



CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

RODRIGO DE SOUZA CASTOLDI

OBJETO DE APRENDIZADO - SIMULADOR MRI

Londrina
2017

RODRIGO DE SOUZA CASTOLDI

OBJETO DE APRENDIZADO - SIMULADOR MRI

Trabalho de Dissertação apresentado ao Centro Universitário Filadélfia como parte dos requisitos para obtenção de graduação em Ciência da Computação. Orientador: Prof. Me. Ricardo Inácio Álvares e Silva.

**Londrina
2017**

RODRIGO DE SOUZA CASTOLDI

OBJETO DE APRENDIZADO - SIMULADOR MRI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Filadélfico de Londrina em cumprimento a requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

APROVADO PELA **COMISSÃO EXAMINADORA**
EM LONDRINA, 2017.

Prof. Me. Ricardo Inácio Álvares e Silva -
Orientador

Professor 1 - Examinador

Professor 2 - Examinador

Essa aqui vai pro ayrton senna, mito das corrida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao NPI pela oportunidade e espaço dado para o desenvolvimento desta pesquisa e projeto. Agradeço ao Professor Ricardo novamente, pela ajuda e auxílio durante todo o TCC.

"R.I.P 2 My Youth"
(Jesse Ruthford)

Castoldi; Rodrigo. **Objeto de Aprendizado - Simulador MRI**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Filadélfia. Londrina, 2017.

RESUMO

Este artigo discute o uso e desenvolvimento de Objetos de Aprendizado e propõem o desenvolvimento de simuladores que sigam os padrões de Objetos de Aprendizado para que sejam utilizados no treinamento de operadores de Ressonância Magnética ou Tomografia Computadorizada de maneira ágil e fácil sem a necessidade da obtenção de máquinas físicas por parte das instituições de ensino. Também descreve os benefícios e impactos que a aplicação de um Objeto de Aprendizado traz para o ambiente onde é aplicado, bem como a crescente deste tipo de ferramenta que é cada vez mais presente no aprendizado.

Palavras-chaves: Objeto de Aprendizado, eLearning, Ressonância Magnética, Tomografia Computadorizada, Simulador, Radiologia.

Castoldi; Rodrigo. **Objeto de Aprendizado - Simulador MRI**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Filadélfia. Londrina, 2017.

ABSTRACT

This paper discuss the use and development of Learning Objects and suggests the development of simulators that follows the Learning Objects patterns to be used for MRI or CT operators training on an easy and agile way, replacing the need of real machines by universities and educating institutions. The paper also describes the benefits and impacts caused by the application of a Learning Object into a learning space, also, the growing use of this kind of learning tool.

Keywords: *Learning Object, eLearning, Magnetic Resonance Imaging, Computed Tomography, Simulator, Radiology.*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	11
3	MOTIVAÇÃO E IDEALIZAÇÃO	13
4	METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO	14
5	CONCLUSÃO E RESULTADOS	15
6	LISTA DE FIGURAS	16
	REFERÊNCIAS	18

1 INTRODUÇÃO

A Radiologia tem como papel ativo preparar e operar máquinas de diagnóstico por imagem (neste trabalho, Ressonância Magnética), uma ferramenta de diagnóstico essencial na atualidade para detecção de doenças e estudo da anatomia humana. O MRI é um teste médico feito a base de campo magnético criado por um imã extremamente forte e pulsos de energia de ondas radiológicas que formam imagens que, na maioria dos casos, provê informações diferentes e que não podem ser vistas por outros métodos de diagnóstico, o procedimento não envolve dores e radiação. Mas a radiologia também é presente em diversas outras áreas, sejam elas educacionais ou comerciais, como ciências biológicas, medicina tanto quanto em órgãos fiscalizadores, onde são utilizadas máquinas para detecção de objetos, bem como para testes e estudos como no artigo ??, onde foi usado MRI para analisar o comportamento do cérebro durante a leitura de códigos fonte executados por programadores. Contudo, a preparação de técnicos de radiologia não é tão simples, pois a mesma requer acesso à máquinas, quando a maior parte das instituições de ensino não possuem tais, então é necessário fazer empréstimos ou usar de hospitais, processo que pode ser custoso e demorado, em que o exame leva entre 1 a 2 horas e o resultado completo de um exame pode levar até 2 dias. Por isso, o desenvolvimento de um "objeto de aprendizado" seria de alta eficiência e eficácia, praticamente anulando o consumo de tempo.

O termo Objeto de Aprendizado surgiu em 1994 num artigo escrito por Hodgins, no entanto, sua definição tem se desenvolvido em diversas maneiras, dependendo da sua fonte, segue o principio de que Objeto de Aprendizado é toda e qualquer ferramenta designada para auxílio do ensino e aprendizado, já de acordo com o IEEE, Objetos de Aprendizados são definidos como "Qualquer entidade, digital ou não digital, que podem ser usadas para aprendizado, educação ou treinamento[1].", já a definição prática, foi escrita por McGreal[3], McGreal também escreveu as especificações de metadatas dos Objetos de Aprendizado. Apesar do termo existir a mais de 20 anos, tais ferramentas estão em ascensão, na tentativa de aplicar o aprendizado personalizado com a tecnologia adaptável dos Objetos de Aprendizado e por serem artefatos digitais, objetos de aprendizado são muito próximos a softwares ??.

