CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO – UNISAGRADO

JOSÉ ADAUTO BOLINI JÚNIOR
LUCAS GUERREIRO DE SOUZA

UMA NOVA ABORDAGEM PARA A INTERAÇÃO ACADÊMICA: CONSTRUÇÃO DE UMA REDE SOCIAL PARA ESTUDANTES

BAURU
2024

JOSÉ ADAUTO BOLINI JÚNIOR
LUCAS GUERREIRO DE SOUZA

UMA NOVA ABORDAGEM PARA A INTERAÇÃO ACADÊMICA: CONSTRUÇÃO DE UMA REDE SOCIAL PARA ESTUDANTES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Ciência da Computação - Centro Universitário Sagrado Coração.

Orientador: Prof.º Me. Roque Maitino Neto
Coorientador: Prof.º Dr. Elvio Gilberto da Silva

BAURU
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

Bolini Junior, Jose Adauto
B6893n

Uma nova abordagem para a interação acadêmica: construção de uma rede social para estudantes / Jose Adauto Bolini Junior. -- 2024.
16f. : il.

Orientador: Prof. M.e Roque Maitino Neto
Coorientador: Prof. Dr. Elvio Gilberto da Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP

1. Redes Sociais. 2. Interação. 3. Tecnologia. 4. Aprendizagem. 5. Acessível. I. Maitino Neto, Roque. II. Silva, Elvio Gilberto da. III. Título.

Elaborado por Lidyane Silva Lima - CRB-8/9602

JOSÉ ADAUTO BOLINI JÚNIOR
LUCAS GUERREIRO DE SOUZA

UMA NOVA ABORDAGEM PARA A INTERAÇÃO ACADÊMICA: CONSTRUÇÃO DE UMA REDE SOCIAL PARA ESTUDANTES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Ciência da Computação - Centro Universitário Sagrado Coração.

Aprovado em: ___/___/____.

Banca examinadora:

_____

Prof.º Me. Roque Maitino Neto (Orientador)
Centro Universitário Sagrado Coração

_____

Prof.º Dr. Patrick Pedreira da Silva
Centro Universitário Sagrado Coração

_____

Titulação, Nome
Instituição

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Esquema de Tecnologias MyCampus 11
Figura 2 - Tela de Login 13
Figura 3 - Tela do Mural 14
Figura 4 - Tela de Grupos 15

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 8
2 OBJETIVO GERAL 8
3 REDES SOCIAIS 8
3.1 FACEBOOK 8
3.2 INSTAGRAM 9
3.3 TWITTER 9
3.4 LINKEDIN 9
4 INTEGRAÇÃO DE ESTUDANTES 10
4.1 ENGAJAMENTO 10
4.2 SOCIALIZAÇÃO 10
4.3 EDUCAÇÃO 10
5 METODOLOGIA 11
5.1 TECNOLOGIA 11
5.2 FLUXO DE USO 12
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO 13
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 15
REFERÊNCIAS 16

UMA NOVA ABORDAGEM PARA A INTERAÇÃO ACADÊMICA: CONSTRUÇÃO DE UMA REDE SOCIAL PARA ESTUDANTES

José Adauto Bolini Júnior[1]
Lucas Guerreiro de Souza[2]

[1]Graduando em Ciência da Computação pelo Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO)
josebolinijr@gmail.com
[2]Graduando em Ciência da Computação pelo Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO)
luguerreiro.souza@gmail.com

