



Uma proposta para Ambientes Inteligentes baseados em Modelos de Experiência de Aprendizagem ao Longo da Vida

Walber Antonio Ramos Beltrame, Carlos Henrique Medeiros de Souza

A partir da tendência da cultura digital, educadores, gestores, familiares e alunos sentem-se mais confortáveis em utilizarem tecnologias para se beneficiarem do suporte midiático, por meio das redes de computadores, dos dispositivos móveis, dos espaços imersivos e da realidade aumentada. Incentivados por propostas de aprendizagem ao longo da vida, essas mudanças nas formas tradicionais de planejamento das aprendizagens encaminham para considerar as experiências dos estudantes. Por consequência, esses ambientes manipulam informações em vários formatos, como dados estruturados, textos e hipertextos, conhecidos como ecossistemas de aprendizagem. Essas informações podem ser processadas por algoritmos de inteligência artificial, ao que se tem chamado de ambientes inteligentes. Nesses espaços virtuais, realizam-se percepções, ações, motivações e cognições que formam um histórico de registro de interações, como experiências de aprendizagem. Nesse processo, acionam-se respostas emocionais e cognitivas, que são determinantes para essas experiências serem consideradas positivas ou negativas às habilidades e às competências. Um dos objetivos deste projeto é estruturar esses modelos de experiência de aprendizagem ao longo da vida, de maneira facilitada, a fim de orientar a concepção de ambientes inteligentes. O projeto encontra-se em estágio inicial de pesquisa, tendo como proposta de metodologia as etapas de revisão sistemática dos conceitos, embasamento e proposição de modelos de experiência de aprendizagem ao longo da vida, construção de ambientes virtuais inteligentes a partir dos modelos e utilizações desses ambientes por meio de estudo de casos aplicados. Ao final, pretende-se realizar uma abordagem metodológica quantitativa, com aplicação de pesquisas descritivas, apoiadas pelos resultados observados durante essas utilizações.