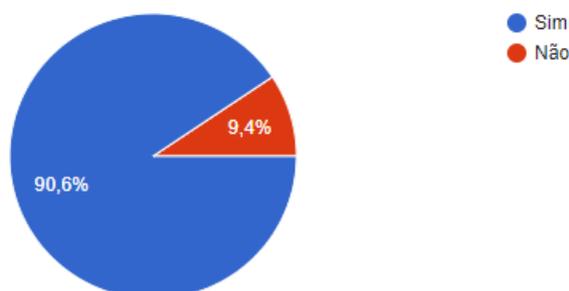
A grande maioria dos estudantes tendem a ter seus estudos prejudicados pela falta de organização, tendo em vista que a disciplina, organização e planejamento são a base para se ter um bom resultado em qualquer âmbito de sua vida, principalmente no aprendizado.

Em vista disso, realizamos uma pesquisa de campo, a qual 90,6% reconhece a necessidade de uma ferramenta que se dispõe a auxiliar os estudantes de forma prática e eficaz, possibilitando uma melhor organização quanto aos seus estudos, e além disso, que o incentive na busca por melhores resultados.

Figura 1 – Pesquisa GoogleForms

Já sentiu necessidade de um software que ajudasse em sua organização e o incentivaria em seus estudos?

64 respostas



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

2.1 Pesquisas de cenário

Segundo uma pesquisa feita pelo Ministério da Educação (MEC, 2020), existem um total de 8,8 milhões de alunos matriculados no ensino médio no Brasil. Sendo uma grande parcela, estudantes que procuram o meio mais eficaz para se preparar para os vestibulares.

Em uma análise baseada no contexto atual, frente à pandemia, com ênfase no desfecho das escolas, instituições de ensino e estudantes precisaram se adaptar a educação online. Assim, por meio de uma pesquisa

realizada pela Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED, 2020), com uma média de 5 mil alunos, 67% dos entrevistados tiveram sua organização estudantil defasada.

Ainda, para que se possa entender a gravidade do problema, em um relatório desenvolvido pelo Programa de Avaliação Internacional de Estudantes (Pisa, 2017), os alunos brasileiros estão entre os que apresentam maiores estresses durante os estudos, com uma porcentagem de 56% dos entrevistados. Além de ocupar o segundo lugar no *ranking* de ansiedade para as provas.

Com esse entendimento, torna-se possível a compreensão de que a inquietação gerada pelo ambiente escolar e, conseqüentemente, pela falta de organização estudantil impacta bastante a saúde mental de crianças e adolescentes.

2.2 Meios de resolução para os problemas abordados

Diante de tal exposto, torna-se evidente a importância de métodos que possam vir a acabar com essa omissão de foco e organização com relação aos estudos.

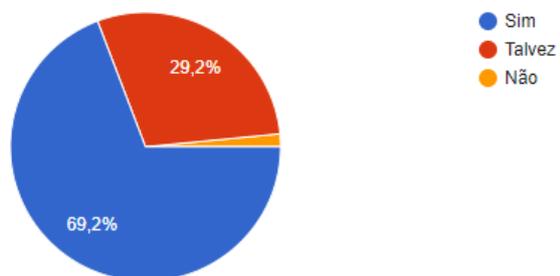
Estabelecer uma rotina, ter mecanismos compensatórios e julgar a aprendizagem como uma prática que irá colaborar em todos os aspectos da vida, assim, o tornando mais prestigiado, são alguns meios que auxiliam nos estudos. Desse modo, a plataforma Interativo irá dispor dos recursos e conhecimento necessário para que o usuário alcance metas que jamais havia imaginado.

Ao realizarmos uma pesquisa de campo, uma das perguntas propostas, tem o objetivo de considerar quantas pessoas usariam esse modelo de plataforma, obtendo um total de 69,2% afirmando estar certamente disposto a usar um software direcionado a organização.

Figura 2 – Pesquisa GoogleForms

Você usaria um software que o ajudaria a se organizar e incentivar seus estudos?

65 respostas



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

3 PLATAFORMA INTERATIVO

A plataforma Interativo, possui como propósito atender as necessidades de um estudante que busca organização e planejamento. Desse modo, nosso projeto proporciona a criação de uma rotina de estudos de forma prática, organizada e funcional.

As telas apresentam as mesmas cores propostas na logo, sendo essas, tons de azul, com o objetivo de representar sabedoria e o aprendizado, e tons de amarelo, que transmitirá positivismo e criatividade.

Nosso *software* possui como diferencial, um espaço em que o estudante pode estabelecer metas que deseja alcançar. Assim, ao atingir seus objetivos, receberá mensagens o felicitando. Ademais, apresenta mensagens motivacionais diárias, dispostas na tela inicial, para que o estudante se sinta impulsionado a seguir com os estudos.

Com relação aos recursos oferecidos, o usuário possui a opção de cadastrar suas aulas de acordo com os dias da semana, sendo exibidas em uma tela específica. Além disso, o software Interativo, permite que o estudante cadastre eventos de modo simples, que serão apresentados em um calendário, nas suas respectivas datas.

Assim sendo, o site abrange a mesma finalidade do nome, sendo plenamente interativo, com recursos personalizados, de forma que o usuário se sinta disposto a utilizar. Entre essas condições, o acadêmico entende a importância dos estudos, tornando-o assim, algo que ele se sinta instigado a persistir e apreciar.

Dessa maneira, temos como fundamento para nosso software, incentivar os estudantes, que já sofrem grande pressão, principalmente, quando se trata da chegada de vestibulares.

3.1 Público-alvo

Um aluno organizado, que sabe dividir seu tempo, seus afazeres e suas obrigações, conseqüentemente, enxerga o futuro com seriedade. De tal modo, nosso projeto será voltado a todos os estudantes que almejam ter uma melhor experiência com seus estudos.

Segundo uma pesquisa feita pelo MEC (2020), existem um total de 8,8 milhões de alunos matriculados no ensino médio no Brasil. Sendo uma grande parcela, estudantes que procuram o meio mais eficaz para se preparar para os vestibulares.