RESUMO

Com o avanço da tecnologia e a popularização da internet, novos meios de comunicação surgiram, transformando a maneira como as pessoas interagem e compartilham informações. As redes sociais, em especial, tornaram-se ferramentas fundamentais de comunicação, permitindo uma interação instantânea e contínua. Embora essas plataformas tenham revolucionado o modo como nos conectamos, percebe-se uma carência de ambientes digitais que atendam especificamente às necessidades acadêmicas dos estudantes universitários. Diante dessa lacuna, este trabalho propõe a criação de uma rede social acadêmica voltada para universitários, chamada MyCampus, que visa promover a colaboração, o compartilhamento de conhecimentos e a troca de experiências acadêmicas. A proposta inclui funcionalidades específicas para o ambiente educacional, como fóruns de discussão, recursos para compartilhar materiais de estudo, áreas para divulgação de pesquisas, e a possibilidade de engajamento em atividades colaborativas. A plataforma busca, além de estimular o desenvolvimento intelectual, oferecer um espaço acessível para que estudantes se apoiem mutuamente em sua jornada acadêmica. Acredita-se que, ao unir educação e tecnologia, a MyCampus possa servir como um importante meio para fortalecer a aprendizagem, aproximando estudantes de diversas áreas e incentivando um ambiente de aprendizado contínuo e colaborativo. Este trabalho, portanto, não só destaca a importância de novas abordagens para a interação acadêmica, mas também busca oferecer uma solução digital inovadora para as demandas de um público que valoriza o conhecimento e o crescimento pessoal e profissional.
Palavras-chave: redes sociais, interação, tecnologia, aprendizagem, acessível.

ABSTRACT

With the advancement of technology and the popularization of the internet, new means of communication have emerged, transforming the way people interact and share information. Social media, in particular, have become fundamental communication tools, enabling instant and continuous interaction. Although these platforms have revolutionized how we connect, there is a noticeable lack of digital environments specifically tailored to the academic needs of university students. Addressing this gap, this project proposes the creation of an academic social network aimed at university students, called MyCampus, designed to promote collaboration, knowledge sharing, and the exchange of academic experiences. The proposal includes specific features for the educational environment, such as discussion forums, resources for sharing study materials, areas for research dissemination, and the possibility of engaging in collaborative activities. Beyond stimulating intellectual development, the platform aims to provide an accessible space where students can support each other throughout their academic journey. It is believed that by combining education and technology, MyCampus can serve as an important tool for strengthening learning, connecting students

from diverse fields, and fostering a continuous and collaborative learning environment. This project, therefore, not only highlights the importance of new approaches to academic interaction but also seeks to offer an innovative digital solution to meet the demands of an audience that values knowledge and personal and professional growth.
Keywords: social media, interaction, technology, learning, accessible.

1 INTRODUÇÃO

O advento da internet normalizou a comunicação globalizada. Nos dias de hoje, conversar com alguém a milhares de quilômetros de distância é algo simples. Muito disso se deve às redes sociais, que foram as principais disseminadoras do contato intercontinental. Dito isso, a maneira como utilizamos essa tecnologia pode ser prejudicial aos seres humanos, principalmente para os jovens que ainda não possuem discernimento sobre o que é bom ou ruim (Vermelho et al., 2014).

Portanto, cabe aos aplicativos filtrarem o que é decente, para ser consumido pelos jovens. Além disso, as empresas por trás das grandes redes sociais possuem uma grande responsabilidade em incentivar a juventude a se engajar com assuntos que agreguem positivamente à formação pessoal (Vermelho et al., 2014).

Trazendo isso para os dias atuais, é fácil identificar quais empresas controlam a mídia. Seus nomes, conhecidos por muitos, incluem Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, entre outros. Porém, algo que acaba sendo comum entre elas, é o caráter viciante, super estimulante, causando uma dependência emocional no uso desses (Vermelho et al., 2014).

É por isso, que o MyCampus, traz uma contraproposta, se mostrando uma ótima opção para quem deseja se manter conectado ao mundo, mas sem perder o engajamento nos estudos.

2 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma rede social voltada exclusivamente para o meio acadêmico, com funcionalidades e usabilidade direcionadas a esse público. A plataforma permitirá postagens livres ou dentro de grupos específicos, possibilitando que grupos de interesse, seja sobre um tema ou dentro de uma instituição de ensino, se unam para debater assuntos e compartilhar pontos de interesse. O MyCampus visa oferecer uma ampla gama de fóruns de discussão acadêmica, incorporando elementos típicos de uma rede social.

