UNIVERSIDADE FEEVALE

DIOMAR RODRIGO ROCKENBACH

##### REDE SOCIAL VIRTUAL

(Título Provisório)

###### Anteprojeto de Trabalho de Conclusão

Novo Hamburgo

2012

DIOMAR RODRIGO ROCKENBACH

##### REDE SOCIAL VIRTUAL

(Título Provisório)

Anteprojeto de Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial

à obtenção do grau de Bacharel em

Sistemas de Informação pela

Universidade Feevale

Orientador: João Batista Mossmann

Novo Hamburgo

2012

# RESUMO

Atualmente as Redes Sociais Virtuais estão presentes no cotidiano das pessoas e, quando fala-se em Redes Sociais Virtuais é comum citarmos o Facebook e Twitter, duas das principais Redes Sociais Virtuais utilizadas. Em um momento em que tudo passa pela Internet, estar excluído digitalmente é uma das formas mais danosas de exclusão social que se pode sofrer na atualidade. Sendo a Internet um mecanismo de difusão de informações e colaboração, podemos destacar a utilização das Redes Sociais Virtuais para diversas práticas sociais, culturais, políticas e econômicas, inclusive na área da educação, colaborando com a disseminação do conhecimento e, criando uma espécie de inteligência coletiva, que pode ser definido como o conhecimento das pessoas somados e distribuídos. Dentre as tecnologias aplicáveis para proporcionar colaboração e aprendizado, destaca-se os jogos digitais, que atualmente também passam a ser considerados uma nova forma de linguagem, visto que podem transformar conteúdos tradicionais em novos conteúdos interativos e comunicá-los de uma maneira mais eficiente e inovadora, podendo inclusive ser aplicados em forma de Objetos de Aprendizagem, que podem auxiliar de diversas formas o processo de ensino e aprendizagem. Considerando o cenário aqui exposto, este trabalho tem como objetivo propor e implementar uma Rede Social Virtual, que utilizará de Objetos de Aprendizagem com *gamification,* com a finalidade de criar um ambiente interativo e colaborativo, de forma que buscará auxiliar o letramento, principalmente, de crianças, aproveitando-se também dos benefícios das redes sociais virtuais na construção coletiva do conhecimento.

**Palavras-chave:** Redes Sociais. Objetos de aprendizagem.*Gamification*. Colaboração.

SUMÁRIO

[MOTIVAÇÃO 5](#_Toc288664980)

[OBJETIVOS 8](#_Toc288664981)

[METODOLOGIA 9](#_Toc288664984)

[CRONOGRAMA 1](#_Toc288664985)0

[BIBLIOGRAFIA 1](#_Toc288664986)1

# MOTIVAÇÃO

Atualmente as redes sociais estão presentes no cotidiano das pessoas e, quando fala-se em redes sociais é comum citarmos o Facebook e Twitter, duas das principais redes sociais utilizadas no momento. Conforme Degenne e Forse (1999 apud RECUERO, 2009), redes sociais são mais que simples sistemas computacionais, segundo o autor uma rede social é baseada em dois elementos básicos:

* **Atores:**este elemento é formado pelas pessoas, instituições e/ou grupos que fazem uso da rede social, os Atores também são comumente chamados de nodos;
* **Conexões**: são os laços sociais formados pelos Atores durante as interações na utilização da rede social.

Na opinião de Franco (2009), Leiner et al. (2003) e Recuero (2009), uma rede social é baseada nas relações sociais entre atores, formado as conexões, sendo a Internet um mecanismo de difusão de informações e colaboração, viabilizando desta forma as Redes Sociais Virtuais. Aprimorando esta ideia Recuero (2009) e Castells (2003) ainda destacam a utilização de redes sociais virtuais para praticas sociais, culturais, políticas e econômicas. Por fim, Castells (2003) complementa que ser excluído dessas redes sociais é a forma mais danosa de exclusão que se pode sofrer. Isto se deve ao fato de que tudo passa pela internet nos dias atuais, e estar excluído digitalmente, é estar excluído socialmente.

Corroborando o que foi dito por Recuero (2009) e Castells (2003), em Silva (2011), é feito um estudo detalhado de como as Redes Sociais foram utilizadas e tiveram grande importância no processo de revolução no Egito, o que culminou com a derrubada do governo ditatorial de mais de 30 anos. As Redes Sociais virtuais foram utilizadas, principalmente por jovens, como meio para expressar suas reivindicações. Logo manifestações começaram a ser organizadas, tomaram as ruas, resultando em grandes mobilizações, que reuniam milhares de pessoas. Neste momento, o governo se deu conta do poder de divulgação das redes sociais virtuais e, bloqueou quase que totalmente o acesso a Internet, como forma de tentar contornar a situação. Porém, esta manobra do governo não foi suficiente, o Google, em parceria com o Twitter criou uma forma de acesso à mídia social através de telefone, permitindo que mensagens pudessem ser ouvidas em qualquer lugar do mundo, inclusive sem necessidade de acesso à Internet.

