

Universidade de São Paulo
Instituto de Matemática e Estatística
Bacharelado em Ciência da Computação

**Desenvolvimento de objetos de aprendizagem
interativos usando H5P: Um estudo de caso**

Natalya Silva Aragão

Monografia Final
MAC0499 — Trabalho de Formatura Supervisionado
Orientador: Prof. Ewout ter Haar
Coorientador: Prof. Paulo Roberto Miranda Meirelles

São Paulo
2025

O conteúdo deste trabalho é publicado sob a licença CC BY 4.0 (Creative Commons Attribution 4.0 International License).

Resumo

Natalya Silva Aragão. *Desenvolvimento de objetos de aprendizagem interativos usando H5P: Um estudo de caso.* Monografia (Bacharelado). Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2025.

Este trabalho analisa o uso do H5P como ferramenta para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem interativos no contexto da educação aberta. O objetivo é discutir seus fundamentos conceituais e técnicos, relacionando-os aos princípios dos Objetos de Aprendizagem e dos Recursos Educacionais Abertos, com ênfase na modularidade, reutilização e interoperabilidade. A metodologia adotada compreende uma pesquisa bibliográfica sobre objetos de aprendizagem, bem como sobre padrões e metadados educacionais, seguida de um estudo de caso envolvendo a extensão do tipo de conteúdo Agamotto no ecossistema H5P. O estudo de caso teve como foco o apoio ao projeto MEXI (Mecânica Experimental com Imagens), do Instituto de Física da Universidade de São Paulo, que documenta experimentos reais de Física por meio de sequências fotográficas. A adaptação desenvolvida incorporou funcionalidades consideradas pertinentes ao projeto, com o objetivo de avaliar a capacidade de adaptação e extensão da plataforma. Os resultados indicam que a ferramenta possibilita a criação de objetos de aprendizagem

abertos, reutilizáveis e integráveis a diferentes plataformas Web e Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Conclui-se que o H5P pode ser considerado uma alternativa atual e tecnicamente consistente para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem no âmbito da educação aberta, contribuindo para a construção de ecossistemas educacionais mais flexíveis e interoperáveis.

Palavras-chave: H5P. Objeto de Aprendizagem. Recursos Educacionais Abertos. Agamotto.

Abstract

Natalya Silva Aragão. *Development of Interactive Learning Objects using H5P: A Case Study* Capstone Project Report (Bachelor). Institute of Mathematics and Statistics, University of São Paulo, São Paulo, 2022.

This paper examines H5P as a tool for developing interactive learning objects within the context of open education. The objective is to discuss its conceptual and technical foundations, relating them to the principles of Learning Objects and Open Educational Resources, with particular emphasis on modularity, reusability, and interoperability. The methodology comprises a literature review on learning objects, educational standards, and metadata, supplemented by a case study that extends the Agamotto content type within the H5P ecosystem. The case study supports the MEXI project (Experimental Mechanics with Images), developed at the Institute of Physics of the University of São Paulo, which documents real physics experiments through photographic sequences. The proposed adaptation incorporates functionalities relevant to the project in order to evaluate the platform's adaptability and extensibility. The results indicate that H5P enables the creation of open, reusable learning objects that can be integrated into different Web platforms and Virtual Learning Environments. It is concluded that H5P represents

a contemporary and technically robust alternative for developing learning objects in open education, contributing to the creation of more flexible and interoperable educational ecosystems.

Keywords: H5P. Learning Objects. Open Educational Resources. Agamotto.

Sumário

Resumo	2
Abstract	4
1 Introdução	10
2 Contextualização	12
2.1 Objetos de aprendizagem	12
2.2 Recursos educacionais abertos	13
2.3 Padrões e metadados para objetos de aprendizagem	15
2.4 Rastreamento avançado com xAPI e LRS	17
2.5 Projeto H5P	19
3 Arquitetura do H5P	22
3.1 Formato .h5p e a estrutura de arquivos	22
3.1.1 Bibliotecas H5P	23
3.1.2 H5P Core	24

3.1.3	Integração	25
4	O ensino de Física e a necessidade de recursos visuais interativos	27
4.1	Visualização científica e aprendizagem em Física	27
4.2	Limitações de abordagens baseadas em imagens estáticas . . .	28
4.3	Projeto Mecânica Experimental com Imagens	29
5	Objeto Agamotto no ecossistema H5P	31
5.1	Potencialidades e limitações gerais do Agamotto	32
5.2	Objeto Agamotto no contexto do ensino de Física	34
5.2.1	Aplicação do Agamotto no ensino de Física: lacunas e oportunidades	34
6	Estudo de caso: avaliação da adaptabilidade e expansibilidade do ecossistema H5P	37
6.1	Metodologia	38
6.1.1	Unidade de análise	38
6.1.2	Fontes	38
6.1.3	Procedimentos metodológicos	39
6.2	Objetos associados	40
6.3	Funcionalidades implementadas	40
6.3.1	Display de tempo configurável	41
6.3.2	Menu de navegação	42

6.3.3	Régua	42
6.3.4	Grid	43
6.3.5	Inserção de tabela	43
6.3.6	Inserção de questão	44
6.3.7	Exportação de conteúdo	44
6.3.8	Upload múltiplo de imagens	45
6.4	Resultados	45
6.5	Próximos passos	45
7	Conclusão	47

Lista de Figuras

2.1 Exemplos de tipos de conteúdo interativo disponíveis no site h5p.org	20
5.1 Agamotto	32
6.1 Objeto com display de tempo	42
6.2 Objeto com tabela	43
6.3 Objeto com tabela	44

Capítulo 1

Introdução

O avanço das tecnologias digitais tem impulsionado a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e acessíveis. Nesse contexto, destacam-se os Objetos de Aprendizagem (OA) e os Recursos Eduacionais Abertos (REA), que oferecem flexibilidade para desenvolver, adaptar e compartilhar conteúdos de forma colaborativa — princípios materializados em iniciativas como o H5P.