Além disso, diante do desfecho das escolas, devido a presente situação, instituições de ensino e estudantes precisaram se adaptar ao ensino online. Assim, por meio de uma pesquisa realizada pela Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED, 2020), com uma média de 5 mil alunos, 67% dos entrevistados tiveram sua organização estudantil defasada.

Logo, em razão dos dados apresentados e do atual contexto, conclui-se que as ferramentas que proporcionam uma organização eficaz e eficiente, são cada vez mais necessárias.

3.2 Logotipo

A logo foi elaborada com elementos que possuem o intuito de transmitir o objetivo principal da plataforma Interativo. Desse modo, a coruja, sendo o elemento principal, representa o saber, e os galhos a sua volta, o crescimento. Fazendo assim, uma alusão de que o aprendizado leva ao desenvolvimento do aluno.

Ademais, foi desenvolvida em cores que correspondem a mesma finalidade. O azul está relacionado ao saber, e o amarelo positivismo e criatividade. Desse modo, a coruja está em azul, para dar ênfase em seu significado, e os galhos transitam-se entre as duas cores para representar o equilíbrio, crucial na vida estudantil. O nome da plataforma -Interativo -, se situa em amarelo, que visa transmitir boas estimas.

Figura 3 - Logotipo



3.3 Análise de mercado

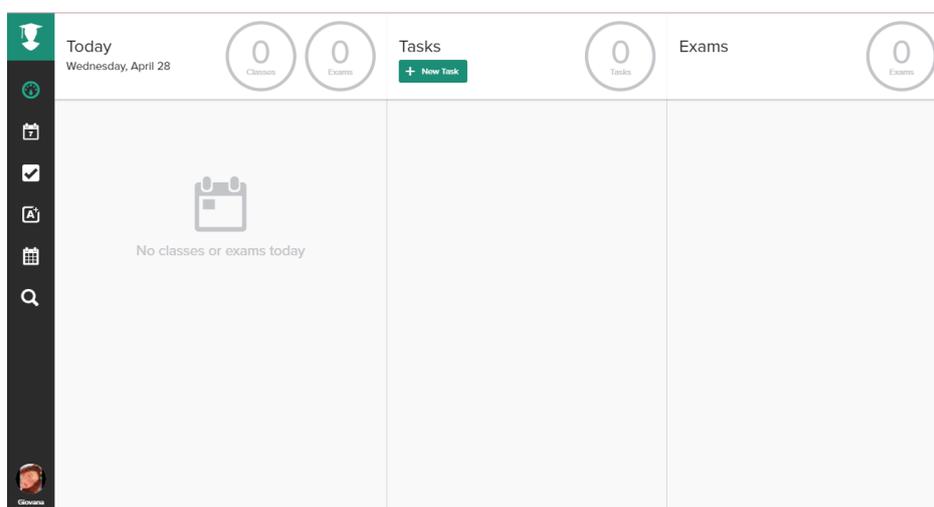
Tratando-se de mercado, de acordo com pesquisas realizadas em diferentes softwares, foi possível chegar a uma conclusão de que embora possua outras plataformas com o mesmo objetivo, a plataforma Interativo, além de abranger outros recursos e diferenciais, possui como finalidade ser o mais intuitivo possível.

3.3.1 Problemas em *softwares* existentes

Conforme as análises praticadas, encontramos algumas adversidades em softwares que possuem o mesmo objetivo de nossa plataforma.

Podemos citar o website *My Study Life*, como uma concorrente que apresenta obstáculos na sua busca por um site com telas intuitivas e atrativas. Essas características lhe são atribuídas, diante de suas cores monótonas, e suas telas e comandos confusos.

Figura 4 – Tela Principal do software *My Study Life*



Fonte: Site My Study Life, 2021

3.3.2 Meios de resolução para os problemas abordados

Para que não ocorra essas mesmas adversidades em nosso software, além de cores atrativas, que se relacionam entre si e transmitem

a ideia que queremos passar ao usuário, buscamos elementos intuitivos e o desenvolvimento de telas sem tantos recursos na mesma, que possam vir a confundir o estudante.

4 FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para realizar as pesquisas de campo, utilizamos o GoogleForms, uma ferramenta simples que cria formulários usando a sua conta do Google.

Figura 5 – Ícone da plataforma Google Forms



Na documentação e apresentação, utilizamos o Microsoft Word e o PowerPoint, as ferramentas mais famosas para criação e edição de Slides e Textos.

Figura 6 – Ícone da plataforma Microsoft Word



Figura 7 – Ícone da plataforma Power Point



Ademais, para a criação do modelo de banco de dados beneficiamos da ferramenta brModelo, e para o desenvolvimento do software, o pacote Xampp.

Figura 8 – Ícone da plataforma brModelo

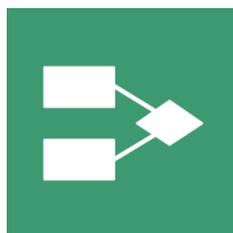


Figura 9 – Ícone do pacote Xampp



Com relação ao design das interfaces, desfrutamos dos softwares Canva e Adobe Photoshop, editores que permitem a criação e edição de diversos trabalhos artísticos.

Figura 10 – Ícone da plataforma Canva



Figura 11 – Ícone da plataforma Adobe Photoshop

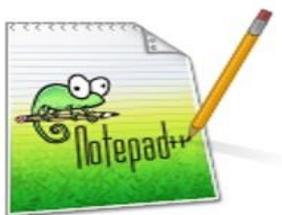


Para o desenvolvimento do projeto, usufruímos do Sublime Text e do NotePad++, editores de códigos que permitem trabalhar com arquivos de textos simples e código-fonte em HTML, além de possuírem cores que facilitam sua compreensão.