No caso do Egito, foram utilizadas Redes Sociais virtuais que não possuem um assunto ou finalidade específica, ficando nas mãos do usuário a forma de utilização. Em contra partida, existem atualmente diversas redes sociais com finalidades mais especificas, e podemos citar como exemplos:

* **Foursquare (2012)**: Com foco em dispositivos móveis, permite fazer *check-in* em diversos lugares como restaurantes, cinemas, shoppings, possibilitando incluir comentários e avaliações, de forma que seus amigos na rede podem visualizar essa informação;
* **Encontro com Jesus (2012)**: Esta Rede Social virtual tem foco totalmente voltado para fins religiosos, reunindo seguidores da religião evangélica;
* **LinkedIn (2012)**: Rede Social virtual com foco em negócios, mais especificamente utilizada para divulgação de currículo profissional e divulgação de vagas de trabalhos. Assim como outras Redes Sociais, também possui o recurso de comunidades de assuntos específicos, mas normalmente com assuntos relacionados a conhecimentos para negócios.

Ainda, se tratando de Redes Sociais virtuais de finalidade específica, temos a Ebah, voltada para o campo acadêmico e educação, e tem como principal objetivo o compartilhamento de informações entre estudantes e professores de graduação e pós-graduação. O site auxilia o relacionamento de alunos e professores de uma mesma área profissional, facilitando os estudos dos alunos, inclusive formando grupos de estudos, debatendo assuntos e dúvidas nos fóruns existentes em cada comunidade Ebah (2012). Este tipo de rede social colabora com a disseminação do conhecimento, tornando a Internet um local de colaboração e criando uma espécie de inteligência coletiva, que segundo Lévy (2000), “é o conhecimento das pessoas somados e distribuídos”.

É fundamental destacar a importância da colaboração, neste tipo de rede social, definida por Seixas (2000) como o ato de trabalhar em conjunto, construir algo em comum, onde um depende da existência e interação com o outro. Seguindo uma linha semelhante, Kaye (1992) destaca que colaborar não é apenas trocar informações ou passar instruções, também consistem em trabalhar junto, tendo objetivos compartilhados, com a intenção explicita de somar valor. É justamente nessa interação entre as pessoas e entre as pessoas e os meios, segundo Vygotsky (1984), que surge o aprendizado.

Dentre as tecnologias aplicáveis para proporcionar colaboração e aprendizado, destaca-se os jogos digitais, que atualmente também passam a ser considerados uma nova forma de linguagem, visto que podem transformar conteúdos tradicionais em novos conteúdos interativos e comunicá-los de uma maneira mais eficiente e inovadora. Desta forma, cada vez mais os jogos estão presentes no cotidiano e na realidade das pessoas, muitas vezes em forma de aplicativos que utilizam regras de games, como acumular pontos, subir rankings, disputar com outros jogadores, com a finalidade de melhorar a interação e estimular as pessoas, tornando muitas tarefas mais prazerosas.

Este é um conceito novo, o qual é chamado de *gamification*, ele permite criar simulações, com o objetivo de capacitar profissionais, bem como o auxílio ao aprendizado de alunos, quando utilizado na forma de objetos de aprendizagem–(OAs), que são definidos como “um arquivo digital (imagem, filme, etc.,) que pretende ser utilizado para propósitos educacionais e que inclui, internamente ou via associação, sugestões sobre o contexto apropriado no qual deve ser utilizado.”. (SOSTERIC;HESEMEIER, 2002, p.4, tradução nossa).

A utilização de OAs pode se dar de diversas formas, conforme descreve Gomes (2005): sistemas que auxiliam o professor nas suas tarefas diárias, tal como confecção de avaliações; enciclopédias virtuais, nas quais os alunos podem fazer pesquisas escolares e aprimorar os seus conhecimentos; sistemas de tutoria que auxiliam no processo de ensino e, até mesmo, que pretendem prover alguma forma de aprendizagem autônoma, ou seja, sem a necessidade de um professor; entre outros. Além disso, OAs possuem um alto potencial de reusabilidade (capacidade de o objeto ser aproveitado em diversos contextos e aulas), generalidade (genérico o suficiente para ser aproveitado em mais de um curso), adaptabilidade (adaptável a diversos ambientes virtuais e sistemas operacionais) e escalabilidade (devem poder ser compostos e decompostos de acordo com a necessidade).

Considerando o que foi exposto anteriormente, este projeto propõe a criação de uma rede social virtual, que se utilizará de OAs e *gamification*, com a finalidade de torná-la um ambiente colaborativo de aprendizagem, dessa forma, intui-se o letramento, principalmente, de crianças, aproveitando-se também dos benefícios das redes sociais virtuais na construção coletiva do conhecimento.