O H5P é uma plataforma de código aberto voltada à criação, ao compartilhamento e à incorporação de objetos de aprendizagem interativos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem e em outras plataformas Web. Ao combinar conceitos de objetos de aprendizagem, educação aberta e padrões educacionais atuais, ele possibilita que educadores e desenvolvedores produzam conteúdos reutilizáveis e interoperáveis, com suporte a diferentes formatos interativos.

Este trabalho tem como objetivo geral avaliar a adaptabilidade e expansibilidade do ecossistema H5P, por meio do desenvolvimento e aplicação de uma extensão técnica de um de seus tipos de conteúdo. Para isso, escolheu-

se o Agamotto — um objeto voltado à comparação sequencial de imagens — como estudo de caso a fim de testar os limites e as potencialidades da arquitetura H5P frente a requisitos concretos do ensino de Ciências.

A proposta foi motivada por uma necessidade pedagógica real: apoiar o projeto MEXI (Mecânica Experimental com Imagens), do Instituto de Física da Universidade de São Paulo, que documenta experimentos físicos reais por meio de sequências fotográficas. O Agamotto original, embora útil para visualização, carece de funcionalidades essenciais para contextos investigativos, o que motivou o desenvolvimento de uma versão estendida.

Assim, este trabalho busca contribuir para a comunidade técnica, demonstrando na prática que a arquitetura do H5P é efetivamente aberta e extensível, e para a comunidade educacional, ao oferecer um recurso alinhado às práticas de investigação no ensino de Física.

O texto está organizado da seguinte forma: o Capítulo 2 apresenta a contextualização teórica, abordando objetos de aprendizagem, REA, padrões educacionais e o projeto H5P. O Capítulo 3 detalha a arquitetura técnica do H5P, com foco em pacotes .h5p, bibliotecas, núcleo, editor e integração com plataformas. O Capítulo 4 discute o papel de recursos visuais interativos no ensino de Física e apresenta o projeto MEXI. O Capítulo 5 analisa as limitações do Agamotto original e justifica a necessidade de extensão. O Capítulo 6 descreve a metodologia e implementação técnica da versão estendida, aplicado ao MEXI. Por fim, o Capítulo 7 traz as conclusões.

Capítulo 2

Contextualização

2.1 Objetos de aprendizagem

O avanço tecnológico, particularmente com o advento da Internet, tem transformado diversos setores da sociedade, influenciando a maneira como as pessoas se comunicam, trabalham e acessam informações, promovendo também uma mudança de paradigma na forma como aprendem (WILEY, 2000).

No âmbito educacional, esse cenário estimulou uma demanda por abordagens mais flexíveis e dinâmicas para o design instrucional. Neste contexto, surgiu a proposta dos Objetos de Aprendizagem (OAs), que Wiley (2000) caracteriza como uma inovação pela capacidade de serem reutilizados, combinados e adaptados em diferentes ambientes de ensino.

Essa proposta baseia-se no paradigma da programação orientada a objetos, que valoriza a criação de componentes independentes — chamados “objetos” — capazes de serem reaproveitados em diferentes sistemas (DAHL;

NYGAARD, 1966). De forma análoga, os objetos de aprendizagem consistem em pequenas unidades instrucionais digitais que podem ser aplicadas em diversos contextos educacionais, compondo cursos, atividades ou módulos completos. Essa modularidade permite que um mesmo conteúdo seja reutilizado inúmeras vezes e em múltiplos ambientes de aprendizagem, otimizando o processo de produção e disseminação de recursos educacionais.

Por serem digitais, os objetos de aprendizagem podem ser acessados simultaneamente por diversos usuários, e sua natureza tecnológica possibilita o aperfeiçoamento colaborativo, permitindo que versões atualizadas e aprimoradas sejam compartilhadas de forma imediata entre educadores e instituições.

Nessa perspectiva, Wiley (2000) define um objeto de aprendizagem como “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para apoiar a aprendizagem”. Desta forma, considerando que os OAs se fundamentam em princípios como modularidade, reutilização e independência de contexto, torna-se necessário o suporte de padrões técnicos e mecanismos de descrição que viabilizem sua interoperabilidade entre diferentes sistemas e ambientes educacionais, aspecto que será aprofundado nas seções seguintes.

2.2 Recursos educacionais abertos

O termo “educação aberta” refere-se a cursos estruturados de forma flexível, desenvolvidos para atender às necessidades específicas de cada indivíduo, sendo associado a propostas educacionais que buscam eliminar obstáculos associados a participação em cursos convencionais, ao mesmo tempo em que promovem uma abordagem pedagógica centrada no aluno (LEWIS;

SPENCER, 1986).

Nesse contexto, o vocábulo “aberto” em Recursos Educacionais Abertos (REA) está diretamente relacionado às licenças autorais que permitem o uso, a modificação e o compartilhamento desses materiais. Diferentemente dos recursos tradicionais protegidos por direitos autorais restritivos, os REA são disponibilizados com licenças que garantem a todos o direito de participar das chamadas atividades 5R, definidas por Wiley como: reter, reutilizar, revisar, remixar e redistribuir (WILEY; HILTON, 2018).

- Reter – o direito de fazer, possuir e controlar cópias do conteúdo;
- Reutilizar – o direito de usar o conteúdo de diversas maneiras;
- Revisar – o direito de adaptar, ajustar, modificar ou alterar o próprio conteúdo;
- Remixar – o direito de combinar o conteúdo original ou revisado com outros conteúdos abertos para criar algo novo;
- Redistribuir – o direito de compartilhar cópias do conteúdo original, suas revisões ou seus remixes com outras pessoas.

