

**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



## **RECURSO EDUCACIONAL ABERTO SOBRE LANSCHOOL NO YOUTUBE**

**Celiane de Souza Chagas**<sup>181</sup>

Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá – Macapá/Amapá  
Celiane.chagas75@gmail.com

**Cirlene Baia Pereira de Oliveira**<sup>182</sup>

Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá – Macapá/Amapá  
Cirlene\_boliveira@hotmail.com

**Denis Santos da Cruz**<sup>183</sup>

Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá – Macapá/Amapá  
Denis-santoss@hotmail.com

**Ederson Wilker Figueiredo Leite**<sup>184</sup>

Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá – Macapá/Amapá  
Ederson.leite@ifap.edu.br

**Ronaldo dos Santos Pantoja**<sup>185</sup>

Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá – Macapá/Amapá  
Ronaldepantoja959@gmail.com

**Resumo.** O presente artigo constituiu-se a partir do desenvolvimento de um Recurso Educacional Aberto (REA), sendo este uma coleção de vídeos publicado no Youtube sobre o uso do LanSchool, baseou-se em uma pesquisa bibliográfica na qual se buscou através da seleção, leitura seletiva e analítica de livros, artigos científicos e sites a

---

<sup>181</sup> Licenciada em Informática e acadêmica do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. E-mail: [celiane.chagas75@gmail.com](mailto:celiane.chagas75@gmail.com).

<sup>182</sup> Licenciada em Informática e Acadêmica do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. E-mail: [cirlene\\_boliveira@hotmail.com](mailto:cirlene_boliveira@hotmail.com).

<sup>183</sup> Licenciado em Informática, especialista em segurança em redes de computadores e acadêmico do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. E-mail: [denis-santoss@hotmail.com](mailto:denis-santoss@hotmail.com).

<sup>184</sup> Mestre em Ciências, Professor EBTT do Instituto Federal do Amapá. E-mail: [Ederson.leite@ifap.edu.br](mailto:Ederson.leite@ifap.edu.br).

<sup>185</sup> Licenciado em Informática e acadêmico do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. E-mail: [ronaldopantoja9595@gmail.com](mailto:ronaldopantoja9595@gmail.com).



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



obtenção da material base para construir o mesmo. Constatou-se que a partir do estudo bibliográfico que REAs são instrumentos de ensino, aprendizagem e pesquisa que estejam em domínio público. Comprovou-se também que o Youtube possui a opção que permite ao autor de determinado conteúdo configurar a seleção Creative Commons, concedendo a licença para que o material seja editado e compartilhado por outros usuários em seus canais.

Palavras-chave: REA; Aprendizagem; LanSchool; Creative Commons; Ensino.

**Abstract.** This article was based on the development of an Open Educational Resource (OER), this being a collection of videos published on Youtube about the use of LanSchool, based on a bibliographic search in which it was searched through the selection, reading selective and analytical analysis of books, scientific articles and websites to obtain the base material to build the same. It was verified that from the bibliographic study that REAs are instruments of teaching, learning and research that are in the public domain. It was also verified that Youtube has the option that allows the author of certain content to configure the Creative Commons selection, granting the license for the material to be edited and shared by other users in its channels.

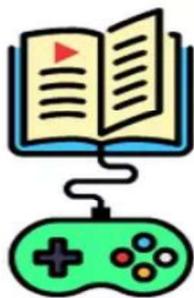
Keywords: REA; Learning; LanSchool; Creative Commons; Teaching.

## 1. INTRODUÇÃO

Neste artigo aborda-se a produção de Recurso Educacional Aberto (REA) que a UNESCO definiu como “materiais de ensino, aprendizagem e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros” o que potencializa o acesso ao conteúdo e a possibilidade de reuso, podendo o material ser alterado para diferentes contextos (UNESCO, 2002 apud SANTANA; SILVEIRA).

Como suporte digital para a postagem do mesmo se utilizou a plataforma Youtube no qual foi disponibilizado uma série de pequenos vídeos, instruindo sobre o uso do software LanSchool, produzidos pelos autores do trabalho, detalhando em cada um deles o funcionamento dos itens que compõe a ferramenta.

O LanSchool é um programa de Gerenciamento e monitoramento criado pela empresa Grés Inc. visando auxiliar professores em salas de aulas informatizadas, em especial nos laboratórios de informática, sendo que através do mesmo é possível se estabelecer um feedback entre o docente e os discentes, contribuindo assim para o processo de ensino e aprendizagem.