3 REDES SOCIAIS

O surgimento de uma sociedade super conectada, muito se deve à criação das redes sociais. Esse acontecimento revolucionou a troca de informações no mundo todo, permitindo uma conectividade quase instantânea. Contudo, trouxe consigo, a ideia de se lucrar pelo uso dessas plataformas. Baseado nisso, as grandes empresas por trás dos maiores aplicativos de comunicação, tendo em vista, a lucratividade, se recusam a entregar um ambiente intelectualmente positivo, pois temem o não engajamento (Nardi; Nunes, 2023).

3.1 FACEBOOK

O Facebook foi uma das primeiras redes sociais a ganhar escala global, oferecendo uma plataforma versátil para interações pessoais, grupos, eventos e negócios. Sua funcionalidade robusta permite que pessoas compartilhem textos, imagens, vídeos e participem de comunidades específicas, o que o torna ideal para networking e divulgação de iniciativas (Korilo, 2020).

No entanto, a plataforma tem enfrentado críticas relacionadas à privacidade dos usuários e ao uso de dados pessoais para fins publicitários. Além disso, o Facebook é frequentemente associado à disseminação de desinformação e fake news, especialmente durante períodos eleitorais, o que prejudica sua credibilidade. O declínio no número de usuários jovens também reflete uma perda de relevância entre certas faixas etárias (Korilo, 2020).

3.2 INSTAGRAM

O Instagram destaca-se como uma rede social visual, centrada no compartilhamento de fotos e vídeos. Sua interface atrativa e o foco em conteúdos visuais fazem dela uma ferramenta poderosa para marketing, branding pessoal e criatividade. As funcionalidades, como Stories e Reels, ajudam a manter os usuários engajados e permitem uma interação dinâmica entre criadores e seus seguidores (Fagundes, 2019).

Entretanto, o Instagram também é criticado por reforçar padrões irreais de vida e beleza, contribuindo para problemas como ansiedade e baixa autoestima, especialmente entre os jovens. O algoritmo da plataforma prioriza conteúdos que geram maior engajamento, muitas vezes promovendo a superficialidade e dificultando a visibilidade de conteúdos mais relevantes ou educativos (Fagundes, 2019)

3.3 TWITTER

O Twitter é uma plataforma conhecida por sua rapidez na disseminação de informações e por oferecer um espaço para discussões em tempo real. Seu limite de caracteres incentiva a comunicação objetiva e sucinta, tornando-o popular para notícias, eventos ao vivo e debates. Além disso, o uso de hashtags permite a organização de temas e facilita a busca por conteúdos específicos (Alves, 2014).

Por outro lado, o Twitter também enfrenta desafios significativos. A limitação de caracteres pode levar à superficialidade na abordagem de assuntos complexos. Além disso, a plataforma é frequentemente criticada pelo ambiente tóxico de algumas discussões, que podem evoluir para ofensas e discursos de ódio. A moderação de conteúdo ainda é um ponto frágil, gerando debates sobre liberdade de expressão e a necessidade de controle (Alves, 2014).

3.4 LINKEDIN

O LinkedIn se diferencia das demais redes sociais por seu foco no ambiente profissional. Ele facilita a criação de conexões de trabalho, o compartilhamento de conteúdo voltados para o desenvolvimento de carreira e a busca por oportunidades de emprego. A plataforma também é amplamente utilizada por empresas para recrutamento e branding corporativo (Gomes, 2023).

Embora tenha pontos fortes, o LinkedIn não está isento de críticas. Alguns usuários relatam uma pressão para exibir conquistas profissionais de forma exagerada, criando um ambiente competitivo e, por vezes, artificial. Além disso, a experiência do usuário pode ser comprometida pelo excesso de mensagens promocionais e conteúdos irrelevantes, que se desviam do propósito original da rede (Gomes, 2023).