É evidente a necessidade de objetos de aprendizado, na era da informação, conteúdo educacional é facilmente compartilhado e distribuído, aumentando a acessibilidade de aprendizes a todos e qualquer conteúdo necessário para aprendizado de um tema específico, assim reduzindo o custo da educação. Mas isso não garante qualidade no ensino, "objetos de aprendizado possivelmente resultam em educação melhorada quando são cuidadosamente construídos, gerenciados e sequenciados" (Ritzhaupt, 2010).

O objetivo deste papel, é desenvolver um simulador que se encaixe nos padrões de Objeto de Aprendizado, seguindo a analogia de "Átomo" para treinamento de técnicos em radiologia, apesar de já existirem simuladores para esta área, os mesmos são rígidos e privados, sem a possibilidade de extrair informações a fundo ou aceitar modificações conforme a necessidade de cada usuário. Nosso programa deverá aceitar alterações, como adição de protocolos, implicação de variáveis, manipulação das imagens resultantes, bem como, deve ser autoinstrutivo, o usuário deve entender o funcionamento do programa sem dificuldades, terá a possibilidade de salvar e exportar seus experimentos e verificar as informações do processo e por final, de distribuição gratuita.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O desenvolvimento de objetos de aprendizado ainda é um tema recente e muito discutido, seus stakeholders discutem e trabalham para que seja estabelecido uma definição funcional e um padrão de desenvolvimento dentre as diversas variações existentes. O Instituto de Elétrica e Engenheiros Eletrônicos (IEEE) define objetos de aprendizado como, "qualquer entidade, digital ou não-digital que pode ser usado, re-usado ou referenciado durante aprendizado apoiado por tecnologia" e explica que objetos de aprendizado permite e facilita o uso de conteúdo educacional online, mas essa definição tem intenção de abranger todo conteúdo educacional não-digital, falhando em excluir materiais educacionais e qualquer outro artefato que tenha ligação ao aprendizado, mas que se distinguem de objetos de aprendizado, pois não vão de acordo os princípios de LOM (Learning Object Metadata) que são documentos que especificam a sintaxe e semântica do objeto de aprendizado, bem como, não condizem com as analogias de objetos de aprendizado descritas por David Wiley, que explica, a analogia de "Lego" é incompleta para descrever a estrutura e natureza do objeto de aprendizado. As propriedades dessa definição dizem que qualquer peça de Lego pode ser combinada com outra peça de qualquer forma escolhida e que Legos são simples e divertidos que até mesmo crianças podem combiná-los (Wiley, 2000). Wiley acredita que um objeto de aprendizado com essas características é não mais eficiente que um Lego por si só. Então, Wiley apresenta-nos uma analogia mais completa e holística, o "Átomo", que são componentes que podem ser combinados com outros átomos de maior escala, mas nem todo átomo pode ser combinado com qualquer outro, átomos só podem ser combinados com estruturas já prescritas e sua montagem requer um certo nível de conhecimento. Essa analogia preenche melhor a definição de objeto de aprendizado para fins pedagógicos sem descartar os princípios de reaproveitamento e granularidade(Sathiyamurthy:2012).

O Uso de objetos de aprendizado é evidentemente necessário na era da tecnologia, o conteúdo digital pode efetivamente reduzir os custos da educação, facilitar o acesso do aprendiz ao conteúdo desejado e reduzir a granularidade dentre os milhares tópicos cobertos por objetos de aprendizado. Mas objetos de aprendizado por si só, não trazem resultados significativos, para isso, é necessário uma estratégia e discussão sobre como o objeto em questão pode melhorar e entregar educação de qualidade.

Stephen Downes, cientista pesquisador especialista em pesquisa e design online, argumenta que os maiores benefícios oferecidos por objetos de aprendizado são economicos. Mas sua convicção é baseada em algumas premissas realistas, Downes supõem que existe milhares de universidades partilham do mesmos cursos, e que

tais necessitam de uma discussão introdutória que podem variar de instituição para instituição, mas que por fim, tem o mesmo resultado(Downes:2003). Seguindo deste partido, Downes afirma que os sistemas de educação não precisam de milhares de discussões parecidas, mas apenas algumas dezenas que preencham os diferentes estilos de aprendizado.Com isso, diversas instituições de ensino poderiam compartilhar o uso desses objetos de aprendizado, "Não faz sentido financeiro gastar milhões de dólares produzindo multiplas versões de objetos de aprendizado similares quando versões únicas do mesmos objetos poderiam ser divididas à um custo muito menor por instituição." (Downes, 2003). Downes implica que o compartilhamento de objetos de aprendizado facilitaria e aumentaria a qualidade de aprendizado e que nenhuma instituição que corre por conta poderia competir.

