



## Ciências Humanas

### POTENCIALIZANDO A REUSABILIDADE DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM COM O USO DE UM EDITOR DE METADADOS E CONTEÚDOS

Rogério de Avellar Campos Cordeiro, Clevis Elena Rapkiewicz,  
Leandro Krug Wives, Núbia Santos Rosa, Luiz Henrique Ribeiro  
Bernardes

Na assim chamada Sociedade da Informação (CASTELLS, 2002), diferentes tipos de recursos educacionais suportados por Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem-se apresentado como ferramentas eficientes e necessárias no processo de ensino-aprendizagem. Os Objetos de Aprendizagem (OA) são exemplos destes recursos integrados a estratégias de ensino e aprendizagem. Estas entidades digitais (ou não) podem ser utilizadas, reutilizadas ou referenciadas durante o aprendizado suportado por tecnologias (IEEE, 2002). No entanto, o processo de adaptação destes recursos para novos contextos de aprendizagem tem apresentado deficiências, principalmente pela exigência de conhecimentos técnicos e também pela demanda de tempo requerida. Desta forma, o presente projeto tem como objetivo principal aumentar o grau de reusabilidade destes objetos, permitindo que qualquer tipo de usuário (aluno ou professor) faça alteração dos OA com maior eficiência e agilidade. Para isto as seguintes etapas são necessárias: a) levantamento do referencial teórico, onde são selecionadas a bibliografia adequada e atualizada; b) pesquisa e análise dos OA, a fim de analisar sua estrutura e como a reusabilidade vêm sendo conduzida; c) validação dos padrões de metadados, de forma a verificar se os padrões existentes atendem as necessidades; d) prototipação, onde novas ferramentas e OA serão desenvolvidos; e) disponibilização e divulgação de ferramentas e resultados. Atualmente o projeto executa paralelamente as etapas de validação de metadados e de prototipação, tendo inclusive um editor de metadados e conteúdos já desenvolvido. Com ele, tanto as informações explícitas (exibidas em textos, botões, imagens) como as implícitas (metadados) aos objetos, poderão ser manipulados pelos usuários sem nenhuma necessidade de conhecimentos técnicos, como as linguagens de programação utilizadas pela informática. Os conteúdos são estruturados pelo editor conforme a especificação do UMBRELLO (Santos, 2012), permitindo que Repositórios de Objetos de Aprendizagem (ROAs) extraíam automaticamente estas informações para fins de catalogação e/ou busca.

*Palavras-chave: Objetos de Aprendizagem, Reusabilidade, Metadados*

Instituição de fomento: IFF  
Email: soumaisluiz@hotmail.com