WORKSHOP PARA EMPREENDEDORES Uniube

45ª edição

Uniube ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Desenvolvimento de um aplicativo de flashcards como ferramenta de apoio à memorização

Autor: Artur Santos Costa

Orientador: Matheus de Sousa Valente

Introdução

Com as rotinas cada vez mais agitadas, muitas pessoas enfrentam dificuldades crescentes no aprendizado e na memorização de novos conteúdos e matérias, principalmente quando se trata de ambientes acadêmicos. A retenção de informações se torna um desafio quando o tempo e a atenção são limitados. Para auxiliar nos estudos, muitas ferramentas e técnicas de estudo podem vir à mente, uma delas sendo o uso de *flashcards*, também conhecidos como cartões de memória.

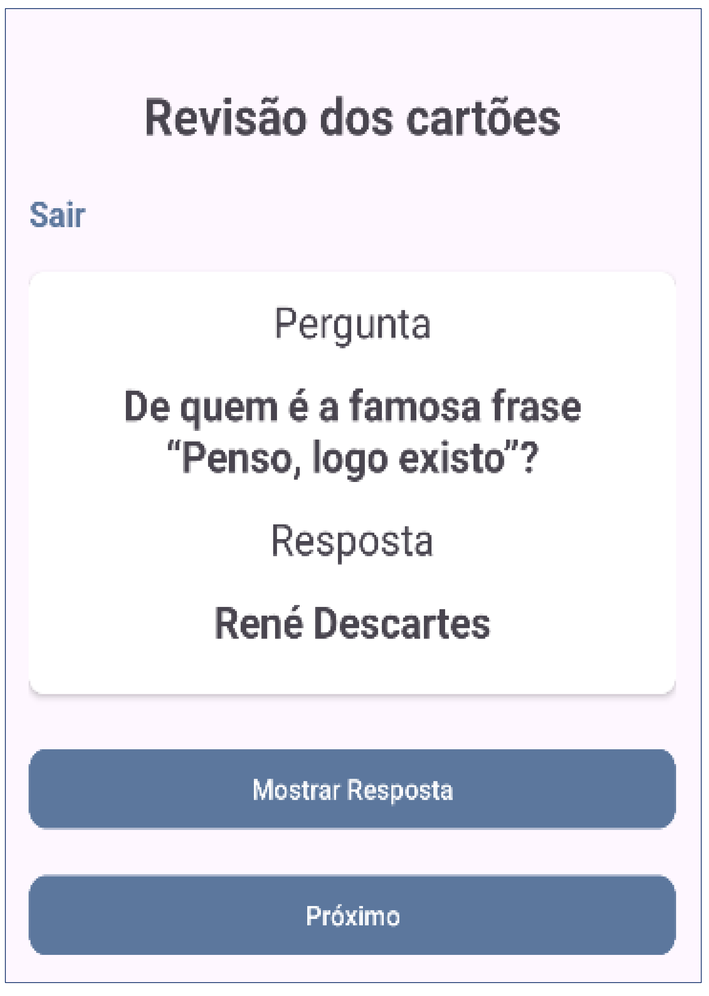
Considerando a eficácia do uso de *flashcards* e da repetição espaçada, o presente trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos Android que auxilie estudantes na memorização de conteúdos. A proposta visa oferecer uma ferramenta intuitiva e acessível que permita a criação, organização e revisão de *flashcards*, aplicando os princípios da repetição espaçada.

Objetivo

Desenvolver um aplicativo de *flashcards* para android para auxiliar estudantes no aprendizado e memorização de conteúdos.

Materiais e Métodos

O desenvolvimento do aplicativo foi realizado utilizando o ambiente Android Studio, por ser a IDE oficial para o desenvolvimento de aplicativos Android. A linguagem de programação escolhida foi Java, devido à sua compatibilidade com a plataforma e à ampla comunidade de desenvolvedores além da vasta documentação disponível que facilita a resolução de problemas técnicos durante a implementação. Para o armazenamento local dos dados, foi utilizado o banco de dados SQLite, que é leve, eficiente e já integrado ao Android, dispensando a necessidade de conexão com servidores externos.



Resultados e Discussão

O aplicativo desenvolvido apresenta as funcionalidades básicas de criação, edição, exclusão e organização de *flashcards*, permitindo que o usuário personalize seus próprios conteúdos de estudo. A interface foi planejada com foco em simplicidade e usabilidade, visando atender desde usuários iniciantes até os mais experientes. Grande parte do esquecimento ocorre logo após a aprendizagem (Ebbinghaus, 1885), para exemplificar isso, se deu a origem da "Curva do esquecimento, que demonstra como a retenção de informações cai drasticamente nos primeiros dias após o contato inicial com o conteúdo. A técnica de repetição espaçada surge como uma resposta desse problema, promovendo a revisão em intervalos estrategicamente calculados. A repetição espaçada, aliada ao uso de *flashcards*, é considerada uma das estratégias mais eficazes para potencializar o aprendizado em contextos digitais e autônomos.

Conclusão

Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo de *flashcards* para dispositivos Android. A aplicação foi construída utilizando Android Studio, linguagem Java e banco de dados local SQLite. As funcionalidades implementadas permitem ao usuário criar, editar, excluir e organizar *flashcards*, oferecendo uma ferramenta acessível e de fácil utilização. Embora não tenha sido submetido a testes com usuários reais, espera-se que o aplicativo contribua de forma positiva para o processo de aprendizagem, principalmente pela simplicidade e praticidade na revisão de conteúdos. Conclui-se que o projeto atinge seu propósito inicial e representa uma solução viável e funcional para estudantes que buscam apoio na memorização de conteúdos por meio de tecnologia acessível.