

Resumos Aceitos**XXII Encontro de Extensão****AS POTENCIALIDADES DE UTILIZAÇÃO DOS OBJETOS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO**

Codificação: 1.6.23.020
Área: Benfica-Educação
Orientador: Herminio Borges Neto
Autor Principal: Gabriel Batista Vieira de Sousa
Co-Autores: Brena Samyly Sampaio de Paula
Gabriel de Oliva Bemfica
Janete Barroso Batista
Mirley Nádila Pimentel Rocha

Apresentação: Pôster **Dia:** 27 **Hora:** 14:00 **Painel:** XF.03

Identificação: 1.6.23.020

Resumo:

Criado em 2008 pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), o Portal do Professor e o Banco Internacional de Objetos Educacionais (PROBIOE), firmaram uma parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC), o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) e o Laboratório de Pesquisa Multimeios, com a meta de ampliar a produção do acervo de conteúdos educacionais multimídias. Diversas ações são realizadas pelos pesquisadores do PROBIOE, dentre elas a catalogação de Objetos de Aprendizagem (OA) que podem ser compreendidos como qualquer recurso reutilizável para suporte ao ensino. Uma vez que estudos mais aprofundados que envolvem OAs são recentes, não se identifica um consenso quanto à sua definição. Objetos educacionais podem ser veiculados em qualquer mídia ou formato, compreendendo desde um documento, como um texto, passando por uma simulação, animação, áudio, audiovisual, hipertexto, hipermídia, hipermídia complexa, entre outros. Este trabalho tem como objetivo analisar as potencialidades de utilização dos OAs. Utilizamos a modalidade de pesquisa bibliográfica, que consiste na busca dos discursos dos principais autores que trabalham com o tema ou na área de seu interesse. O procedimento metodológico consistiu em levantamento, seleção e análises de OAs, categorização e classificação. Os resultados sinalizam que alguns fatores, favorecem o uso de objetos educacionais digitais no contexto educacional, tais como facilidade para atualização, customização, interoperabilidade, flexibilidade. A partir destas considerações se observa que objetos de aprendizagem surgiram como forma de organizar e estruturar materiais educacionais, principalmente de base digital, tendo em vista sua reusabilidade.