



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Desenvolvimento de um app para autoavaliação de competências digitais para alunos da EaD
<b>Autores</b>	LEONARDO LUIS CARLOS KETIA KELLEN ARAÚJO DA SILVA PATRICIA ALEJANDRA BEHAR ADALTO SELAU SPARREMBERGER
<b>Orientador</b>	DAISY SCHNEIDER

**RESUMO:** Este trabalho trata do desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis com sistema operacional Android, voltado à autoavaliação de competências digitais. O público-alvo - discentes de educação a distância - terá disponível o preenchimento de seu perfil e uma série de situações-problema para responder, o que resultará em um relatório com gráficos, onde ele poderá identificar o seu grau de construção das competências gerais e específicas. As competências gerais são: Alfabetização Digital, Letramento Digital e Fluência Digital, as quais são desmembradas em outras quatorze competências específicas. O acompanhamento, aprimoramento e avaliação de competências constitui-se em um processo complexo. De tal modo, a disponibilização de um recurso no qual o próprio estudante possa fazer a avaliação sobre sua aprendizagem, pode ser uma estratégia que facilite a realização desse procedimento. Diante do crescente uso de *smartphones* com acesso à internet, a autoavaliação das competências pode ficar ainda mais interessante e ágil, se realizada por meio de um aplicativo. Sendo assim, primeiramente foi definido o MVC (*Model View Controller*) como o padrão de projeto de desenvolvimento de *software*. A linguagem de programação PHP foi utilizada para o desenvolvimento do servidor, que provê a alimentação de dados para o aplicativo. Após a definição de como se daria a Arquitetura do Aplicativo, foram estabelecidos os requisitos e passos para a etapa de desenvolvimento. Devido às restrições do servidor da UFRGS, foi desenvolvida uma API em PHP para manipular os dados dos usuários (*login*, informações, desempenho na autoavaliação) e o aplicativo para Android foi desenvolvido em Java. Os próximos passos são a implementação da edição de perfil, uma vez que os itens para compor essa área já foram definidos, como também a inserção das situações-problema com as opções de resposta, pois os textos também estão finalizados pela equipe pedagógica do projeto. Será realizada validação interna na equipe e validação externa do protótipo com os participantes de uma disciplina de pós-graduação. Após essa etapa, serão identificadas as melhorias e realizados os ajustes necessários para disponibilização do aplicativo na comunidade de Recursos Educacionais do Lume e na loja de aplicativos PlayStore. Palavras-chave: aplicativo; competências digitais; autoavaliação.