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



A pesquisa objetivou a criação de um objeto de aprendizagem computacional que auxilie educadores no uso do LanSchool, sendo que o mesmo apresenta como característica a filosofia REA, autorizando os utilizadores a edição e compartilhamento das mesmas para que outros usuários venham utilizá-las.

## 2 RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS

Os Recursos Educacionais Abertos (REAs) são definidos pela UNESCO “como recursos de ensino, aprendizagem e pesquisa que estejam em domínio público, ou que tenham sido disponibilizados com uma licença de propriedade intelectual que permita seu uso e adaptação por terceiros”. (SANTOS, 2013, apud LEAL; FORNARE; MEIER; SILVA, 2018, p. 86).

Para Deimann; Farrow (2013, apud HEREDIA; RODRIGUES; VIEIRA, 2017, p. 03) o conceito de REA “é abrangente e não definido universalmente. Faltam fundamentos teóricos e filosóficos que sustentem essa forma de produção social de conhecimento”. Segundo Costa (2012, apud HEREDIA; RODRIGUES; VIEIRA, 2017, p. 03) “a multiplicidade de objetos e de materiais digitais on-line acaba sendo classificada como OER, visto que sua definição tem se modificado à medida que a tecnologia evolui e surgem novos usos”.

Duas iniciativas inauguraram o movimento REA, a primeira foi a criação em 2001 da Creative Commons, ferramenta de licenças que possibilita ao autor de determinada obra estabelecer quais direitos autorais abdicará, possibilitando entre outros a cópia, a edição e compartilhamento livre do seu material e a segunda surge a partir da decisão do Massachusetts Institute of Technology, em disponibilizar seus recursos digitais para o ensino por meio da web, através da criação do Open Course Ware. (HEREDIA; RODRIGUES; VIEIRA, 2017).

“O movimento da Educação Aberta ganha impulso, sobretudo porque sua filosofia é quebrar as barreiras que limitam o acesso à educação, proporcionando maiores oportunidades de aprendizagem, ampliando o acesso independente de local, cultura e contexto, a materiais, tecnologias, conteúdos e metodologias” (SANTANA; SILVEIRA, 2017, p. 154).

Os REAs “são materiais que podem ser usados no ensino e pesquisa, tendo como principal foco ajudar professores a criar aulas mais iterativas e ricas. Eles estão focados no conteúdo propriamente dito.” (FERREIRA; MIRAND; SANTOS, 2017, p. 13).

Vale ressaltar que no Brasil os recursos educacionais abertos ainda são poucos difundidos, no entanto pesquisando as características dos mesmos,



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



percebe-se que tais instrumentos podem ser excelentes aliados no processo do ensino e aprendizagem, visto que eles possibilitam o compartilhamento do conhecimento entre pesquisadores, professores e estudantes de modo dinâmico e democrático.

### 3 O YOUTUBE, OS REAS E O LANSCHOOL

A produção de vídeos para o Youtube é bastante elevada e apresentam os mais diversos conteúdos que contempla o entretenimento, a religião, a política e outros, entre esses se destaca uma grande quantidade relacionada ao contexto educacional que aborda temas pertinentes as mais distintas disciplinas curriculares, diante disso, infere-se que tal suporte de divulgação de vídeos na internet, tornou-se um exímio instrumento para o compartilhamento do conhecimento.

No entanto é importante salientar que nem todos conhecem sobre o REA e que o Youtube possui a opção que permite ao autor de determinado conteúdo configurar a seleção Creative Commons, concedendo assim a licença para que o material seja editado e compartilhado por outros usuários em seus canais. Para isso o dono da publicação deve clicar sobre o ícone editar vídeo e em seguida avançado, marcando a Atribuição da Creative Commons, conforme as Figuras 1.



**Figura 1 - Atribuição da Creative Commons.**

Os materiais produzidos para instrução dos docentes sobre o uso do LanSchool, foram validados através de questionários aos professores, sendo que



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



os dados obtidos são os resultados apresentados na pesquisa, tais vídeos estão disponibilizados em canal no Youtube e utiliza a Atribuição da Creative Commons.

Os Softwares de Gerenciamento e Monitoramento, sendo um deles conteúdo base dos vídeos, "são programas usados para monitorar a atividade dos alunos e melhorar a aprendizagem em sala de aula digital "laboratórios de informática". Entre os mais diversos tipos disponíveis, podemos citar o LanSchool, um programa de propriedade da empresa Grés Inc." (LOBO; MAIA, 2015, p. 22).