OBJETIVOS

Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é modelar uma rede social gamificada e aplicada no formato de OA. Sendo que público alvo desta rede social são crianças em idade de letramento.

Objetivos específicos

* Criar um ambiente de aprendizado baseado em OAs, que auxilie no desenvolvimento do letramento;
* Utilizar, juntamente com os OAs, *gamification* para tornar o ambiente mais colaborativo;
* Modelar os requisitos funcionais e não funcionais da rede social;
* Selecionar e implementar alguns dos requisitos documentados;
* Avaliar os requisitos desenvolvidos.

# METODOLOGIA

No que diz respeito ao delineamento metodológico, essa investigação considera os tipos de pesquisa conforme Prodanov e Freitas (2009), dessa forma, o presente trabalho caracteriza-se como **pesquisa aplicada**, visto que seu objetivo é o desenvolvimento de uma rede social virtual que auxilie o letramento.

Já quanto aos objetivos, enquadra-se como **pesquisa exploratória**, uma vez que busca explorar técnicas já conhecidas, com a finalidade de obter resultados para o problema proposto.

Os procedimentos técnicos aplicados no decorrer da investigação são: **Pesquisa Bibliográfica e Experimental**. Bibliográfica visto que será necessário o estudo prévio das técnicas utilizadas que servirão como referencial teórico para todo o trabalho, e Experimental, já que será desenvolvido um experimento para avaliar os resultados da pesquisa.

Do ponto de vista da documentação dos requisitos funcionais e não funcionais estes serão descritos através de diagramas próprios, garantindo, dessa forma, uma melhor compreensão e organização do projeto.

# CRONOGRAMA

Trabalho de Conclusão I

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Etapa | Meses | | | | | |
| Jul | Ago | Set | Out | Nov | Dez |
| Entrega do Aceite de Orientação |  |  |  |  |  |  |
| Elaboração do Anteprojeto |  |  |  |  |  |  |
| Pesquisa bibliográfica |  |  |  |  |  |  |
| Levantamento dos Requisitos Funcionais e Não Funcionais |  |  |  |  |  |  |
| Modelagem dos requisitos do sistema |  |  |  |  |  |  |
| Desenvolvimento e entrega do Trabalho de Conclusão I |  |  |  |  |  |  |

Trabalho de Conclusão II

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Etapa | Meses | | | | | |
| Jan | Fev | Mar | Abr | Maio | Jun |
| Modelagem dos requisitos do sistema |  |  |  |  |  |  |
| Implementação do Protótipo |  |  |  |  |  |  |
| Avaliação do Protótipo |  |  |  |  |  |  |
| Desenvolvimento e entrega do Trabalho de Conclusão II |  |  |  |  |  |  |

BIBLIOGRAFIA

CASTELLS, M. A Galáxia da Internet. Lisboa: F. Calaoste, 2004.

DEGENNE, A., FORSÉ, M. Introducing Social Networks. London: Sage, 1999.

EBAH. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/>>. Acesso em 29 de Julho de 2012.

ENCONTRO COM JESUS. Disponível em: <<http://www.encontrojesus.com.br/>>. Acesso em 29 de Julho de 2012.

FACEBOOK. Disponível em: <http://www.facebook.com>. Acesso em 29 de Julho de 2012.

FOURSQUARE. Disponível em: <<https://pt.foursquare.com/>>. Acesso em 29 de Julho de 2012.

FRANCO, A.O poder nas redes sociais. Mai-Jun. 2009. Disponível em: <http://www.escoladeredes.ning.com>. Acesso em: 24 de julho de 2012.

GOMES, E. R. Objetos Inteligentes de Aprendizagem: uma abordagem baseada em agentes para objetos de aprendizagem, 2005. Disponível em:<<http://hdl.handle.net/10183/6607>>. Acesso em: 14 de Agosto de -2012.

KAYE, A. "Learning Together Apart" in: KAYE, A. **Colaborative Learning Through Computer Conferencing,** The Najaden Papers, London, Springer-Verlag, NATO ASI Series.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2000.

LINKEDIN. Disponível em: <[http://www.linkedin.com](http://www.encontrojesus.com.br/)>. Acesso em 29 de Julho de 2012.

RECUERO, R. Redes Sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SEIXAS, L. J. Avaliação de ambientes colaborativos textuais em rede. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, RIBIE, 2000.

SILVA, Raquel Matos .AS REDES SOCIAIS E A REVOLUÇÃO EM TEMPO REALO caso do Egito , Porto Alegre, 2011.

SOSTERIC, M.; HESEMEIER, S. When is a Learning Object not an Object: A first step towards a theory of learning objects. International Review of Research in Open and Distance Learning, [S.l.], v.3, n.2, Oct. 2002. Disponível em: < http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/106/557 >. Acesso em: set. 2012.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho científico. Novo Hamburgo: Feevale, 2009, 228 p.