Essas permissões ampliam significativamente as possibilidades de uso dos materiais educacionais, promovendo práticas colaborativas e inovadoras. No entanto, para que tais princípios sejam efetivamente operacionalizados em larga escala, torna-se necessária a adoção de infraestruturas técnicas e padrões que garantam a interoperabilidade e a circulação desses recursos entre diferentes ambientes educacionais.

2.3 Padrões e metadados para objetos de aprendizagem

A proposta dos Objetos de Aprendizagem (OAs) fundamenta-se na criação de unidades digitais modulares, reutilizáveis e interoperáveis, capazes de serem empregadas em diferentes contextos educacionais e tecnológicos (WILEY, 2000). Para que esse ideal se concretize, contudo, não basta que o conteúdo seja pedagogicamente bem concebido. É necessário que ele esteja apoiado em padrões técnicos abertos, responsáveis por garantir sua portabilidade, independência de plataforma e integração com ambientes virtuais de aprendizagem. Tais padrões não determinam o conteúdo educacional em si, mas especificam como esse conteúdo deve ser descrito, estruturado, empacotado e rastreado.

Nesse contexto, os metadados educacionais desempenham um papel central, pois permitem identificar, catalogar, recuperar e reutilizar objetos de aprendizagem em diferentes repositórios e ambientes virtuais, viabilizando sua circulação em larga escala (IEEE, 2002; FRIESEN, 2004).

Um dos esforços sistemáticos de padronização nesse domínio foi o *Learning Object Metadata* (LOM), aprovado pelo IEEE em 2002. O LOM define um esquema de metadados educacionais composto por nove categorias — como identificação, descrição, aspectos técnicos, educacionais e de direitos —, cujo objetivo central é permitir que objetos de aprendizagem sejam catalogados, recuperados e reutilizados em repositórios distribuídos, independentemente da plataforma ou da instituição de origem (IEEE, 2002). Outro padrão relevante é o Dublin Core, que propõe um conjunto de quinze elementos descritivos genéricos, originalmente voltados à descrição de recursos

digitais na Web, e amplamente adotados em bibliotecas digitais e repositórios institucionais (WEIBEL et al., 1998).

Embora esses padrões sejam fundamentais para a descrição e a recuperação dos objetos, eles não resolvem, por si só, o problema da execução e do acompanhamento das atividades em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Para suprir essa lacuna, consolidou-se o SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*), desenvolvido pela iniciativa *Advanced Distributed Learning* (ADL) e amplamente adotado a partir dos anos 2000. O SCORM não constitui um único padrão, mas um modelo de referência que integra diferentes especificações, incluindo o empacotamento de conteúdos em arquivos compactados com manifesto XML, a comunicação entre o objeto de aprendizagem e o LMS por meio de uma API em JavaScript, e o registro de informações básicas de acompanhamento, como tempo de uso, conclusão e pontuação final (ADL, 2004).

Apesar de seu papel histórico na consolidação do e-learning, o SCORM passou a revelar limitações significativas frente às demandas contemporâneas da educação digital. Sua arquitetura é fortemente acoplada ao LMS, o que restringe o uso dos objetos a esse ambiente específico, além de oferecer apenas um rastreamento superficial das interações do usuário. Ademais, o modelo não foi concebido para lidar adequadamente com múltiplos dispositivos, experiências offline, simulações complexas ou atividades distribuídas pela Web, dificultando tanto a inovação pedagógica quanto a análise detalhada do processo de aprendizagem (FRIESEN, 2004; IITSEC, 2021).

Em resposta a essas limitações, a própria ADL propôs, a partir de 2013, o *Experience API* (xAPI), também conhecido como Tin Can API. Diferentemente do SCORM, o xAPI não depende de um LMS tradicional nem

de conteúdos empacotados. Em vez disso, adota um modelo flexível de rastreamento baseado no registro de experiências de aprendizagem na forma de declarações semânticas estruturadas no formato sujeito–verbo–objeto — por exemplo, “João utilizou a régua no quadro 3”. Essas declarações são armazenadas em um *Learning Record Store* (LRS), um repositório especializado que permite a organização, consulta e análise detalhada das interações dos usuários (ADL, 2015).

O xAPI representa, portanto, uma evolução conceitual e técnica em relação aos padrões anteriores, ao abandonar a lógica de conteúdos fechados e centralizados no LMS e adotar um modelo aberto, distribuído e centrado na experiência do aprendiz. Essa abordagem mostra-se particularmente adequada para objetos de aprendizagem modernos, nativos da Web e altamente interativos — como os produzidos com o H5P —, que demandam mecanismos de rastreamento capazes de capturar interações granulares e contextualizadas, aspecto explorado nas seções seguintes.

2.4 Rastreamento avançado com xAPI e LRS

O Experience API (xAPI), também conhecido como Tin Can API, representa uma evolução significativa na capacidade de rastrear interações do usuário em ambientes de aprendizagem. Proposto pela Advanced Distributed Learning (ADL), o xAPI descreve eventos de aprendizagem por meio de declarações estruturadas que relacionam um agente, uma ação e um objeto, possibilitando a representação formal de ações específicas realizadas em um determinado contexto (SERRANO-LAGUNA et al., 2017).

Cada declaração xAPI pode ser enriquecida com informações com-

plementares, incluindo dados sobre o resultado da ação — como sucesso, falha, duração ou desempenho —, o contexto em que a interação ocorreu e a entidade responsável por registrar o evento. Esse conjunto de informações permite não apenas identificar se uma atividade foi concluída, mas também compreender como o usuário interagiu com o recurso ao longo do tempo.