4 INTEGRAÇÃO DE ESTUDANTES

A integração de estudantes em plataformas digitais é um desafio que demanda o uso de tecnologias modernas e recursos inovadores para captar e manter o interesse da geração atual. Essa tarefa exige a criação de um ambiente dinâmico, intuitivo e interativo, que não apenas atenda às necessidades acadêmicas dos jovens, mas também incorpore elementos que ressoem com seu estilo de vida digital. Recursos como gamificação, personalização de conteúdo e ferramentas que incentivem a interação social desempenham um papel crucial nesse processo (Silva; Bilessimo; Machado, 2021).

4.1 ENGAJAMENTO

Ferramentas de engajamento são essenciais para capturar o interesse dos estudantes e mantê-los ativos em uma plataforma digital acadêmica. A gamificação, por exemplo, é amplamente reconhecida por aumentar a motivação dos usuários ao introduzir elementos de competição saudável, desafios interativos e recompensas. Estudos mostram que essas estratégias criam uma sensação de conquista e pertencimento, fatores determinantes para o engajamento em longo prazo (Fardo, 2013).

Além disso, elementos como notificações inteligentes e lembretes personalizados podem incentivar os usuários a retornarem à plataforma regularmente, mantendo sua participação ativa. Funcionalidades como quizzes, enquetes e desafios acadêmicos diários, além de promoverem aprendizado, também ajudam a criar um ambiente dinâmico e divertido. Ao proporcionar essas experiências, a rede social se torna não apenas um espaço acadêmico, mas uma ferramenta que conecta o aprendizado às práticas modernas de interação digital (Fardo, 2013).

4.2 SOCIALIZAÇÃO

A socialização é um pilar fundamental para a integração de estudantes em plataformas digitais, pois possibilita a construção de redes de apoio e colaboração. Grupos de interesse específicos, fóruns temáticos e chats em tempo real são recursos que facilitam a troca de ideias e promovem o senso de comunidade entre os usuários. Pesquisas indicam que a interação social em ambientes virtuais aumenta a sensação de pertencimento e colaboração, estimulando a participação ativa (Chiu; Hsu; Wang, 2006).

Ferramentas que incentivam a criação de conexões significativas, como sugestões de grupos baseadas em áreas de estudo ou projetos colaborativos, reforçam o engajamento e ampliam as oportunidades de networking. Além disso, a incorporação de funcionalidades multimídia – como transmissões ao vivo para debates acadêmicos e compartilhamento de vídeos ou apresentações – promove interações mais ricas e dinâmicas. Esses elementos tornam a plataforma mais atrativa e funcional, ao mesmo tempo que incentivam a socialização entre seus usuários (Chiu; Hsu; Wang, 2006).

4.3 EDUCAÇÃO

A educação atualmente está profundamente marcada pela influência da tecnologia e das redes sociais, que transformaram a maneira como estudantes acessam, compartilham e constroem o conhecimento. O impacto das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem vai além do uso de dispositivos eletrônicos; trata-se de uma mudança

paradigmática que inclui a personalização do ensino, o acesso a conteúdo de qualidade em tempo real e a possibilidade de interações globais (Dutra et al., 2023).

No entanto, é fundamental que essas tecnologias sejam aplicadas de forma planejada e com critérios claros, garantindo que promovam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas, ao invés de serem apenas instrumentos de distração. Assim, a tecnologia e as redes sociais tornam-se aliadas valiosas na construção de um modelo educacional mais dinâmico, inclusivo e preparado para os desafios do século XXI. (Dutra et al., 2023).

