



Produção e utilização de recursos didáticos, conteúdos e objetos de aprendizagem

Gestão de conteúdos educacionais: Os principais desafios

Prof. Ricardo Azambuja Silveira

Depto de Informática e Estatística

silveira@inf.ufsc.br



Motivação

- Forte crescimento da EaD
- Integração com ensino presencial
- Alto custo de produção
- Demanda por qualidade
- Preservação do acervo existente
- Preservação do conhecimento

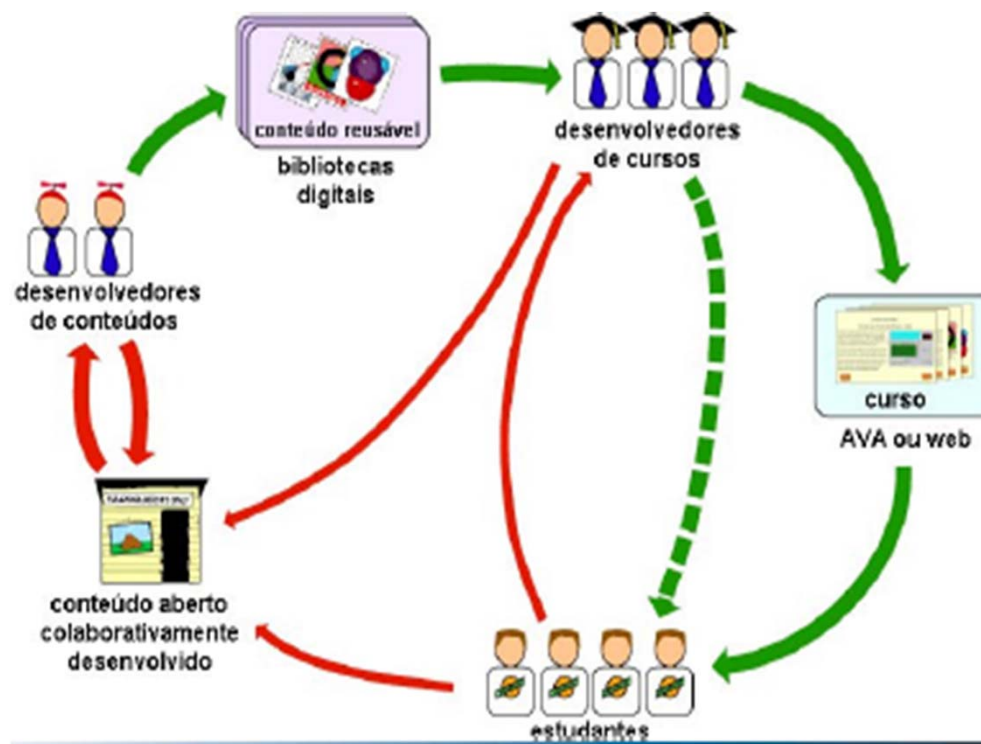


Oportunidade

- Crescente aumento do uso de Informática nas escolas
 - Uso de software livre
 - Plano Nacional de Banda Larga (fixa e móvel)
- Novas ferramentas
- Financiamentos de compra de



Ciclo de vida





Abordagens

- Produção ad-hoc
- Utilização de conteúdo existente
 - Portais de periódicos
 - Bibliotecas digitais (teses, dissertações, etc)
- Objetos de aprendizagem



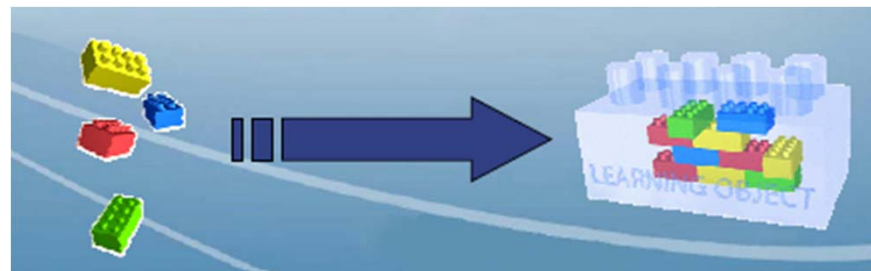
Objetos de aprendizagem

- Definição
 - Qualquer recurso digital que pode ser reutilizado para apoio à aprendizagem. (Wiley, 2002).
 - Qualquer entidade, digital ou não digital, que pode ser utilizada para aprendizagem, educação ou treinamento. (IEEE Learning Technology Standards Committee 2001).