As declarações geradas são armazenadas em um Learning Record Store (LRS), um repositório especializado que armazena os dados de forma estruturada e sequencial. A centralização desses dados em um LRS viabiliza análises mais sofisticadas sobre padrões de uso, tomada de decisão e estratégias adotadas pelos estudantes, permitindo consultas complexas e análises detalhadas de comportamento.

Um aspecto central do xAPI é sua flexibilidade semântica. Diferentemente de padrões mais rígidos, ele não impõe um vocabulário fechado de ações, permitindo que desenvolvedores e instituições definam verbos e estruturas alinhados a contextos pedagógicos específicos. (SERRANO-LAGUNA et al., 2017).

No contexto do H5P, o suporte nativo ao xAPI permite que interações realizadas nos objetos de aprendizagem sejam automaticamente registradas como declarações, desde ações simples de navegação até o uso de ferramentas específicas incorporadas ao conteúdo. Quando integrado a plataformas que dispõem de um LRS — como ocorre em ambientes virtuais baseados em plugins para Moodle ou WordPress —, o H5P passa a atuar como uma fonte de dados detalhados sobre a experiência do usuário.

2.5 Projeto H5P

O H5P (HTML5 Package) é uma estrutura de código aberto que integra os conceitos de Objetos de Aprendizagem e Recursos Educacionais Abertos. Desenvolvido em JavaScript, o H5P é uma tecnologia que concretiza os princípios dos REA ao simplificar a criação, o compartilhamento e a reutilização de conteúdos educacionais interativos. Sua filosofia — “capacitar cada pessoa a criar, compartilhar e reaproveitar conteúdos interativos” (H5P) — dialoga diretamente com as permissões 5R, uma vez que a própria plataforma é projetada para que qualquer usuário possa reter, reutilizar, revisar, remixar e redistribuir os conteúdos produzidos.

A plataforma se estrutura, ainda, como um repositório modular de objetos de aprendizagem, oferecendo uma diversificada gama de tipos de conteúdo com propósitos educacionais distintos – como apresentações interativas, vídeos com questões incorporadas e jogos educativos. Essa variedade possibilita que educadores selecionem e adotem formatos alinhados a seus objetivos pedagógicos, aproveitando estruturas pré-definidas para compor experiências de aprendizagem mais dinâmicas e contextualizadas.

Sob o ponto de vista técnico, sua arquitetura permite que tais objetos sejam facilmente integrados a diferentes plataformas. Por suportar incorporação via iframe, o H5P pode ser embutido em ambientes e sistemas de gestão de aprendizagem (Learning Management Systems – LMS), como Moodle e Canvas. Ademais, a oferta de plugins para outras plataformas, como o WordPress, amplia significativamente seu alcance e versatilidade, sendo uma forma prática e acessível de produção e disseminação de materiais.

Desta forma, o H5P mostra-se como uma ferramenta capaz de ser

inserida no contexto da educação aberta ao democratizar a criação e o compartilhamento de objetos de aprendizagem. A natureza de código aberto do projeto e sua cultura colaborativa operacionalizam concretamente os princípios dos REA, permitindo que educadores não apenas usem, mas adaptem e remixem conteúdos interativos. Essa capacidade de materializar os 5R sustenta a premissa de Wiley (2000) de que objetos de aprendizagem eficazes devem ser entidades dinâmicas e reutilizáveis. Para além de fornecer uma ferramenta acessível que transforma usuários em criadores, o H5P também fortaleceativamente uma comunidade dedicada à criação colaborativa de recursos educacionais.

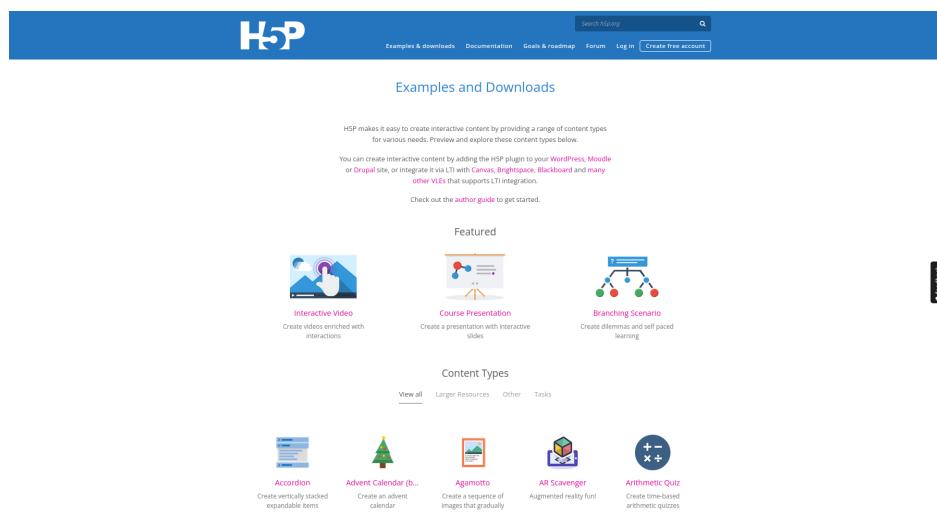


Figura 2.1: Exemplos de tipos de conteúdo interativo disponíveis no site h5p.org

A Figura 2.1 apresenta a interface do site oficial do H5P, na qual podem ser observados alguns dos tipos de conteúdo disponibilizados pela plataforma. Entre eles, destacam-se as apresentações interativas, que permitem a organização de conteúdos expositivos com o uso de elementos multimídia, e os vídeos interativos, nos quais é possível inserir questões e feedbacks ao

longo da reprodução.