5 METODOLOGIA

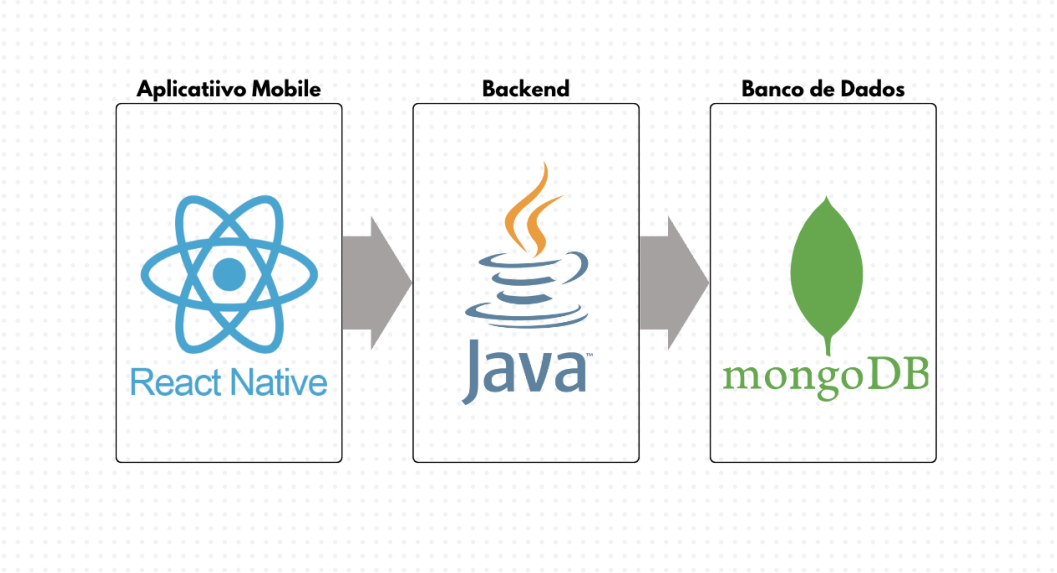
O projeto foi arquitetado para ser totalmente intuitivo, visando uma comunicação eficiente com seu público-alvo. Para o desenvolvimento do design das páginas e a disposição dos elementos, foram utilizadas inspirações de redes sociais de sucesso, como LinkedIn e Instagram, buscando incorporar práticas de design que facilitam a navegação e melhoram a interação do usuário, utilizando elementos que já estão na rotina.

A experiência proposta visa criar um ambiente descontraído onde os usuários possam se sentir à vontade para discutir temas científicos, com o objetivo de compartilhar conhecimento e colaborar mutuamente. Além disso, o projeto fomenta a criação de uma rede de apoio, onde os usuários podem tanto oferecer ajuda quanto buscar orientação em áreas de interesse comum.

5.1 TECNOLOGIA

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma aplicação mobile integrada a um sistema backend e a um banco de dados, formando um ecossistema necessário para o funcionamento completo do projeto. A Figura 1 representa o esquema de tecnologias utilizadas no MyCampus.

Figura 1 - Esquema de Tecnologias MyCampus



Fonte: Elaborado pelos autores

Como frontend, a aplicação, desenvolvida principalmente em TypeScript com o framework React Native, gerencia visualmente a entrada e saída de dados para o usuário,

permitindo a interação direta com o sistema. A partir das ações do usuário, a aplicação envia requisições HTTP ao backend para atualizar, deletar, criar e buscar dados conforme necessário. Por permitir a geração de builds para Android e iOS a partir da mesma base de código, essa tecnologia simplifica o processo de desenvolvimento e manutenção da aplicação.

Como backend, a aplicação desenvolvida em Java com o framework Spring é responsável por processar e responder às requisições HTTP enviadas pelo frontend, gerenciando a lógica de negócios e o acesso ao banco de dados. Ela realiza operações com os dados, garantindo que as informações estejam disponíveis e consistentes para o usuário final.