De acordo com a Inc. (2012) desde 1986 que o LanSchool tem sido um software destinado a ajudar educadores e professores a ensinarem com maior eficácia, o recurso funciona utilizando canais para permitir que o professor visualize todos os computadores dos alunos numa sala de aula informatizada.

## 4 METODOLOGIA

O presente artigo se caracterizou por um estudo bibliográfico, tendo como base teórica livros, artigo científico e sites, se baseou ainda por um estudo de campo que é "uma investigação prática realizada em um local previamente definido que atende aos objetivos propostos na pesquisa" (CORDEIRO; DIAS; MOLINA 2014, P.123).

Na abordagem do problema se usou os métodos qualitativos e quantitativos, com enfoque analítico descritivo, sendo que no primeiro "há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, já no segundo requer o uso de recursos e técnicas de estatística, procurando traduzir em números os conhecimentos produzidos pelo pesquisador". (FREITAS E PRODANOV 2013, p.128).

Os instrumentos utilizados para produzir os vídeos e coletar os dados dos resultados foram: computadores, o programa de captura de tela OBS Studio, um microfone para capturar o áudio, o software de monitoramento LanSchool, a internet, a plataforma Youtube e um questionário online feito no Google Forms. Os sujeitos da pesquisa foram professores do Instituto Federal do Amapá que costumam utilizar os laboratórios de informática com bastante frequência. Vale ressaltar que em todos os laboratórios da instituição possuem o LanSchool implantado.

A pesquisa foi realizada seguindo as etapas abaixo descritas: Na primeira etapa se efetivou a pesquisa bibliográfica fazendo o levantamento e seleção das



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

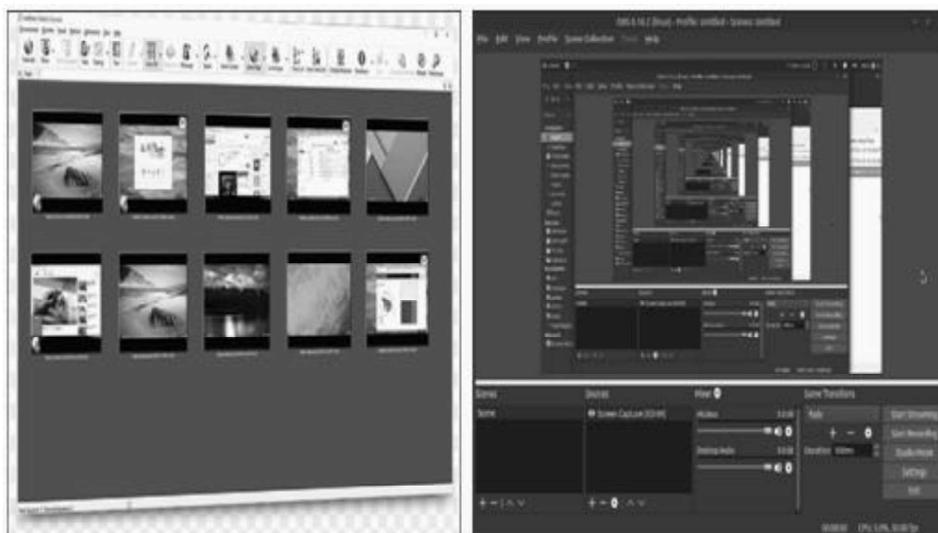
DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



obras para a fundamentação teórica do estudo, na segunda etapa se realizou a gravação dos vídeos, na qual foi utilizado o software UBS Studio para realizar a captura de tela do software estudado, onde foram exemplificadas a funcionalidades de cada ferramenta presente do LanSchool. Em seguida, foi realizado o upload dos arquivos em mídia no canal do Youtube onde foi configurada a opção Creative Commons.



**Figura 2 - LanSchool e o UBS Studio.**

Na terceira etapa foi feita entrevista com um dos professores do Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá, na qual foi demonstrado alguns trechos do material produzido.

Após essas etapas, foi disparado um e-mail para todos os professores da Instituição com o link do material e um link para coleta dos dados através de um questionário elaborado pelos autores utilizando a plataforma Google Forms.

## 5 RESULTADOS

Quanto à produção dos recursos educacionais de aprendizagem, foram produzidos 15 vídeos utilizando a ferramenta de UBS Studio, sendo o mesmo postados no Youtube, usando a opção Creative Commons disponível através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=9W-2DXbXi-o&list=PLO-tIgmph97tEmWUVz8uH0GBulq-ZcfaU>.

De forma geral, os vídeos tiveram uma média de 3,2min cada, sendo considerado um tempo razoável, uma vez que vídeos de longa duração não é tão estimulante e faz com que o aprendizado não seja tão efetivo.