Objetos de aprendizagem

- A idéia básica é a de que os objetos sejam como blocos básicos com os quais será construído o contexto de aprendizagem.





Objetos de aprendizagem

- Características
 - Reusabilidade,
 - Adaptabilidade,
 - Granularidade,
 - Acessibilidade,
 - Durabilidade,
 - Interoperabilidade.



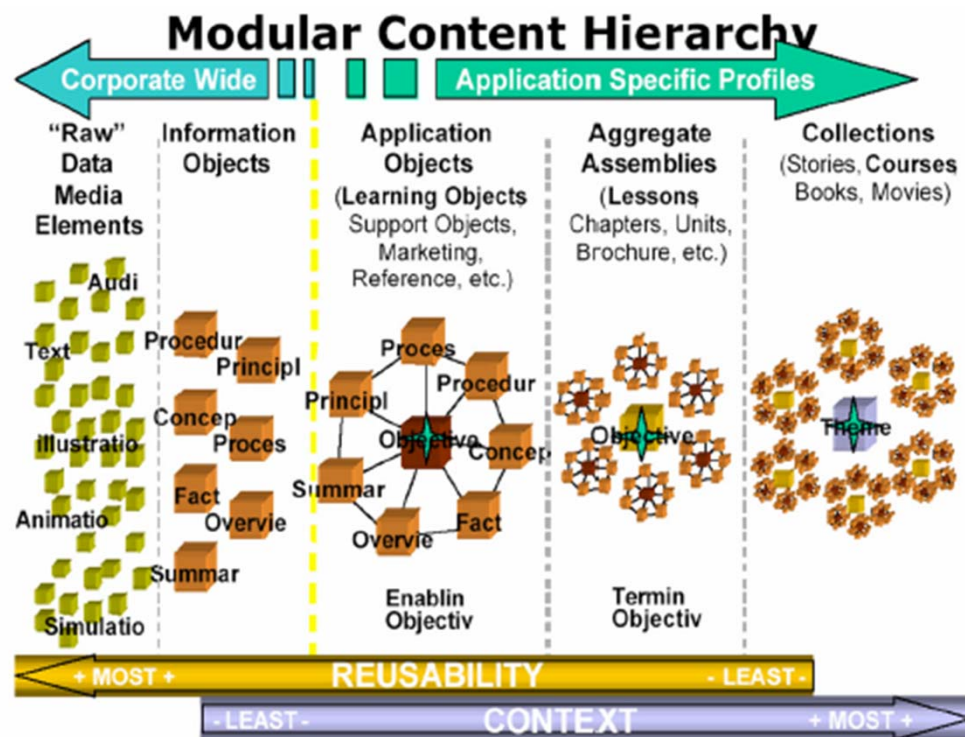
Objetos de aprendizagem

- Granularidade





Granularidade





Reutilização

- Políticas de:
 - Produção
 - Catalogação
 - Armazenamento
 - Controle de versões
 - Controle de acesso e uso
 - Direitos autorais



Políticas de produção

- Definição de papéis
- Orientações pedagógicas
- Ferramentas de autoria
- Formatos e mídias
- Controle de qualidade
- Controle de versões



Ferramentas de autoria

- Vídeos
 - 7 Video Wave
- 7 Animações
 - 7 Flash
 - 7 GIMP
- 7 Conteúdo interativo
 - 7 Hotpotatoes



Políticas de catalogação e armazenamento

- Quem cataloga?
- Quem armazena?
- Padrões de descrição (metadados)
 - LOM, Dublin Core, SCORM, etc...
- Segurança e backups



Repositórios

- Objetos de aprendizagem em um repositório digital não são usáveis a menos que possam ser descobertos, usados, reusados por outros produtores de conteúdo
- Soluções
 - Estruturas de diretórios + documentos XML
 - Bancos de dados
 - Ferramentas de gestão de conteúdo
 - Wordpress, Joomla, etc
- Dspace,



Políticas de utilização

- Controle de acesso
 - Aberto, fechado
- Ferramentas de busca
 - Ferramentas usuais (google, yahoo, etc, não são adequadas
 - Busca baseada nos metadados, busca semântica
- Direitos autorais



Desafios

- Busca por modelos de gestão de conteúdos educacionais que realmente agregue valor em todos os aspectos abordados, com o uso de ferramentas e práticas adequadas que propiciem uma efetiva e eficaz produção, armazenamento e disseminação e (re)utilização do conhecimento materializado através dos objetos educacionais.