Figura 12 – Ícone da plataforma Adobe Photoshop



Figura 13 – Ícone da plataforma Adobe Photoshop



4.1 Banco de dados

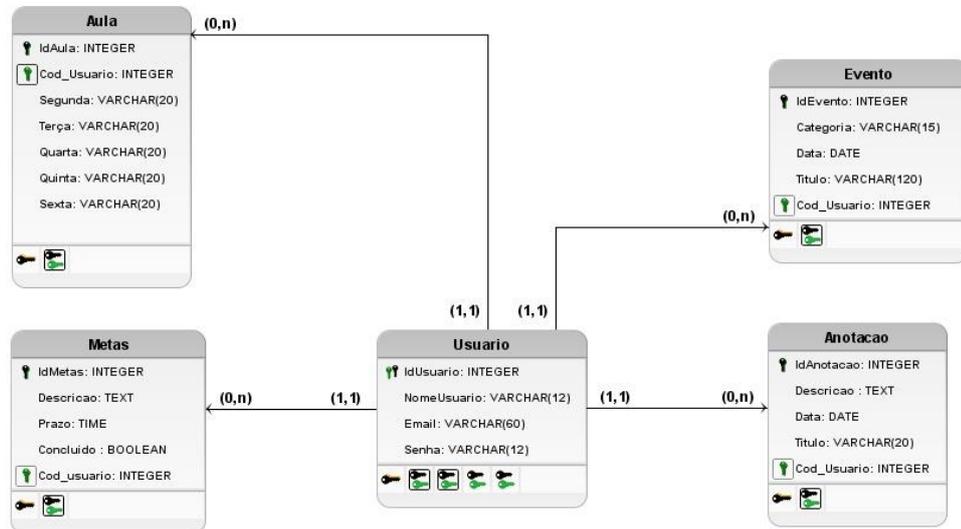
Com o propósito da elaboração de um site interativo, nosso software conta com recursos que visam atender as necessidades de um estudante que busca organização. Desse modo, o usuário terá seu próprio login de acesso, no qual será necessário o e-mail ou nome de usuário e uma senha, sendo esses os dados que compõem a tabela usuário.

Para que seja possível a criação de um cronograma, o software permite o cadastro de aulas, nos respectivos dias da semana. Ainda, disponibiliza recursos que possibilitam o cadastro de eventos, como tarefas, trabalhos, provas e outros, sendo necessário o título, a descrição e ainda a data, dados os quais compõem a tabela eventos. Além disso, conta com uma tabela metas, para que seja possível estipular objetivos, sendo necessário apenas uma descrição.

Ainda, de acordo com as necessidades estudantis, o software oferece mecanismos para que o estudante possa realizar anotações, as quais o mesmo julgar necessárias.

Diante dessa perspectiva, para que se torne possível sua execução, nosso software, apresenta o seguinte banco de dados:

Figura 14 – Banco de Dados

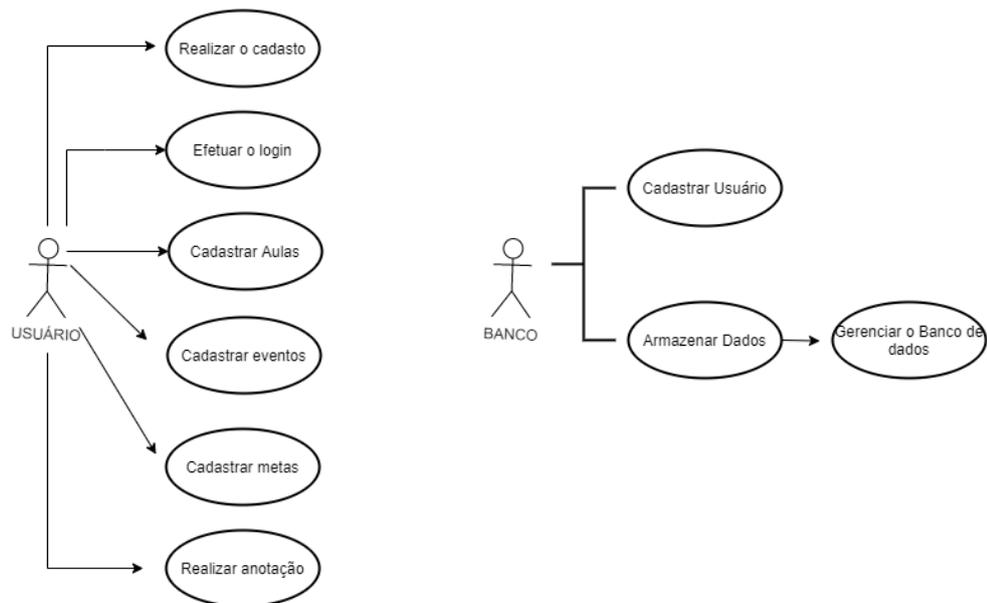


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

4.2 Diagrama de Caso de Uso

Com o intuito de descrever as funcionalidades da plataforma Interativo, para facilitar sua compreensão, realizamos o presente diagrama de caso de uso:

Figura 15 – Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

4.3 Linguagens

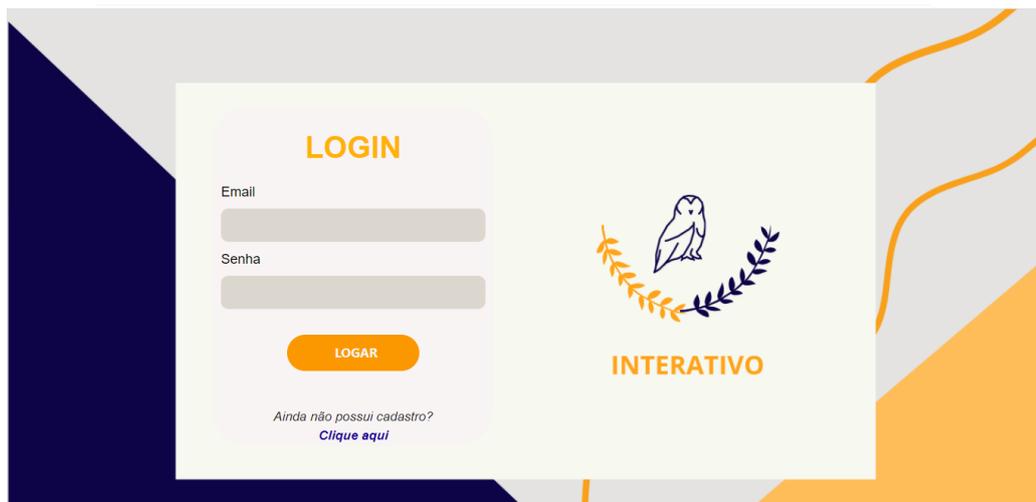
Para o desenvolvimento de nosso software, utilizamos a linguagem HTML 5 para estruturar o conteúdo na web, que contém junto de seus códigos a linguagem PHP. Para adicionar interatividade as páginas, recorreremos ao Java Script, e por fim, para a execução dos comandos nos bancos de dados, utilizamos a linguagem SQL Server.



