

REPOSITÓRIO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS: DEMOCRATIZAÇÃO DOS SABERES NA EDUCAÇÃO

*Caterina Groposo Pavão, Janise Silva Borges da Costa,
Manuela Klanovicz Ferreira, Zaida Horowitz*

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Centro de Processamento de Dados,
Tel: +55 (51) 3308-5029, E-mail: comissao@cpd.ufrgs.br

Resumo. Aborda aspectos relacionados à criação de repositórios de Recursos Educacionais Abertos (REA) produzidos em instituições de ensino superior, com o propósito de subsidiar a organização das informações de forma estruturada e padronizada para maximizar a divulgação, o uso e reuso dos materiais nelas produzidos e possibilitar o compartilhamento de metadados por meio de mecanismos que centralizam as informações contidas nos repositórios em um único portal.

RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA)

São materiais educacionais digitais para ensino, aprendizado e pesquisa, disponibilizados de forma livre e licenciados de modo aberto, podendo ser adaptados por terceiros (DUTRA; TAROUCO, 2007; HILÉN, 2002).

Um REA deve apresentar as seguintes características:

- ▶ digital
- ▶ reutilizável
- ▶ acessível
- ▶ interoperável
- ▶ portátil
- ▶ expressar autoria

DEFINIÇÃO DA COMUNIDADE NO LUME

Tipos de recursos que serão incluídos no Lume:

- ▶▶ Material didático
- ▶▶ Atividades de ensino
- ▶▶ Objetos de aprendizagem

Esta comunidade será subdividida em coleções, cada uma representada pelas grandes áreas do conhecimento do CNPq.

DEFINIÇÃO DA COMUNIDADE NO LUME

Perfil de metadados *Dublin Core* qualificado deverá contemplar as seguintes categorias:

Geral: informações gerais que descrevem o REA;

Ciclo de vida: informações que descrevem as características relacionadas ao histórico e ao estado atual do REA e todos aqueles que o têm afetado durante sua evolução;

Técnica: requisitos e características técnicas do REA;

Educacional: características educacionais e pedagógicas do REA;

Relação: agrupa as relações com outros REA;

Direitos: direitos de propriedade intelectual e as condições de uso do REA.