Ao selecionar um tipo de conteúdo, o usuário cria uma instância do objeto de aprendizagem, configurando seus parâmetros por meio de um editor fornecido pela plataforma. Essa instância representa uma aplicação específica do objeto, na qual são definidos os conteúdos, recursos e opções de interação que serão apresentados ao aluno.

Capítulo 3

Arquitetura do H5P

3.1 Formato .h5p e a estrutura de arquivos

Para distribuir uma instância de um recurso H5P, utiliza-se um arquivo com extensão .h5p, que, na realidade, é um arquivo ZIP contendo uma estrutura padronizada de diretórios e metadados (H5P, 2025). Essa estrutura garante a portabilidade do conteúdo entre diferentes plataformas permitindo sua exportação e importação sem perda de funcionalidade. A especificação do formato .h5p é formada por cinco componentes principais:

1. **Arquivo raiz:** um container ZIP com a extensão .h5p;
2. **Estrutura de diretórios:** organização predefinida de pastas destinadas a bibliotecas, conteúdo e mídia;
3. **Arquivo h5p.json:** contém os metadados do pacote, incluindo título, versão, identificador da biblioteca principal e lista de dependências;
4. **Conteúdo opcional:** diretório `content/`, que armazena arquivos de

mídia (imagens, áudios, vídeos) e o arquivo `content.json`, responsável por armazenar os parâmetros de configuração definidos pelo autor;

5. **Bibliotecas**: conjunto de pastas, cada uma correspondendo a uma biblioteca H5P, contendo código-fonte (HTML, SCSS, JavaScript), metadados e a definição semântica (`semantics.json`) que descreve a interface de configuração e a estrutura de dados esperada.

3.1.1 Bibliotecas H5P

O H5P adota uma arquitetura modular baseada em bibliotecas, que funcionam como blocos fundamentais de funcionalidade. Existem três tipos principais:

- **Bibliotecas de tipo de conteúdo** (*content type libraries*): responsáveis por renderizar a interface e o comportamento interativo do objeto de aprendizagem (por exemplo, `H5P.Agamotto`);
- **Bibliotecas de editor** (*editor libraries*): fornecem widgets personalizados para a interface de autoria, como seletores de cor ou campos de upload de mídia, por exemplo;
- **Bibliotecas de API** (*API libraries*): oferecem funcionalidades utilitárias compartilhadas entre outras bibliotecas.

Tipos de conteúdo mais complexos — como Course Presentation ou Interactive Video — são, na prática, composições de múltiplas bibliotecas interdependentes.

3.1.2 H5P Core

O H5P Core constitui o núcleo funcional do ecossistema H5P, responsável por coordenar a infraestrutura necessária para o armazenamento, validação, carregamento e execução de objetos de aprendizagem interativos. É responsável por:

- **Gerenciamento de bibliotecas:** armazenamento, atualização e resolução de dependências entre bibliotecas H5P;
- **Validação e sanitização de conteúdo:**
- **Persistência de dados:** salvamento, clonagem e atualização de conteúdos criados pelos usuários;
- **Carregamento e inicialização:**
- **Exposição de funcionalidades:**
- **Integração com padrões educacionais:**

Ao analisar de forma arquitetural, o H5P Core é dividido em duas partes:

- **Lado do servidor:** implementado em linguagens como PHP, Python ou Java, de acordo com a plataforma hospedeira (ex: Moodle, WordPress);
- **Lado do cliente:** composto por um único conjunto de scripts em JavaScript.

3.1.3 Integração

Por não atuar como uma aplicação isolada, o H5P funciona como um componente modular que depende de uma camada de integração com um sistema hospedeiro — como Moodle, WordPress, Drupal ou uma plataforma própria. Essa integração é necessária porque o núcleo do H5P não implementa funcionalidades essenciais, como armazenamento de dados, autenticação de usuários, gestão de arquivos e geração de relatórios de aprendizagem (H5P, 2025; Snordian, 2023).

Segundo Snordian (2023), uma integração H5P é um componente de servidor que serve como ponte entre o sistema hospedeiro e o H5P Core. Nesta camada são implementadas as interfaces que o núcleo do H5P espera encontrar. É por meio delas que o H5P consegue acessar o armazenamento da plataforma hospedeira, identificar usuários e registrar suas interações. Isso permite, por exemplo, associar declarações xAPI a cada usuário que utiliza um conteúdo H5P, possibilitando o acompanhamento de desempenho e a geração de relatórios. Além disso, a integração aproveita recursos já existentes no sistema hospedeiro — como papéis, permissões e gerenciamento de arquivos — para administrar bibliotecas e conteúdos H5P de forma integrada.

Essa estrutura estabelece uma camada de abstração que mantém o H5P Core neutro em relação ao ambiente em que é executado. Com isso, o núcleo em JavaScript permanece igual em todas as plataformas, enquanto a integração é responsável por se adequar ao sistema utilizado. Esse modelo reduz significativamente o trabalho de adaptação e reforça princípios fundamentais do projeto, como interoperabilidade e independência de fornecedores.

Atualmente, existem três modelos principais de integração:

- Uso do H5P.com, que permite incorporar conteúdos por meio de iframe;
- Integração via LTI, adotada por diversos ambientes virtuais de aprendizagem;
- Plugins para plataformas, como WordPress, Moodle e Drupal.

Em todos esses cenários, funcionalidades como hospedagem, relatórios, gerenciamento de conteúdo e suporte a usuários são providas pela plataforma hospedeira — e não pelo H5P Core (H5P, 2025).

Para complementar esse ecossistema, existe ainda a H5P Report Library, utilizada para gerar e exibir relatórios de atividades, especialmente em questionários e exercícios avaliativos. Essa biblioteca reforça a ideia de que funcionalidades avançadas de registro e análise dependem diretamente da camada de integração, e não do núcleo do H5P.