5 INTERFACE DA PLATAFORMA

As telas possuem em seu design, as mesmas propostas do logo, na finalidade de criar um padrão de cores e transmitir sensações equivalentes.

Figura 16 – Tela Login



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A tela de entrada, necessita do e-mail e senha para que o usuário acesse seu perfil. Caso ainda não possua, logo abaixo, há a opção de cadastro.

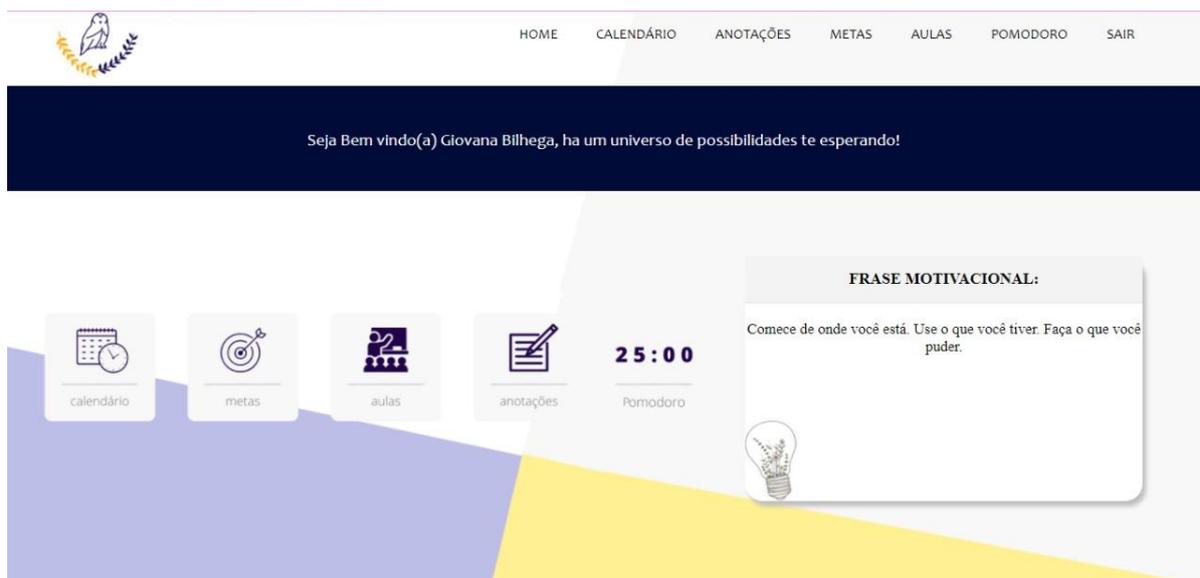
Figura 17 – Tela Cadastro



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A tela de cadastro, necessária para que o usuário realize seu *login*, requer informações a mais, e ainda, uma confirmação de senha, evitando problemas em seu acesso.

Figura 18 – Tela Principal

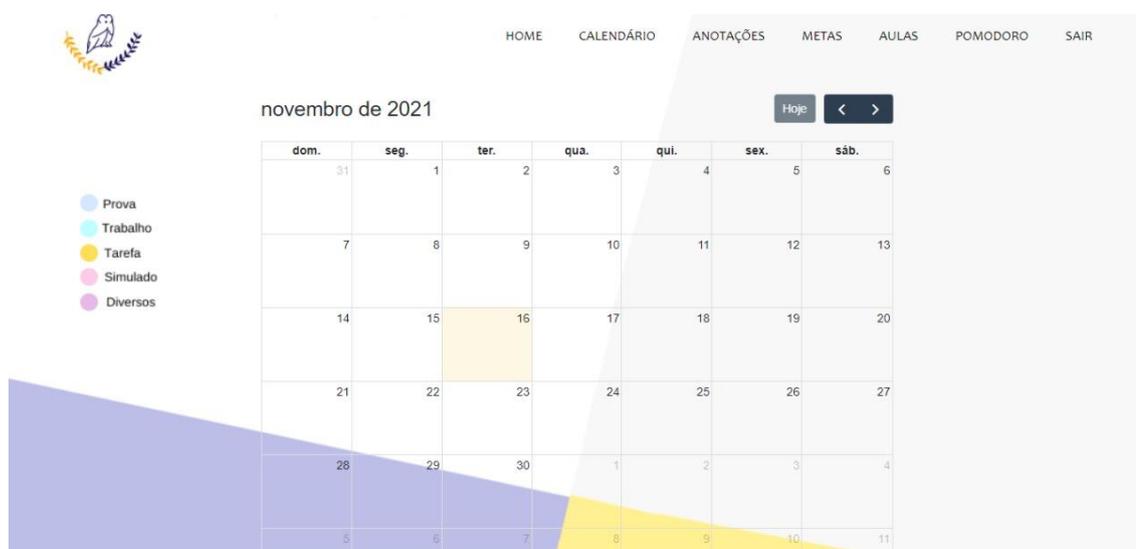


Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A tela principal, assim como as outras, tem o propósito de ser o mais intuitiva possível. Dessa forma, os botões apresentados para adicionar os horários de aulas, encaminhar para as telas de calendário, metas, anotações e método pomodoro, permanecerão localizados ao centro do layout, com desenhos que simbolizam suas ações. Além disso, conta com um menu, localizado no topo.

Com o intuito de motivar o estudante a prosseguir com seus estudos, do lado direito, a tela dispõe de um quadro branco, utilizado para exibir mensagens motivacionais, escolhidas e criadas para se identificar com a proposta da plataforma.

