

GT-REMAR Recursos Educacionais Multiplataforma e Abertos na Rede



EQUIPE

Coordenadores

Delano Medeiros Beder
Joice Lee Otsuka

Projetistas

Ana Esther Rodrigues de Camargo
Marcos Tsuda
Rogério Augusto Bordini

SITE

remar.dc.ufscar.br

Desenvolvedores

Lucas Fernando Bocanegra
Luiz Valério Neto
Marcus Marangon Mourão
Matheus Vieira Fernandes
Renner Baffa da Silva

Ilustradora

Catarine Santana Ohnuma

CONTATO

Gerência de Grupos de Trabalho
da RNP
ggt@rnp.br

Parceiros

Instituto Federal de São Paulo (IFSP)
Universidade Estadual de Campinas
(Unicamp)
Universidade Federal de Alagoas (Ufal)
Universidade Federal de Santa Catarina
(UFSC)
Universidade Federal de São Paulo
(Unifesp)

DESCRIÇÃO

O acesso aberto a recursos educacionais é um requisito essencial para a educação democrática, de qualidade, sustentável e aberta, em qualquer modalidade (presencial, a distância, híbrida) e em todos os níveis de formação. Além do acesso, a autoria, o reuso, a adaptação e a redistribuição de recursos educacionais devem ser promovidos, considerando o alto custo de seu desenvolvimento, que envolve especialistas do conteúdo e equipe multidisciplinar.

O GT-REMAR encontra-se no contexto dos Grupos de Trabalho (GTs) Temáticos em EaD da RNP (no subtema Universidade Aberta On-line) e tem como intuito prover uma plataforma *web* de customização de jogos educacionais abertos.

Em sua primeira fase, o GT-REMAR produziu o protótipo de uma plataforma *web* de customização de jogos educacionais abertos, a plataforma REMAR. Essa plataforma provê um conjunto de funcionalidades que possibilitam a customização de jogos educacionais abertos diretamente pelos professores, a partir de modelos de jogos customizáveis disponibilizados na plataforma. Também possibilita a geração de instâncias dos jogos customizados para diferentes plataformas – *web*, Android, iOS, *desktop* Windows e Linux –, bem como a integração desses ao ambiente virtual de aprendizagem Moodle (com acompanhamento do progresso de estudantes no uso dos jogos). Desenvolvedores poderão disponibilizar versões customizáveis de seus jogos, com pontos bem definidos de customização e *workflow* de customização a ser seguido por professores.

Na fase piloto, o GT-REMAR está desenvolvendo duas frentes: (i) o piloto de uso da plataforma para customização de modelos de jogos disponibilizados; (ii) o piloto de desenvolvimento de novos modelos de jogos customizáveis. Ambos estão sendo desenvolvidos junto a instituições de ensino superior parceiras.

GT-REMAR - Recursos Educacionais Multiplataforma e Abertos na Rede

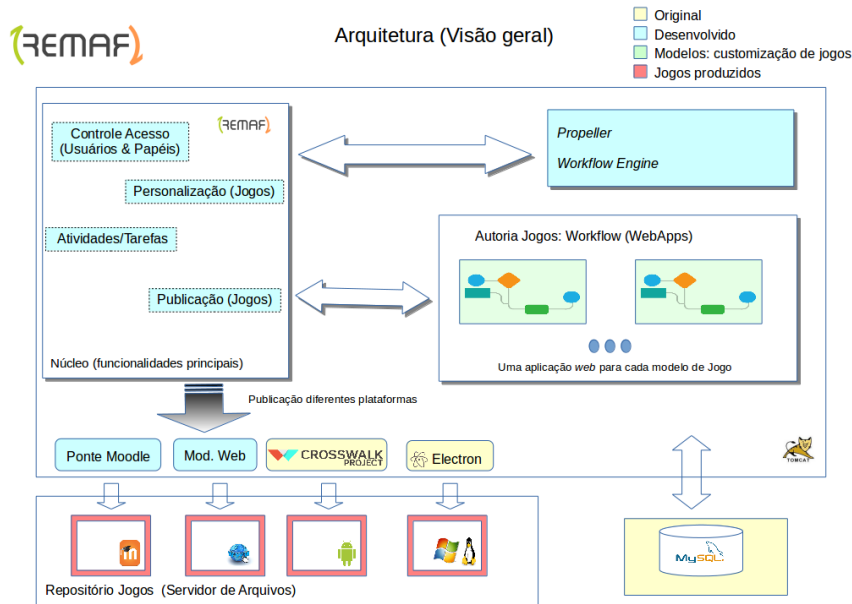


Figura 1: Visão geral e arquitetura da plataforma REMAR.

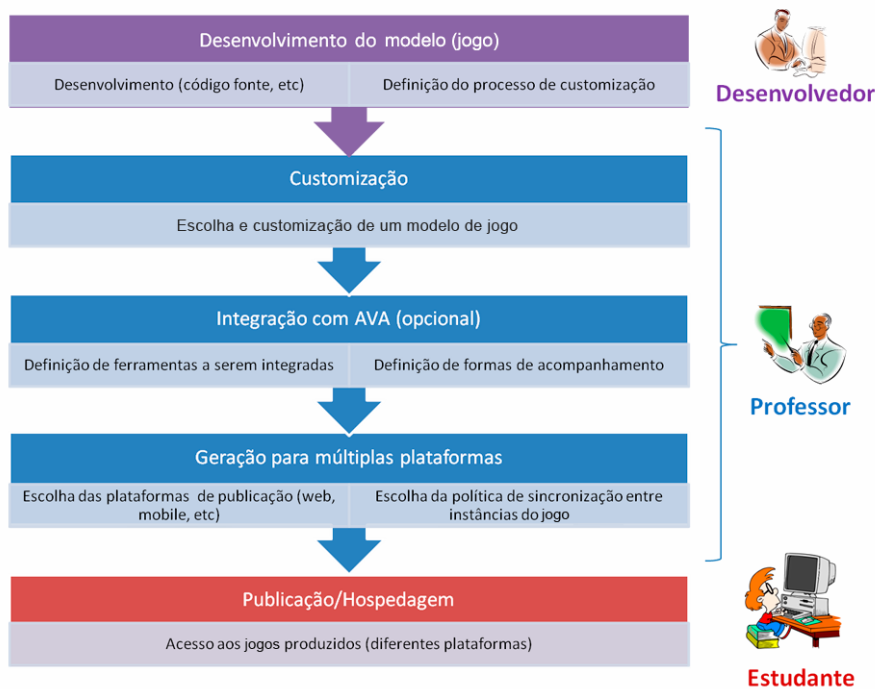


Figura 2: Perfis de usuários.

