

Objetos digitais de aprendizagem

Recursos educativos digitais que podem ser usados por educadores dentro e fora da sala de aula



TAGS: #PraticaPedagogica | #Tecnologia

EXPLICAÇÃO

Objetos digitais de aprendizagem são recursos que apoiam a prática pedagógica dentro e fora da sala de aula, como jogos, animações, simuladores e videoaulas. Eles podem ser utilizados por educadores para facilitar o processo de aprendizagem, trabalhando conteúdos e competências e auxiliando no planejamento de atividades educativas mais criativas, que despertem o interesse dos alunos. Também podem ser explorados diretamente pelo estudante e por seus familiares, para que ambos estudem e aprendem fora da escola.

A **Escola Digital** e o **Portal do Professor** (MEC) são alguns exemplos de plataformas que reúnem em seus repositórios objetos categorizados por série, disciplina e conteúdo, facilitando a busca dos educadores por esses recursos. Enquanto alguns objetos estão sujeitos a licença de uso do proprietário, outros são disponibilizados de forma livre. Os chamados Recursos Educacionais Abertos são aqueles que estão sob domínio público ou licença aberta, possibilitando a utilização e adaptação por qualquer pessoa.

REFERÊNCIA

+ Site Porvir:

<http://porvir.org/objetos-digitais-de-aprendizagem/>

+ Escola Digital:

<http://escoladigital.org.br/>

+ Portal do Professor:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>