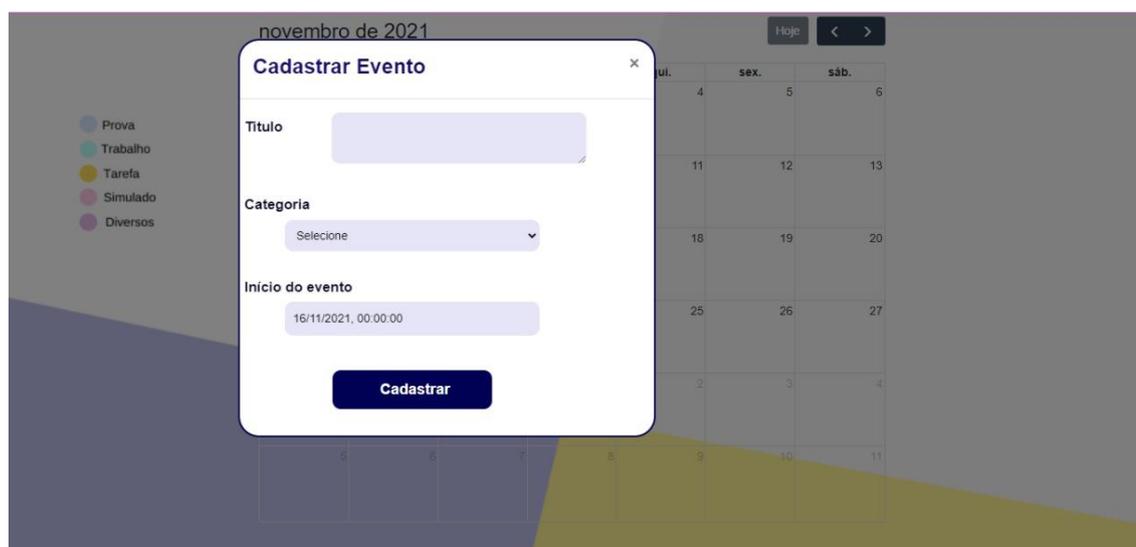
Figura 19 – Tela Calendário



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A tela calendário, possui como finalidade, mostrar os eventos adicionados pelo usuário, nas suas respectivas datas de acontecimentos. Ao lado esquerdo, uma legenda com todas as cores pertencentes as suas respectivas modalidades, trazendo praticidade ao usuário.

Figura 20 – Modal de cadastrar evento



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

Acima, o modal utilizado para cadastrar os eventos ao calendário, sendo necessário um título, sua categoria e o campo com sua respectiva data.

Figura 21 – Modal com detalhes do evento

novembro de 2021

Detalhes do Evento

Título Teste

Categoria Seleccione

Início do evento 16/11/2021, 00:00:00

Cancelar

Salvar

Prova
Trabalho
Tarefa
Simulado
Diversos

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

Para a visualização dos detalhes do evento, um modal que apresenta duas opções, sendo a de salvar, que apenas o fecha, e ainda, a de cancelar, que abre um modal para a edição.