Capítulo 4

O ensino de Física e a necessidade de recursos visuais interativos

4.1 Visualização científica e aprendizagem em Física

No ensino de ciências, compreender um fenômeno requer articular três níveis de representação: o macroscópico, referente ao que pode ser diretamente observado; o submicroscópico, que envolve entidades e modelos teóricos que explicam o observável; e o simbólico, composto por abstrações qualitativas e quantitativas, como equações, gráficos e notações formais (GILBERT, 2008, p. 4). Ao ilustrar esses níveis no contexto da Física, Gilbert apresenta o exemplo de um carrinho em um trilho de ar (nível macroscópico), dos “lubrificantes” utilizados como modelo explicativo para o movimento sem

atrito (nível submicroscópico ou conceitual), e das equações que descrevem esse movimento (nível simbólico).

Para Gilbert, visualização não se restringe apenas à apresentação de imagens, sendo definida como “a atribuição de significado a qualquer representação” (GILBERT, 2008, p. 5). Trata-se de um processo cognitivo que envolve tanto representações externas — diagramas, simulações, animações, gráficos — quanto representações internas, isto é, imagens mentais construídas pelo próprio aluno. Assim, visualizar significa interpretar, relacionar e integrar diferentes formas de representar um mesmo fenômeno, constituindo uma habilidade central para a aprendizagem científica.

4.2 Limitações de abordagens baseadas em imagens estáticas

Recursos visuais dinâmicos e interativos — como simulações computacionais ou animações — podem favorecer a aprendizagem ao orientar a atenção do aluno e promover uma participação ativa (BODEMER et al., 2004). Contudo, Bodemer et al destacam que esse potencial depende de que o estudante seja guiado a integrar diferentes tipos de representações de forma reflexiva e estruturada. Sem esse suporte, a interatividade pode ter efeito contrário: alunos tendem a focar apenas nos elementos visualmente chamativos, deixando de lado os conceitos científicos fundamentais que deveriam ser aprendidos.

Essa limitação torna-se ainda mais evidente em abordagens baseadas exclusivamente em imagens estáticas, como fotografias de experimentos físicos. Apesar de apresentarem muitas informações e serem um ótimo recurso

visual frequentemente são apresentadas de forma isolada, sem ferramentas automatizadas que permitam medições, comparações, anotações ou integração com representações simbólicas.

4.3 Projeto Mecânica Experimental com Imagens

O Projeto Mecânica Experimental com Imagens (MEXI) é uma iniciativa do Instituto de Física da Universidade de São Paulo voltada ao ensino de Mecânica por meio da documentação de experimentos físicos reais registrados em sequências controladas de imagens. Os experimentos são filmados sob condições rigorosas, com o suporte de instrumentos que permitem a medição direta de grandezas como posição, deslocamento e ângulo. A partir dessas filmagens, são extraídos quadros individuais, formando sequências estáticas de alta resolução que registram, com precisão, a evolução temporal dos sistemas analisados (Leite, 2023; Barros, 2011).

Ao longo de sua trajetória, o MEXI consolidou-se como um recurso didático versátil, sendo empregado tanto em disciplinas introdutórias de Mecânica no ensino superior quanto em contextos do Ensino Médio e em cursos de graduação mais avançados voltados à análise de dados experimentais (Fonseca et al., 2013; Maidana et al., 2016; Leite; Fonseca; Maidana, 2019). Seu acervo contempla uma ampla variedade de fenômenos da Mecânica Clássica, incluindo queda livre, colisões, atrito e movimentos rotacionais.

Embora o MEXI possa ser caracterizado como um objeto de aprendizagem digital — reutilizável, modular e passível de integração a diferentes propostas pedagógicas (Sunaga; Carvalho, 2015) — sua implementação atual

apresenta uma limitação relevante: a separação entre os processos de visualização, medição, registro e análise dos dados experimentais. As sequências de imagens podem ser percorridas pelo usuário por meio de controles de navegação, como setas, permitindo acompanhar a evolução temporal do experimento. Entretanto, as informações auxiliares associadas às imagens — como legendas explicativas e orientações para análise — são apresentadas em seções separadas. Essa dissociação obriga o estudante a alternar constantemente entre a visualização do experimento e os elementos de apoio, fragmentando o processo de análise. Além disso, a interface atual do MEXI não é otimizada para acesso em dispositivos móveis, o que limita a usabilidade em dispositivos como tablets ou smartphones. Em conjunto, esses fatores dificultam a condução de uma investigação científica fluida e integrada, na qual observação, medição, registro e reflexão ocorram de maneira articulada em um único ambiente digital.

Diante desse cenário, a proposição de um ambiente digital unificado mostra-se pertinente, ao possibilitar a reunião, em uma única interface, do conteúdo visual dos experimentos, de ferramentas de medição — como régua e grid virtuais — e de mecanismos para o registro de dados. É nesse contexto que se insere a proposta deste trabalho, que investiga a viabilidade de adaptar e expandir o ecossistema H5P para atender às demandas específicas do projeto MEXI, preservando seus princípios pedagógicos e ampliando suas possibilidades de uso.

Capítulo 5

Objeto Agamotto no ecossistema H5P

O Agamotto é um tipo de conteúdo interativo desenvolvido no âmbito do projeto H5P, projetado especificamente para a comparação sequencial de imagens por meio de uma barra deslizante. Sua interface permite ao usuário navegar, de forma contínua, entre múltiplas representações visuais, com a opção de incluir um pequeno texto explicativo em cada quadro. Entre os diversos usos possíveis, essa estrutura se destaca por sua utilidade na ilustração de fenômenos que se desenvolvem ao longo do tempo ou que passam por transformações graduais, como processos físicos, biológicos ou técnicos (H5P, 2025).



