



## Um Modelo Para Plataformas Educacionais Baseadas Em Redes, Gamification E Web 3.0

*Cristiano Manhães de Oliveira, Edson Terra Azevedo Filho, Eliana Crispim França Luquetti, Geórgia Rodrigues Gomes*

Um dos grandes desafios da educação a distância é a desmotivação, muitos professores utilizam os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) como repositório de material didático e outro problema é a grande quantidade de entretenimento disponível online para solucionar esses problemas podem ser utilizados algum mecanismo de *gamification* tais como: feedback constante, desafios, competição e recompensas. O presente trabalho possui o objetivo propor um modelo para plataformas que integrem os conceitos de AVA, redes sociais online, *gamification* e web 3.0. Como metodologia, é realizada uma revisão sistemática da literatura, que é baseada em critérios predefinidos que são utilizados para evitar os possíveis vieses e possibilitar uma análise mais objetiva dos resultados, facilitando uma síntese conclusiva. Para este trabalho está sendo desenvolvido um sistema web onde são utilizadas técnicas de Processamento de Linguagem Natural (PLN) como estudo de caso para aplicação do modelo proposto.

*Instituição do Programa de IC, IT ou PG:  
Fomento da bolsa (quando aplicável):*