Figura 22 – Modal para edição do evento

Detalhes do Evento

Título teste

Início do evento 16/11/2021 00:00:00

Editar

Apagar

Prova
Trabalho
Tarefa
Simulado
Diversos

HOME CALENDÁRIO ANOTAÇÕES METAS ALIAS POMODORO SAIR

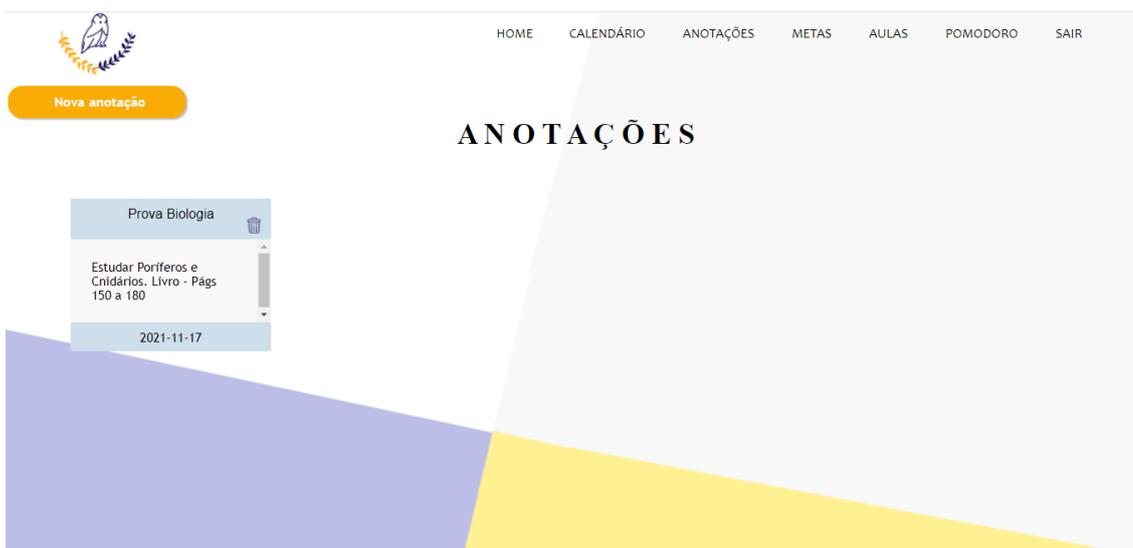
21 22 23 24 25 26 27
00 Férias

28 29 30 1 2 3 4
Férias

5 6 7 8 9 10 11

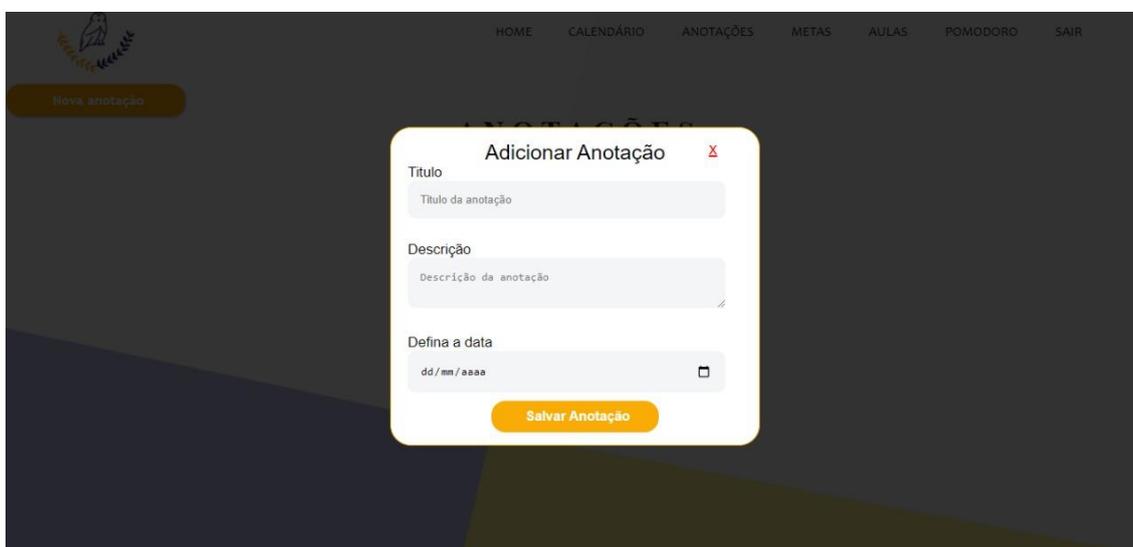
Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A edição do evento é realizada através de um modal, o qual exibe as funções de salvar e cancelar.

Figura 23 – Tela Anotações

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A tela anotações, tem o objetivo de salvar e exibir, na forma de post-its, as informações que o usuário desejar. Possui em sua estrutura, o título, a descrição e uma data, caso o usuário deseje registrar.

Figura 24 – Modal para adicionar anotação

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

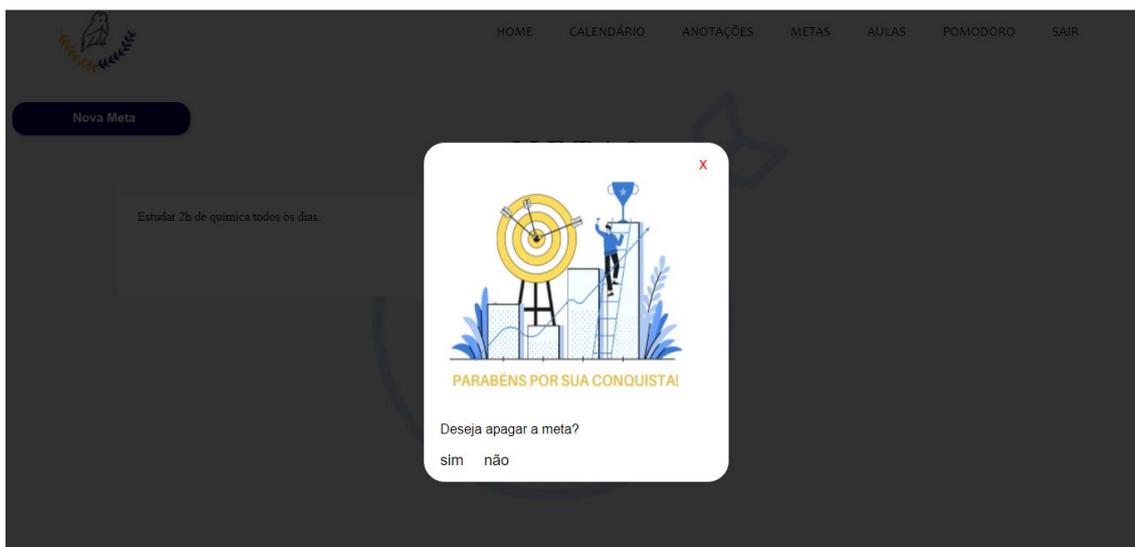
O cadastro das anotações é realizado através de modal.

Figura 25 – Tela Metas

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

Com o propósito de incentivar o usuário em seu crescimento e na busca por realizações, disponibilizamos uma tela para metas, as quais serão exibidas enquanto o usuário não as atingir.

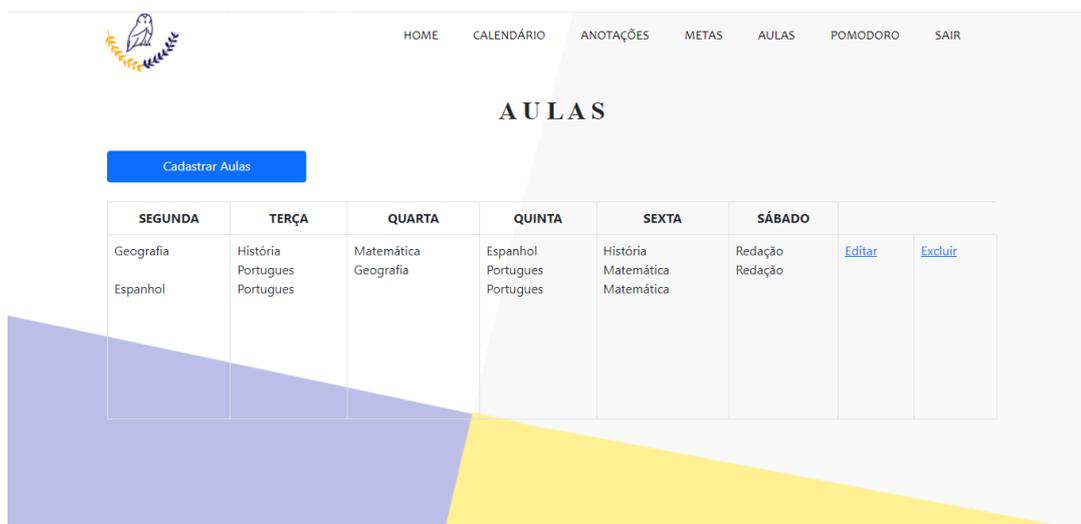
Os botões apresentados em cada meta, são aplicados para apaga-la e conclui-la.

Figura 26 – Modal ao concluir uma meta

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

Ao concluir uma meta, um modal será aberto, no intuito de felicitar o usuário. Abaixo, será apresentado botões com as opções de excluí-la ou não.

Figura 27 – Tela de listar as aulas



SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO		
Geografia	História Portugues	Matemática Geografia	Espanhol Portugues Portugues	História Matemática Matemática	Redação Redação	Editar	Excluir
Espanhol							

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

Para facilitar sua organização, tornando claro os horários disponíveis para outras atividades, a plataforma possibilita uma tela para que o estudante adicione suas aulas, que ficarão expostas em uma tabela.

