

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CENTRO DE INFORMÁTICA

2014.1

**Design de Ferramenta para Regulação
Colaborativa de Aprendizagem**

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO



Aluno: Luiz Felipe Maia Bagetti (lfmb@cin.ufpe.br)

Orientador: Alex Sandro Gomes (asg@cin.ufpe.br)

Recife, maio de 2014.

Índice

Índice.....	2
Contexto.....	3
Objetivo.....	4
Cronograma	5
Referências.....	6
Assinaturas	7

Contexto

Apesar de todas as mudanças que as TIC produzem no fluxo do conhecimento, as formas de organização pedagógica da instituição escolar parecem não ter sofrido grandes mudanças [1]. Ainda se é comum a forma passiva de aprendizagem, na qual o aprendiz precisa ser guiado durante todo seu aprendizado.

Segundo Moacyr (2000), o traço que se destaca na educação desse século é o deslocamento do enfoque individual para o social. Também afirma que, como ideias universalmente difundidas, a educação se estende pela vida. Essa afirmação é corroborada por Jacques Delors (1998), quando aponta a necessidade de uma *aprendizagem ao longo de toda a vida (Lifelong Learning)* fundada em quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser [2]. Destaco nesse contexto o pilar *aprender a conhecer*, que destaca a importância do desenvolvimento de autonomia.

Nesse cenário, os novos processos de aprendizagem organizacionais fundamentam-se na criatividade, no desenvolvimento de conhecimento ou competências, bem como a incorporação de novas habilidades, capacidades e destreza dos indivíduos que sejam capazes de conseguir de forma permanente a transformação ou a mudança [1]. Assim, é cada vez mais importante que o aprendiz tenha motivação e disciplina para definir objetivos de aprendizagem e buscar alcançá-los. Em outras palavras, é importante que ele seja capaz de se auto regular.

Objetivo

O objetivo final do trabalho é a concepção de uma ferramenta para *Regulação Colaborativa da Aprendizagem*, que visa o desenvolvimento de habilidades metacognitivas e autonomia em seus usuários, imersos em uma cultura de colaboração e compartilhamento. Essa é baseada nos conceitos destacados por Flávia Veloso [3] e em uma série de entrevistas e análises de aplicações similares.

A ferramenta em questão será desenvolvida sem nenhuma dependência com outras aplicações, de forma a permitir que qualquer interessado use-a. Ela será de código aberto e terá uma API para utilização por aplicativos de terceiros. Por fim, será gratuita para uso.

Essas características permitem que a comunidade se beneficie de todos os aspectos que envolvem a aplicação. Destaco os seguintes artefatos que serão disponibilizados: trabalho teórico, contendo todo o processo de pesquisa e desenvolvimento da aplicação; a aplicação propriamente dita; o código da aplicação sob licença permissiva; meios para que a comunidade evolua a aplicação por meio de *pull requests* e aplicações que utilizem API; disponibilização de dados referentes ao andamento da aplicação.

Cronograma

No cronograma a seguir é possível verificar como serão distribuídas as etapas da verificação e do trabalho de graduação durante os meses.

Atividades	Período															
	Maio				Junho				Julho				Agosto			
Levantamento e compilação de material auxiliar	■	■	■	■												
Especificação de Requisitos e Arquitetura		■	■	■												
Desenvolvimento da aplicação web					■	■	■	■	■	■	■	■				
Construção e disponibilização de API para integração mobile									■	■	■	■				
Escrever Relatório Final									■	■	■	■	■	■		
Preparação da apresentação													■	■		

Tabela 1 – Cronograma

Referências

[1] SILVA, ADELINA. Da Aprendizagem Colaborativa às Comunidades de Prática. Universidade Aberta - CEMRI - LabAv.

Disponível em [link](#). acessado em 21 de maio, 2014.

[2] GADOTTI, MOACIR. Perspectivas atuais da educação. São Paulo Perspec., São Paulo , v. 14, n. 2, Junho 2000.

Disponível em [link](#). acessado em 21 de maio, 2014.

[3] SOUZA, F. Estratégias de autorregulação de aprendizagem mediadas por ferramenta de *Schedulling* em uma plataforma social educacional. 2012. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) - Centro de Informática, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Agosto de 2012.

Assinaturas

Recife, maio de 2014.

Alex Sandro Gomes (Orientador)

Luiz Felipe Maia Bagetti (Aluno)