A escolha do Spring Boot com Java para o desenvolvimento do backend da rede social deve-se à sua robustez, escalabilidade e extensa comunidade de suporte. Spring Boot permite a criação rápida de APIs RESTful, essenciais para o gerenciamento de dados e interações em tempo real entre os usuários. Além disso, sua integração com diversas ferramentas e bibliotecas de segurança e persistência de dados oferece uma base sólida para garantir a segurança e consistência das informações

O MongoDB foi escolhido para armazenar e organizar os dados da aplicação de forma estruturada e flexível, permitindo operações eficientes. Com isso, garante a consistência e disponibilidade das informações para suportar as interações realizadas pelo usuário no aplicativo. O banco é ideal para o desenvolvimento de uma rede social devido à sua flexibilidade e escalabilidade. Por ser um banco de dados NoSQL orientado a documentos, o MongoDB permite armazenar dados complexos e não estruturados, como perfis de usuário, postagens, comentários e conexões entre usuários, em um formato mais natural e adaptável.

5.2 FLUXO DE USO

O aplicativo tem como principal objetivo proporcionar uma experiência social interativa ao usuário, oferecendo, inicialmente, um perfil pessoal que reúne informações relevantes sobre ele. Nesse perfil, o usuário poderá personalizar detalhes como foto, nome, instituições de ensino e tópicos de interesse, criando uma identidade única dentro da rede social.

Na tela de postagens, o usuário terá a possibilidade de visualizar e interagir com uma variedade de conteúdos compartilhados por outros membros da rede. Esses conteúdos podem incluir textos, imagens e outros tipos de mídia, permitindo que o usuário comente nas postagens e reaja a elas. Essa interação facilita a troca de ideias e o compartilhamento de interesses comuns entre os usuários.

Existe uma funcionalidade de mensagens diretas, onde o usuário pode enviar mensagens particulares para outros membros da rede. Esse recurso promove conversas privadas e a construção de conexões mais próximas, possibilitando interações mais personalizadas e o fortalecimento de relacionamentos dentro da plataforma.

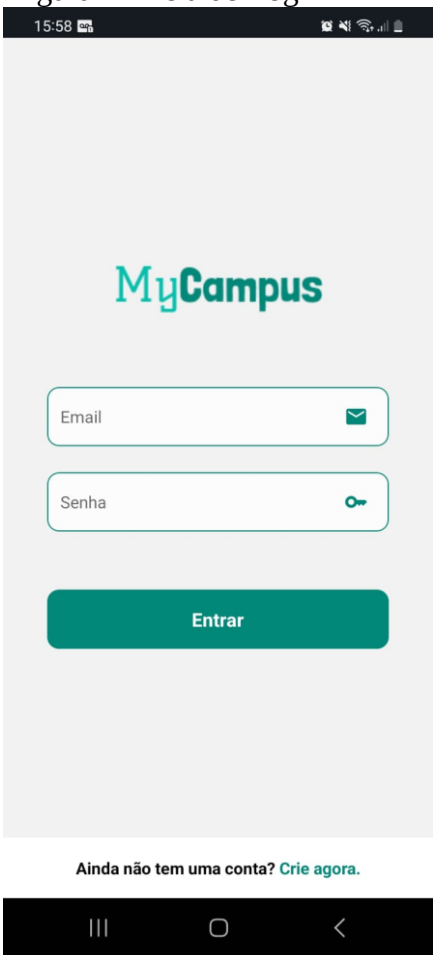
Além de todas essas funcionalidades, a principal será o recurso de comunidades, onde o usuário poderá criar grupos de discussão para debater temas de interesse, seja em formato público ou privado. Esses grupos permitem a entrada de outros usuários com o objetivo de compartilhar conhecimentos e realizar debates sobre temas específicos, possibilitando a troca de ideias por meio de textos, imagens e outras mídias. Essa funcionalidade promove a formação de redes de aprendizado colaborativo e a construção de espaços dedicados ao aprofundamento de estudos e interesses comuns.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado desta pesquisa foi o desenvolvimento de um aplicativo móvel compatível com dispositivos Android e iOS.

A primeira interação do usuário com o MyCampus ocorre na tela de login, ilustrada na Figura 2. Nessa tela, o usuário pode se autenticar inserindo seu login e senha. Caso as credenciais fornecidas estejam incorretas, será exibida a mensagem: "As credenciais estão incorretas." Se for a primeira vez utilizando o aplicativo, o usuário pode optar por criar uma conta, selecionando a opção disponível na parte inferior da tela.