Figura 28 – Tela de cadastrar aulas

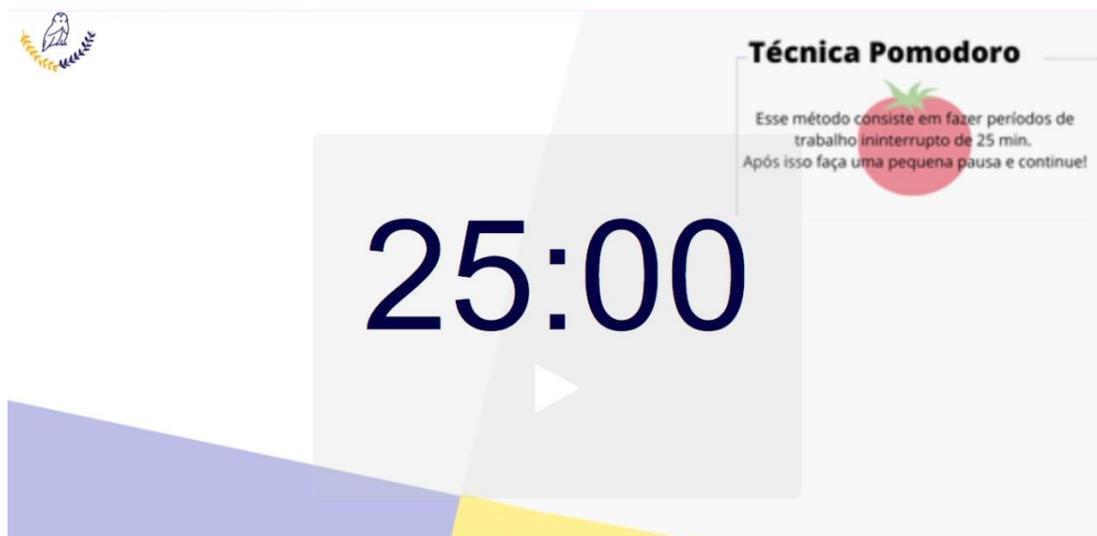


SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
Primeira Aula <input type="text"/>					
Segunda Aula <input type="text"/>					
Terceira Aula <input type="text"/>					
Quarta Aula <input type="text"/>					
Quinta Aula <input type="text"/>					

Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

O cadastro das aulas, conta com uma tela própria, que apresenta os campos pertencentes aos respectivos dias da semana.

Figura 29 – Tela Pomodoro



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

A tela pomodoro, apresenta um *design* “clean”, auxiliando no seu objetivo de garantir uma maior produtividade ao usuário, devido seu método que consiste em períodos de trabalho ininterruptos de 25 minutos, sendo cronometrado, assim que o botão for pressionado.

Figura 30 – Tela exibida ao sair



Fonte: Desenvolvido pelos autores, 2021

Por fim, ao sair de sua página, é exibido uma tela com duas possíveis opções, sendo a de *login*, e a de cadastro, caso o usuário não tenha.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo da tese de que a disciplina, a organização e o planejamento são a base para que um aluno apresente bons resultados no âmbito escolar, entende-se que os meios de disposição do tempo, são os principais aliados de um estudante empenhado e sonhador.

Diante de tal argumento, torna-se evidente a importância de métodos que possuam o objetivo de liquidar a falta de organização e, conseqüentemente, os transtornos mentais que estudantes estão acostumados a suportar diariamente. A plataforma Interativo, abrange como princípios acabar com tais obstáculos. De modo, que ao usufruí-lo passará a apreciar as vantagens que o mesmo trará, como uma maior produtividade, melhores retornos e índices mais baixos de estresse e ansiedade. Além disso, espera-se que suas mensagens motivacionais e felicitações pelas conquistas obtidas, incentive o usuário a continuar com suas metas e sonhos.

O software desenvolvido obteve seus objetivos alcançados, possuindo em mente que seu foco principal era além de auxiliar no planejamento, de forma que o usuário desfrutasse de um ambiente leve, devido a seu *design* harmonioso, contasse de alguma forma com meios que estimulassem o usuário com seus estudos, sendo essa, as mensagens motivacionais.

Para planos futuros, o aprimoramento das ideias já colocadas em prática, e o acréscimo de recursos que visão manter os fundamentos iniciais, são a base para as ideias em mente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MORAES, Ana. Índices de ansiedade estão altíssimos em escolas brasileiras. *VejaSaúde*, 2017. Disponível em: <<https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/ansiedade-estresse-altos-escolas-brasileiras/>>. Acesso em: 15 de abril de 2021.

ROCHA, Vanessa. O que é site, como funciona e qual a sua importância em um negócio ou projeto. *TudoSobreHospedagemdeSites*, 2020. Disponível em: <<https://tudosobrehospedagemdesites.com.br/o-que-e-site/>>. Acesso em: 05 de abril de 2021.

SERIQUE, Raissa. Saiba como aplicar o conceito de mídia interativa no seu negócio para melhorar a experiência do seu público. *RockContent*, 2019. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/midia-interativa/>>. Acesso em: 02 de abril de 2021.

Aprendizagem na pandemia. Pearson, (s.d.). Disponível em: <<https://br.pearson.com/sobre-nos/aprendizagem-pandemia.html>>. Acesso em: 13 de março de 2021

Aumento de venda de planners mostra procura por organização. *Portal Aditail*, 2020. Disponível em: <<https://adtail.ag/artigos/home-office-aumento-de-venda-de-planners-mostra-procura-por-organizacao/>>. Acesso em: 13 de março de 2021

Censo da educação superior. Portal MEC, 2010. disponível <<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/32044-censo-da-educacao-superior#:~:text=O%20Brasil%20tem%206%2C5,173%20mil%20na%20p%3%B3s%2Dgradua%C3%A7%C3%A3o.&text=Esses%20estudantes%20est%C3%A3o%20matriculados%20em,ensino%20superior%20p%C3%BAblicas%20e%20privadas>>. Acesso em: 19 de março de 2020