Figura 5.1: Agamotto

Essa abordagem torna mais claro o que se altera e o que permanece constante, favorecendo uma observação mais cuidadosa e sistemática. A possibilidade de incluir um breve texto em cada quadro também orienta a análise, destacando os aspectos mais relevantes de cada etapa da sequência. Assim, o Agamotto promove uma experiência de comparação ativa, especialmente útil em áreas como a Física, onde compreender fenômenos muitas vezes depende da capacidade de interpretar visualmente suas transformações.

5.1 Potencialidades e limitações gerais do Agamotto

Por apresentar uma interface clara, minimalista e intuitiva, de fácil aprendizado, o Agamotto permite que o usuário se concentre imediatamente no conteúdo central: as imagens e as transformações que elas representam.

Essa característica torna o recurso eficaz na representação de processos dinâmicos, como a evolução de quadros clínicos, mudanças no uso do solo, transformações urbanas ou etapas de ciclos naturais. A inclusão de um texto breve em cada quadro reforça seu potencial didático, pois permite contextualizar visualmente o que está mudando, destacar variáveis relevantes e orientar a interpretação do aluno.

Essa versatilidade sugere que o Agamotto tem alto potencial de adaptação a diferentes campos do conhecimento, desde que ajustado às exigências específicas de cada área. Em disciplinas que envolvem medição, modelagem ou análise quantitativa, como a Física, a Química ou a Biologia, o recurso, em sua forma original, apresenta limitações significativas que devem ser consideradas.

A qualidade visual e a responsividade da interface dependem inteiramente das imagens fornecidas pelo usuário. Imagens de baixa resolução ou mal dimensionadas comprometem a visualização em dispositivos móveis, como smartphones e tablets — um problema relevante em um cenário educacional em que o acesso por esses aparelhos é cada vez mais comum.

Além desse aspecto técnico, outras restrições limitam sua aplicação em contextos científicos: a ausência de ferramentas de medição (como régulas ou grids), a impossibilidade de registrar dados diretamente no recurso e a falta de integração com atividades interativas (como questionários) dificultam sua utilização em situações que exigem investigação ativa, coleta de dados ou análise quantitativa.

Assim, embora o Agamotto seja um recurso promissor para a representação visual de mudanças, seu uso pleno em disciplinas das ciências exatas e da natureza depende de estratégias de complementação ou de adaptações

que ampliem sua funcionalidade — conforme discutido nas seções seguintes.

5.2 Objeto Agamotto no contexto do ensino de Física

Esse entendimento reforça que ferramentas como o Agamotto — ao permitir a comparação sequencial e controlada entre diferentes etapas de um fenômeno — oferecem um potencial significativo para apoiar a exploração de processos físicos. Contudo, sua configuração padrão não inclui mecanismos que incentivem a integração ativa da informação, como instrumentos de medição, organização tabular de dados ou questionários incorporados à própria visualização. A inclusão desses elementos representaria não apenas uma melhoria técnica, mas um ganho pedagógico relevante, alinhado às evidências sobre como estudantes aprendem de maneira mais eficaz por meio de visualizações interativas (BODEMER et al., 2004).

5.2.1 Aplicação do Agamotto no ensino de Física: lacunas e oportunidades

Diante desse cenário, o Agamotto se apresenta como um recurso promissor para o ensino de Física, sobretudo em conteúdos que envolvem transformações visuais ao longo do tempo. No entanto, algumas lacunas funcionais tornam-se evidentes quando se busca aplicar a ferramenta de forma pedagógica no ensino de física:

- **Ausência de ferramentas de medição:** sem réguas, grids ou escalas, análises quantitativas mais aprofundadas tornam-se inviáveis;

- **Falta de integração com atividades cognitivas:** embora o Agamotto permita incluir legendas com perguntas, ele não oferece mecanismos para que o estudante registre suas respostas. Isso mantém a experiência como uma visualização predominantemente passiva;
- **Limitações técnicas de interface:** a ausência de zoom e a responsividade reduzida prejudicam a usabilidade, especialmente em dispositivos móveis.

Essas limitações mostram que, embora haja um alinhamento conceitual entre o Agamotto e as demandas do ensino de Física, sua configuração original ainda carece de funcionalidades que sustentem atividades de investigação, análise crítica e coleta estruturada de dados.

Desta forma, com base nas lacunas identificadas, foram desenvolvidas propostas de adaptação com o objetivo de tornar o Agamotto um recurso mais completo e pedagogicamente relevante para o ensino de Física. As melhorias procuram manter a simplicidade da interface original, ao mesmo tempo em que incorporam funcionalidades que ampliam seu potencial como ferramenta de investigação científica em ambiente digital. As principais propostas incluem:

- **Inserção de ferramentas de medição:** adição opcional de réguas virtuais e grids, permitindo medições diretas nas imagens;
- **Controle de tempo entre quadros:** possibilidade de definir intervalos temporais fixos entre as imagens;
- **Integração com outros tipos de conteúdo H5P:** combinação com tabelas e questionários, criando sequências didáticas completas;

- **Funcionalidade de zoom interativo:** permitir o aumento de detalhes em regiões específicas da imagem;
- **Melhoria da responsividade:** otimização da interface para telas pequenas, garantindo usabilidade em smartphones e tablets;
- **Exportação de dados:** opção de salvar o material e as respostas em formatos que possam ser utilizados em outros contextos.
- **Upload em lote de imagens:** permitir a inserção simultânea de múltiplas imagens, agilizando a criação de sequências longas (por exemplo, de experimentos em câmera lenta).