Figura 2 - Tela de Login



Fonte: Elaborado pelos autores

Conforme ilustrado na Figura 3, o mural de notícias é a tela onde o usuário pode acompanhar as novidades de seus grupos de estudo ou de outros usuários que segue. Nessa tela, é possível interagir com as postagens, utilizando o botão "Comentar" para adicionar um comentário ou o botão "Gostei" para marcar que a postagem foi útil ou ajudou de alguma forma. É possível filtrar as postagens para exibir conteúdo de pessoas que o usuário segue ou de um grupo de estudo específico ao qual ele pertença. Dessa forma, o usuário pode personalizar seu mural, recebendo atualizações relevantes de acordo com suas conexões e interesses.

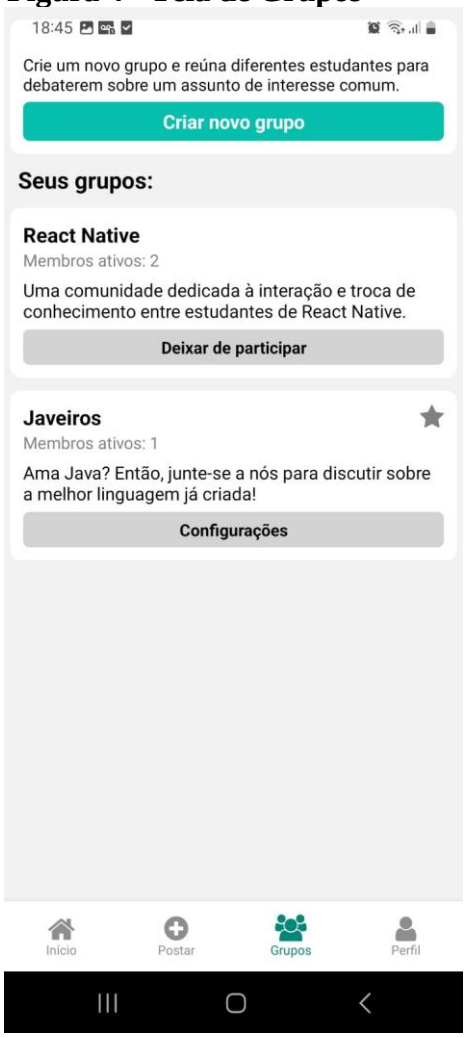
Figura 3 - Tela do Mural

Fonte: Elaborado pelos autores

Essa tela também permite ao usuário pesquisar pessoas ou grupos por meio da barra de pesquisa localizada no canto superior. Além disso, é possível enviar mensagens diretas para outros usuários que ele já segue ou que pertençam ao mesmo grupo de estudo.

A Figura 4 ilustra a funcionalidade de grupos, onde o usuário pode criar um grupo. É possível acessar seus grupos para verificar os membros participantes, a descrição do grupo e o seu nome. Para visualizar o conteúdo de um grupo, é necessário filtrar as postagens diretamente na tela do mural de notícias, conforme mencionado anteriormente.

Figura 4 - Tela de Grupos



Fonte: Elaborado pelos autores

Com todas essas funcionalidades, os usuários podem se conectar uns com os outros e trocar conhecimentos de maneira online e ágil. O projeto foi testado por duas pessoas, com destaque para os grupos de estudo. Com uma possível expansão, o MyCampus tem o potencial de auxiliar milhares de estudantes a se conectarem e aprofundarem seus conhecimentos de forma remota, permitindo a criação de grupos voltados para pesquisa, preparação para provas ou discussão de assuntos específicos. As possibilidades são infinitas e podem ser adaptadas aos interesses e necessidades de cada usuário.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto MyCampus vai além de ser apenas uma rede social ou um conjunto de linhas de código. Ele representa um importante experimento social, demonstrando que a cooperação rápida e acessível entre universitários pode gerar grandes resultados. Esses resultados, muitas vezes, não estariam ao alcance de pessoas tímidas ou daquelas que têm contato limitado com o ambiente universitário, restringindo-se apenas ao tempo de aula.