Escolas públicas atendem 45 milhões de alunos no Brasil. Portal INEP, 2015. Disponível em: <http://inep.gov.br/artigo/-/asset_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/escolas-publicas-atendem-45-milhoes-de-alunos-no-brasil/21206#:~:text=Dos%2035%2C8%20milh%C3%B5es%20de,4%25%20est%C3%A3o%20nas%20escolas%20p%C3%BAblicas>. Acesso em: 13 de março

Estatísticas. Portal Abres, 2021. Disponível em: <<https://abres.org.br/estatisticas/>>. Acesso em: 13 de março de 2021

Na pandemia, 67% dos alunos têm dificuldade de organização. Portal Terra, 2020. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/educacao/na-pandemia-67-dos-alunos-tem-dificuldade-de-organizacao,ba3b906910fe78c15ec20517f1882ef1tj66nl60.html>>. Acesso em: 19 de março de 2021

Pesquisa Datafolha aponta que 75% dos estudantes estão tristes, ansiosos ou irritados com o confinamento. Portal da Educação, 2020. Disponível em: <<https://www.educacao.sp.gov.br/pesquisa-datafolha-aponta-que-75-dos-estudantes-estao-tristes-ansiosos-ou-irritados-com-o-confinamento/>>. Acesso em: 15 de março de 2021

Pesquisa que aponta o cenário da educação básica envolve mais de 3,5 milhões da rede estadual paulista. Secretaria de Educação do estado de São Paulo, (não possui data de publicação). Disponível em: <<https://www.educacao.sp.gov.br/censo-escolar#:~:text=Mapeamento%20da%20Educa%C3%A7%C3%A3o&text=S%C3%A3o%2011%20mil%C3%B5es%20de,cinco%20mil%20escolas%20estaduais%20paulistas>>. Acesso em: 13 de março de 2021

Planner: o que é, para que serve, por que usar e benefícios. sbcoaching, (sem data de publicação). Disponível em: <<https://www.sbcoaching.com.br/planner/>>. Acesso em: 13 de março de 2021

Saiba como aplicar o conceito de mídia interativa no seu negócio para melhorar a experiência do seu público. HighSales, 2019. Disponível em: <<https://highsales.digital/blog/o-que-significa-site-website#o-que-significa-site>>. Acesso em: 02 de março de 2021.

5,8 milhões estão inscritos para fazer o Enem 2020. Portal INEP, 2020. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/artigo/-/asset_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/5-8-milhoes-estao-inscritos-para-fazer-o-enem-2020/21206>. Acesso em: 13 de março de 2021

65% dos inscritos no Enem já concluíram o ensino médio em anos anteriores. Portal MEC, 2020. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/pronatec/oferta-voluntaria/418-noticias/enem-946573306/90701-65-dos-inscritos-no-enem-ja-concluíram-o-ensino-medio-em-anos-anteriores>>. Acesso em: 17 de março de 2021

APÊNDICE - *Script* de criação do banco de dados para Mysql

```
create database bd_interativo;
```

```
create table tb_usuario(  
  id_usuario int not null primary key auto_increment,  
  nome_usuario varchar (30) not null,  
  senha varchar(12) not null,  
  email varchar(60) not null  
);
```

```
create table tb_aula(  
  id_aula int not null primary key auto_increment,  
  cod_usuario int,  
  foreign KEY (cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_usuario),  
  Segunda varchar(20),  
  Segunda1 varchar(20),  
  Segunda2 varchar(20),  
  Segunda3 varchar(20),  
  Segunda4 varchar(20),  
  Segunda5 varchar(20),  
  Segunda6 varchar(20),  
  Segunda7 varchar(20),  
  Segunda8 varchar(20),  
  Segunda9 varchar(20),
```

```
  Terca varchar(20),  
  Terca1 varchar(20),  
  Terca2 varchar(20),  
  Terca3 varchar(20),  
  Terca4 varchar(20),  
  Terca5 varchar(20),  
  Terca6 varchar(20),  
  Terca7 varchar(20),  
  Terca8 varchar(20),  
  Terca9 varchar(20),
```

```
  Quarta varchar(20),  
  Quarta1 varchar(20),  
  Quarta2 varchar(20),  
  Quarta3 varchar(20),  
  Quarta4 varchar(20),  
  Quarta5 varchar(20),  
  Quarta6 varchar(20),  
  Quarta7 varchar(20),  
  Quarta8 varchar(20),  
  Quarta9 varchar(20),
```

```

Quinta varchar(20),
Quinta1 varchar(20),
Quinta2 varchar(20),
Quinta3 varchar(20),
Quinta4 varchar(20),
Quinta5 varchar(20),
Quinta6 varchar(20),
Quinta7 varchar(20),
Quinta8 varchar(20),
Quinta9 varchar(20),

Sexta varchar(20),
Sexta1 varchar(20),
Sexta2 varchar(20),
Sexta3 varchar(20),
Sexta4 varchar(20),
Sexta5 varchar(20),
Sexta6 varchar(20),
Sexta7 varchar(20),
Sexta8 varchar(20),
Sexta9 varchar(20),

Sabado varchar(20),
Sabado1 varchar(20),
Sabado2 varchar(20),
Sabado3 varchar(20),
Sabado4 varchar(20),
Sabado5 varchar(20),
Sabado6 varchar(20),
Sabado7 varchar(20),
Sabado8 varchar(20),
Sabado9 varchar(20)
);

create table tb_metas(
  id_metas int not null primary key auto_increment,
  descricao varchar (120) not null,
  cod_usuario int,
  foreign KEY (cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_usuario)
);

CREATE TABLE `events` (
  `id` int(11) NOT NULL primary key auto_increment,
  `title` varchar(220) DEFAULT NULL,
  `color` varchar(10) DEFAULT NULL,
  `start` datetime DEFAULT NULL,

```

```
`end` datetime DEFAULT NULL  
cod_Usuario int,  
foreign KEY (cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_Usuario)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

```
create table tb_annotacao(  
id_annotacao int not null primary key auto_increment,  
descricao text not null,  
data_annotacao date not null,  
titulo varchar(20),  
cod_Usuario int,  
foreign KEY (cod_usuario) REFERENCES tb_usuario (id_Usuario)  
);
```