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Em entrevista informal realizada com um professor, percebeu-se que a iniciativa foi uma opção viável, uma vez que grande parte dos docentes não puderam acompanhar os treinamentos presenciais ministrados anteriormente, e disponibilizar um material de forma online e que a qualquer momento pode ser usado por eles, se torna uma alternativa muito mais viável e facilitada.

Por ser uma pesquisa que ainda está em andamento, ainda se espera o retorno dos docentes quanto a qualidade do material, porém para se ter esse retorno é necessário que os professores terminem de visualizar todo o material disponibilizado.

Percebeu-se que muitos se mostraram entusiasmados a conhecer mais sobre tal ferramenta, uma vez que em apenas 3 dias houve mais de 30 visualizações nos primeiros vídeos disponibilizados.

Quanto à natureza quantitativa do estudo não foi possível apresentar o resultado ainda, uma vez que muitos docentes ainda estão acompanhando o conteúdo do material.

## 6 CONCLUSÃO

A partir do estudo bibliográfico se constatou que Recursos Educacionais Abertos (REAs), são definidos pela UNESCO “como recursos de ensino, aprendizagem e pesquisa que estejam em domínio público, ou que tenham sido disponibilizados com uma licença de propriedade intelectual que permita seu uso e adaptação por terceiros”.

Comprovou-se também que nem todos conhecem sobre o REA e que o Youtube possui a opção que permite ao autor de determinado conteúdo configurar a seleção Creative Commons, concedendo assim a licença para que o material seja editado e compartilhado por outros usuários em seus canais. A respeito da pesquisa de campo os dados foram inconclusos, pois os sujeitos não deram o Feedback esperado.

## REFERÊNCIAS

CORDEIRO, R. G. M.; DIAS, V. F.; MOLINA, N. L. **Orientações e dicas práticas para trabalhos acadêmicos**. Curitiba: Intersaberes, 2007.

FREITAS, E. C.; PRODANOV, C. C. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



FERREIRA, R; MIRANDA, P; SANTOS, P. **Dados Abertos Educacionais: Uma Revisão da Literatura Brasileira**. VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2017). < [http://www.br-](http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7530/5326)

[ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7530/5326](http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7530/5326)>. Acesso em: 02 jun. 2019.

HEREDIA, M. J; RODRIGUES, S. R; VIEIRA, F. M. E. **Produção científica sobre Recursos Educacionais Abertos, 2017**. Disponível em: <

<http://www.scielo.br/pdf/tinf/v29n1/0103-3786-tinf-29-01-00101.pdf>>. Acesso em 20 maio 2019.

INC, G. **Manual do Utilizador do LanSchool**. Disponível em: < [http://lanschool-docs.s3.amazonaws.com/ls77/LanSchool77%20User%20Guide\\_PT.pdf](http://lanschool-docs.s3.amazonaws.com/ls77/LanSchool77%20User%20Guide_PT.pdf)>. Acesso em 25 maio 2019.

LEAL, G. C. G; FORNARE, A; MEIER, J. M; SILVA, S. H. **Recursos Educacionais Abertos: revisão integrativa do II Congresso Mundial de REA**. *Ibict*, v. 10, n. 1, P. 86, 2016. Disponível em: <

<http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/4174/3645>>. Acesso em 20 maio 2019.

LOBO, M. S. A; MAIA, G. C. L. **O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior**. *Caderno de Geografia, Porto Alegre*, v.25, n.44, p. 22, 2015. Disponível em: <

<http://periodicos.pucminas.br/index.php/geografia/article/view/9056/8055>>. Acesso em: 28 maio 2019.

SANTANA, C. E; SILVEIRA, F. I. **Uma Revisão Sistemática Aplicada ao Estudo de Recursos Educacionais Abertos Multiculturais**. VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2017). Disponível em: < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/7544/5340>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

## ANEXO



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



**QUESTIONÁRIO DA PESQUISA**

1 Na sua opinião o software LanSchool é uma ferramenta:

ruim

regular

boa

ótima

2 Qual a sua avaliação a respeito do material didático sobre a ferramenta

LanSchool?

ruim

regular

boa

ótima

3 Qual a sua análise respeito da qualidade audiovisual dos vídeos

apresentados?

ruim

regular

boa

ótima

4 Quais sugestões você deixaria para melhorar o material explicativo sobre os

vídeos?

5 Qual a sua visão a respeito da influencia dos recursos educacionais abertos

(REAs) no processo de ensino e aprendizagem?