Atualmente, o projeto conta apenas com funcionalidades básicas que definem sua identidade. O plano é expandi-lo gradualmente, adicionando novas funções de acordo com as demandas e o feedback dos usuários. Assim, passo a passo, o MyCampus pode evoluir para se tornar uma rede social robusta e completa.

No estado atual, está estruturado como um monolito, o projeto foi modularizado para facilitar sua futura transição para um sistema de micro serviços. Com o crescimento da base de usuários, essa refatoração se tornará essencial para garantir a escalabilidade e a continuidade do MyCampus.

REFERÊNCIAS

ALVES, C. D. **Informação na Twitosfera**. Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, v. 9, n. 2, p. 92-105, 25 jul. 2011. DOI: 10.20396/rdbci.v9i1.1921. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1921. Acesso em: 21 nov. 2024.

CHIU, C.-M.; HSU, M.-H.; WANG, E. T. G. (2006). **Understanding knowledge sharing in virtual communities:** An integration of social capital and social cognitive theories. Decision Support Systems, 42(3), 1872–1888. https://doi.org/10.1016/j.dss.2006.04.001. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0167923606000583?via%3Dihub. Acesso em: 22 nov. 2024.

DUTRA, I. T. L.; OLIVEIRA, F. C.; FACHIN, E. A. G.; SILVA, R. L.; PAULA FILHO, P. N.; DOMINGUES, K. M.; GUIMARÃES, U. A. **O Impacto das Tecnologias Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem**. RevistaFT, Rio de Janeiro, v. 28, n. 133, 16 abr. 2024. DOI: 10.5281/zenodo.10982842. Disponível em: https://revistaft.com.br/o-impacto-das-tecnologias-digitais-no-processo-de-ensino-aprendizagem/. Acesso em: 22 nov. 2024.

FAGUNDES, L. S. **Autoestima e bem-estar subjetivo no Instagram:** O impacto da comparação social e da personalidade. 2024. 76 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/46666/46666.PDF. Acesso em: 20 nov. 2024.

FARDO, M. L. **A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem**. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, jul. 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629. Acesso em: 23 nov. 2024.

GOMES, W. F. de O. **Uma análise do recrutamento online e o LinkedIn como ferramenta auxiliadora**. 2023. 27 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) – Faculdade de Gestão e Negócios, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/38226/1/UmaAn%c3%a1liseRecrutamento.pdf. Acesso em: 22 nov. 2024.

KORILO, A. F. **Estratégias de mídias sociais**. 1. ed. São Paulo: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br. Acesso em: 24 nov. 2024.

NARDI, G.; NUNES, V. **A epidemia silenciosa:** como as redes sociais afetam a saúde mental dos jovens. Contraponto Digital, São Paulo, 07 jul. 2023. Disponível em: https://contrapontodigital.pucsp.br/noticias/epidemia-silenciosa-como-redes-sociais-afetam-saude-mental-dos-jovens. Acesso em: 24 nov. 2024.

SILVA, J. B.; BILESSIMO, S. M. S.; MACHADO, L. R. **Integração de tecnologia na educação**: proposta de modelo para capacitação docente inspirada no TPACK. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 37, e232757, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edur/a/gzgFdTsmv9vGmKNQnFPQLQF/#. Acesso em: 23 nov. 2024.

VERMELHO, S. C.; VELHO, A. P. M.; BONKOVOSKI, A.; PIROLA, A. **Refletindo sobre as redes sociais digitais**. Educação & Sociedade, Campinas, v. 35, n. 126, p. 179-196, jan.-mar. 2014. DOI: 10.1590/S0101-73302014000100011. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/4JR3vpJqszLSgCZGVr88rYf/?lang=pt. Acesso em: 23 nov. 2024.