



UMA PLATAFORMA DE APRENDIZADO ONLINE BASEADA EM REDES SOCIAIS, GAMIFICATION E WEB 3.0

Cristiano Manhães de Oliveira, Edson Terra Azevedo Filho

A *web 2.0* também conhecida como a *web* da leitura/ escrita, é a segunda fase da evolução da *web*, sendo mais interativa e colaborativa, ou seja, ela possibilita a criação e modificação de conteúdo de forma colaborativa, enfatizando a interação social. As principais características da *web 2.0* são: possibilitar a colaboração e a geração do conteúdo pelo próprio usuário. A evolução da *web* tem sido acompanhada para integrar as novas tecnologias e experiências de redes sociais na educação formal e para que isso realmente aconteça, a aprendizagem precisa tomar um novo rumo, semelhante à *web* e se tornar mais aberta, dinâmica e centrada no estudante. A presente pesquisa possui o objetivo de desenvolver uma plataforma que integre os conceitos de APA (Ambientes Personalizados de Aprendizagem), RSO (Redes Sociais *Online*), *Gamification* e *web 3.0*. Tal plataforma deve ser de acesso livre, tal como redes sociais, evitando que a instituição de ensino ou professor necessite disponibilizar de um servidor *online* para instalação da ferramenta, tal como acontece com o *Elgg*, trazendo benefícios não somente para um indivíduo ou grupo de indivíduos, mas para toda a sociedade, visto que o capital social adquirido faria parte da rede, podendo ser acessado em qualquer instante ou em qualquer lugar com acesso à *internet*. O conhecimento deve ter caráter atemporal, ou seja, o estudante não terá acesso a informação limitado ao tempo do curso, como ocorre hoje em dia na maioria dos cursos oferecidos com a plataforma *Moodle*, além de possibilitar o aumento da cooperação entre os alunos, através da *gamification*, onde os envolvidos podem chegar em um objetivo, superando diferenças em benefício da rede, no caso específico através da disciplina de empreendedorismo, trazendo conhecimento para a sociedade, além de propagar a cultura empreendedora na região Norte Fluminense. Até o momento a pesquisa encontra-se na fase de revisão e levantamento da literatura, com dados buscados na base *Scopus*, utilizando a ferramenta *RStudio* com o pacote *bibliometrix* para análise dos dados bibliométricos.