Mas o impacto dos objetos de aprendizado vai além da economia, o ambiente de estudo também afeta e é afetado pela inserção de objetos de aprendizado. É importante estudar o comportamento e a reação dos alunos diante a introdução de um objeto de aprendizado ao meio de ensino, o ambiente também deve ser estudado, acessibilidade, estrutura e suporte oferecidos pela instituição e ensino são princípios básicos. Os alunos devem estar confortáveis para escolher sua metodologia de estudo, e assim, usar objetos de aprendizado quando, onde e se quiserem. Partindo da "teoria construtivista", uma perspectiva que engloba uma vasta variação de visões e teorias (Ritzhaupt:2010), a presença de estudantes é importante na construção do ambiente e de conhecimento de impacto, ao invés de um conjunto pré-determinado de habilidades em uma maneira específica(Bannan-Ritland et al, 2002). Bannan-Ritland et al. afirma que para incorporar os princípios construtivistas, um objeto de aprendizado geralmente deve ser:

- Acessível - Desde que objetos de aprendizado são entendidas como entidades digitais, tais podem ser compartilhados pela Internet, no entanto, a possibilidade de pesquisar, identificar, acessar e recuperar objetos de aprendizado também é necessário (Degen, 2001).
- Reúsavel - Objetos de aprendizado devem mostrar flexibilidade para reusar e ser reusado para diversos propósitos, em diferentes aplicações, diferentes produtos, em diferentes contextos, usando aparelhos variáveis, para mercados numerosos (Degen, 2001).
- Interoperável - Um princípio importante na teoria de objetos de aprendizado, é a capacidade de usar conteúdo desenvolvido por um organização em uma dada plataforma com um conjunto de ferramentas em outra organização completamente diferente com outro conjunto de ferramentas (Degen, 2001).
- Adaptável - Objetos de aprendizado devem ser capazes de se adaptarem as necessidades do aprendiz, nomeado "aprendizado prescritivo" (Ritzhaupt:2010).

3 MOTIVAÇÃO E IDEALIZAÇÃO

Este papel é um efeito-colateral gerado pelo projeto inicial da construção de um simulador de máquinas de ressonância magnética, pedido realizado pela professora Juliana do curso de radiologia da UniFil em parceria com o Núcleo de Prática em Informática. Baseado em simuladores previamente usados nos cursos de radiologia, dos quais não cobrem toda área de conhecimento necessário e são de distribuição privada.

A instituição UniFil está no seu segundo ano do curso tecnólogo de radiologia e ainda não conta com maquinário físico para treinamento dos alunos.

4 METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

5 CONCLUSÃO E RESULTADOS

Figura 2 demonstra uma especificação de metadados para objetos de aprendizado.

REFERÊNCIAS

IEEE Learning Technology Standards Committee (LTSC) available at: IEEE 1484.12.1-2002, 15 July 2002, **Draft Standard for Learning Object Metadata.**

K. Sathiyamurthy, T. V. Geetha, and M. Senthilvelan. 2012. **An approach towards dynamic assembling of learning objects.** In Proceedings of the International Conference on Advances in Computing, Communications and Informatics (ICACCI '12), Sabu M. Thampi, El-Sayed El-Afry, and Javier Aguiar (Eds.). ACM, New York, NY, USA, 1193-1198. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2345396.2345587>

MCGREAL, R. **Learning objects: A practical definition** International Journal of Instructional Technology and Distance Learning (IJITDL).2004/9/4

Braga J, Dotta S, Pimentel E, Stransky B (2012) **Desafios para o Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem Reutilizáveis e de Qualidade.** In: Anais do Workshop de Desafios da Computação Aplicada à Educação., pp 90-99. 9

Downes, S. (2003). **Design and reusability of learning objects in an academic context: A new economy of education?** Journal of the United States Distance Learning Association, 17(1).

Degen, B. (2001). **Capitalizing on the learning object economy: The strategic benefits of standard learning objects.** Learning Objects Network, Inc. Retrieved June 5, 2009, from the World Wide Web: <http://www.learningobjectsnetwork.com/resources/>

Bannan-Ritland, B., Dabbagh, N., Murphy, K. (2002). **Learning object systems as constructivist learning environments: Related assumptions, theories and applications.** In D.A. Wiley (Ed.), The instructional use of learning objects. Bloomington, IN.

Janet Siegmund, Christian Kästner, Sven Apel, Chris Parnin, Anja Bethmann, Thomas Leich, Gunter Saake, and André Brechmann. 2014. **Understanding understanding source code with functional magnetic resonance imaging.** In Proceedings of the 36th International Conference on Software Engineering (ICSE 2014). ACM, New York, NY, USA, 378-389. DOI: <https://doi.org/10.1145/2568225.2568252> 9