PROCESSO DE SUBMISSÃO DE ITENS

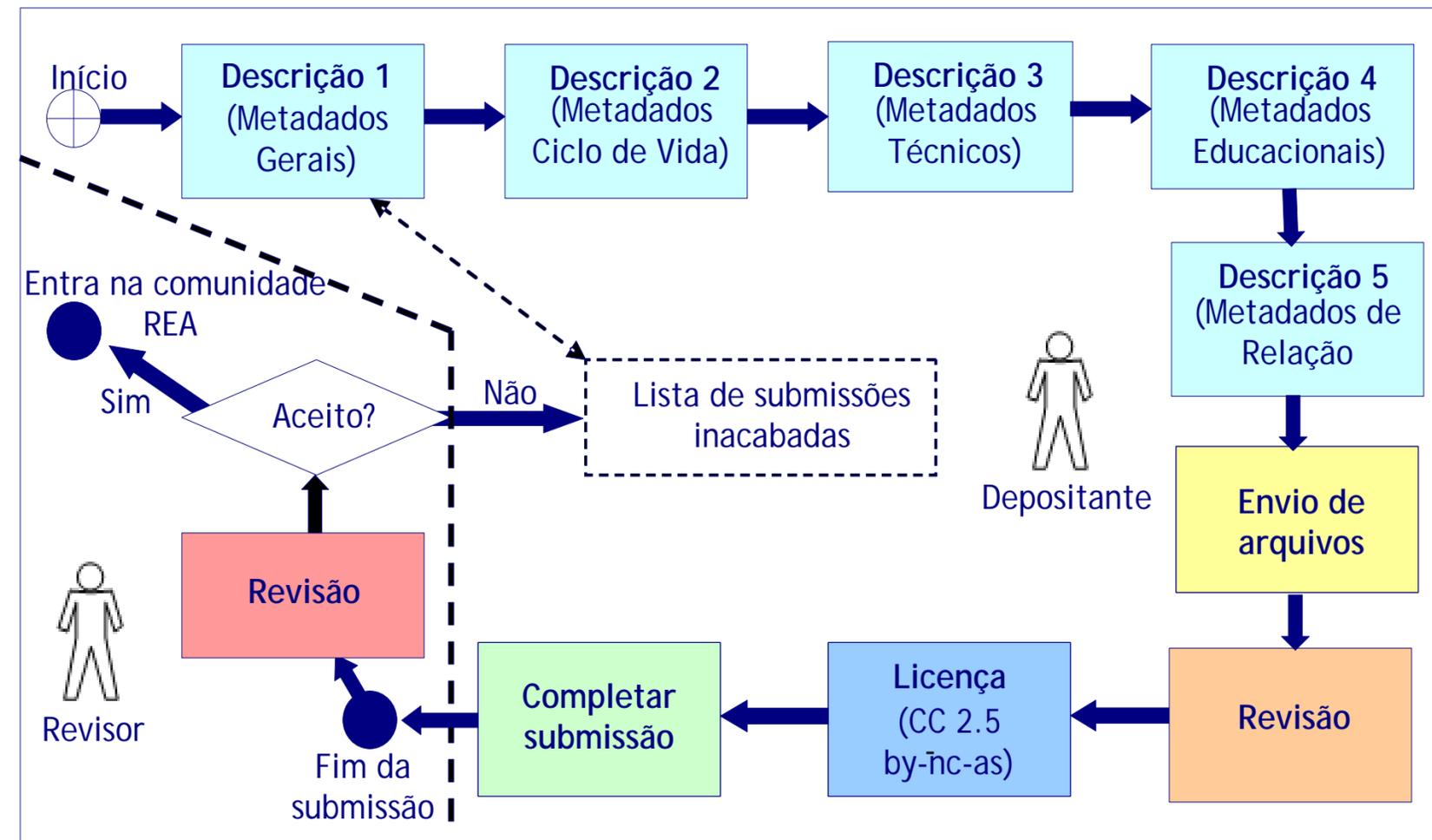


Figura 1 - Fluxo de submissão de itens na comunidade REA

BUSCA E RECUPERAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Recursos Educacionais Abertos [Estatísticas](#)

Pesquisa geral

Autor/Orientador /Outro

Título

Assunto

Nível de ensino **Todos**
Educação infantil
Ensino fundamental inicial

Tipo **Todos**
Material didático
Atividade de ensino

Faixa etária **Todos**
0 - 4
4 - 6

Tipo de usuário **Todos**
Aluno
Professor

Tipo de material **Todos**
Animação
Aplicativo

Data **Todos**
2013
2012

Formato **Todos**
.mp3
.jpeg, .jpg

Idioma **Todos**
Português
Alemão

Figura 2 - Campos e filtros de busca da comunidade REA

A bruxaria

Título	A bruxaria
Autor	Konrath, Mary Lúcia Pedroso Grando, Anita Raquel Cestari da Silva Acosta, Roberto Bartzen
Orientador	Falckembach, Gilse Antoninha Morgental Tarouco, Liane Margarida Rockenbach
Data	2123-03-21
Faixa etária	4 - 6 6 - 10
Nível de ensino	Educação Infantil Ensino Fundamental Inicial
Tipo de usuário	Aluno
Área do conhecimento	Multidisciplinar
Assunto	Atividade digital Bruxa Flash Jogo Lúdico
Resumo	Jogo contendo 10 atividades digitais que abordam o lúdico e a fantasia a partir da personagem bruxa
Orientações de uso	Software educacional voltado para crianças de 4 a 7 anos, o qual propõe 10 desafios os quais buscam o desenvolvimento de algumas potencialidades, tais como: ampliação do vocabulário e linguagem, desenvolvimento do pensamento lógico, capacidade de identificação dos tamanhos de objetos e de suas quantidades, noções de lateralidade, distinção entre o real e o imaginário, capacidade de associação, aprimoramento do domínio cognitivo, motor e viso-motor o uso dele em uma proposta adequada e contextualizada à realidade e expectativa de um determinado grupo de crianças, pode ter objetivos mais amplos.
Tipo material	Jogo
Nível de granularidade	Não agregado
Tipo	Objeto de aprendizagem

Arquivos	Descrição	Formato
bruxaria.swf (291.0Kb)		Visualizar/abrir

Este item está licenciado na [Creative Commons License](#)



Figura 3 - Apresentação de item em formato simples

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo preliminar deu origem à criação da comunidade de Recursos Educacionais Abertos no Lume, em ambiente de teste, para ser analisado e avaliado pelo grupo de trabalho da SEAD, definido como responsável pela submissão e revisão de itens nesta comunidade. As sugestões de alterações serão feitas e trabalhadas ao longo dos testes.

REFERÊNCIAS

DUTRA, R.; TAROUCO, L. R. Recursos Educacionais Abertos (Open Educational Resources). **RENOTE**: revista novas tecnologias na educação, v. 5, n. 1, jul. 2007.

HILÉN, J. **Open Educational Resources**: Opportunities and Challenges. OECD's Centre for Educational Research and Innovation. Disponível em: < <http://www.oecd.org/dataoecd/5/47/37351085.pdf> >.

Acesso em: 11 abr. 2013.