Além de reforçar o caráter aberto, colaborativo e reutilizável do recurso, essas adaptações visam tornar o Agamotto mais versátil e melhor alinhado às práticas de investigação científica, ampliando, assim, seu potencial de uso como ferramenta educativa.

Capítulo 6

Estudo de caso: avaliação da adaptabilidade e expansibilidade do ecossistema H5P

Este estudo de caso busca investigar em que medida o ecossistema H5P se mostra adaptável e expansível quando submetido a demandas práticas de especialização pedagógica. Para isso, optou-se por estender tecnicamente um objeto já existente — o Agamotto — como forma de avaliar a flexibilidade da arquitetura do H5P diante de demandas reais de especialização pedagógica.

A escolha do Agamotto se justifica por ser um recurso amplamente aplicável em contextos educacionais, mas que, em sua versão original, não oferece funcionalidades importantes para atividades de investigação científica, como ferramentas de medição, tabulação de dados ou campos para registro de análises. Ao estender esse componente, foi possível testar, de maneira con-

trolada, os limites da modularidade do H5P, sua separação entre conteúdo e lógica, e sua capacidade de incorporar novos elementos tanto na interface de autoria quanto no ambiente de execução.

6.1 Metodologia

A metodologia adotada neste estudo de caso foi estruturada para avaliar a adaptabilidade e a expansibilidade do ecossistema H5P diante da necessidade de especializar um tipo de conteúdo existente. A investigação seguiu uma abordagem técnico-exploratória, na qual a extensão prática do Agamotto funcionou simultaneamente como objeto de estudo e como instrumento de verificação da arquitetura do H5P.

6.1.1 Unidade de análise

A unidade de análise adotada foi o content type Agamotto, devido ao seu potencial de uso educacional. Sua limitação para fins científicos — ausência de ferramentas de medição, registro ou análise — apresenta um cenário adequado para testar a expansão da arquitetura.

6.1.2 Fontes

Para orientar e validar a extensão do Agamotto, foram utilizadas as seguintes fontes:

- Documentação oficial do H5P;

- Repositórios públicos no GitHub, incluindo o do Agamotto e de outros objetos relacionadas;
- Histórico de issues no Jira e GitHub;
- Exemplos e boas práticas compartilhadas pela comunidade desenvolvedora.

Ao combinar essas fontes, foi possível compreender tanto a especificação quanto o funcionamento do projeto H5P e seus mecanismos de compatibilidade.

6.1.3 Procedimentos metodológicos

A análise seguiu as seguintes etapas:

- Revisão técnica do content type original, incluindo sua estrutura semântica, lógica em JavaScript, dependências e empacotamento;
- Definição dos requisitos pedagógicos que motivaram a extensão (medidas, registros, tabelas, controle de tempo, entre outros);
- Atualização do arquivo semantics.json;
- Implementação da lógica de execução em JavaScript, adicionando ferramentas interativas e mecanismos de coleta e exportação de dados;
- Ajuste do library.json e versionamento da biblioteca para garantir compatibilidade com instalações existentes;
- Geração do pacote .h5p conforme a especificação oficial, incluindo validação estrutural;

6.2 Objetos associados

Para viabilizar a extensão do Agamotto, foram utilizados e integrados diferentes objetos e componentes do ecossistema H5P, aproveitando funcionalidades já existentes e compatíveis com a arquitetura modular da plataforma. Entre os principais elementos associados, destacam-se:

- *Vertical Tabs*: objeto já presente na versão original como elemento de organização e navegação, que foi estendido com a inclusão de um botão para envio múltiplo de imagens, ampliando as possibilidades de autoria;
- Questionários integrados: empregados para permitir o registro de respostas, hipóteses ou interpretações por parte dos usuários durante a interação com o conteúdo;
- Tabelas: utilizadas para o registro estruturado de dados definidos pelo autor do objeto, possibilitando sua inserção entre os quadros e apoiando atividades de análise e comparação.

6.3 Funcionalidades implementadas

A extensão técnica do Agamotto foi desenvolvida com foco em transformar um recurso visual passivo em uma ferramenta de investigação científica, mantendo compatibilidade com a arquitetura modular do H5P e com os princípios de software livre. As funcionalidades implementadas foram definidas a partir das limitações observadas no tipo de conteúdo original, especialmente no contexto do ensino de Física, no qual são fundamentais processos de medição, análise quantitativa e registro sistemático de informações.

A versão do Agamotto adotada como base corresponde a um fork do projeto original, disponível no repositório público do GitHub¹, desenvolvido em JavaScript e SCSS. A partir desse fork, foi realizado o desenvolvimento de uma versão customizada do código, orientada às demandas pedagógicas identificadas no estudo de caso. As modificações foram planejadas de modo a respeitar a estrutura original do objeto, garantindo sua integração ao ecossistema H5P e sua reutilização em diferentes plataformas.

As funcionalidades adicionadas foram projetadas considerando dois perfis principais de usuários: o estudante, responsável pela interação direta com o objeto durante as atividades de aprendizagem, e o docente, encarregado da configuração, adaptação e gestão do conteúdo conforme os objetivos pedagógicos da atividade proposta.

6.3.1 Display de tempo configurável

O display de tempo configurável foi desenvolvida com o objetivo de associar informações temporais às sequências de imagens analisadas. Por meio dessa funcionalidade, o usuário pode configurar três parâmetros principais: o tempo inicial da sequência, o intervalo de tempo entre imagens (*delta de tempo*) e a unidade de medida temporal a ser utilizada. A partir dessas configurações, o objeto realiza automaticamente a atribuição dos valores de tempo a cada imagem da sequência, calculando-os de forma incremental com base no tempo inicial e no intervalo definido.

¹<https://github.com/otacke/h5p-agamotto>

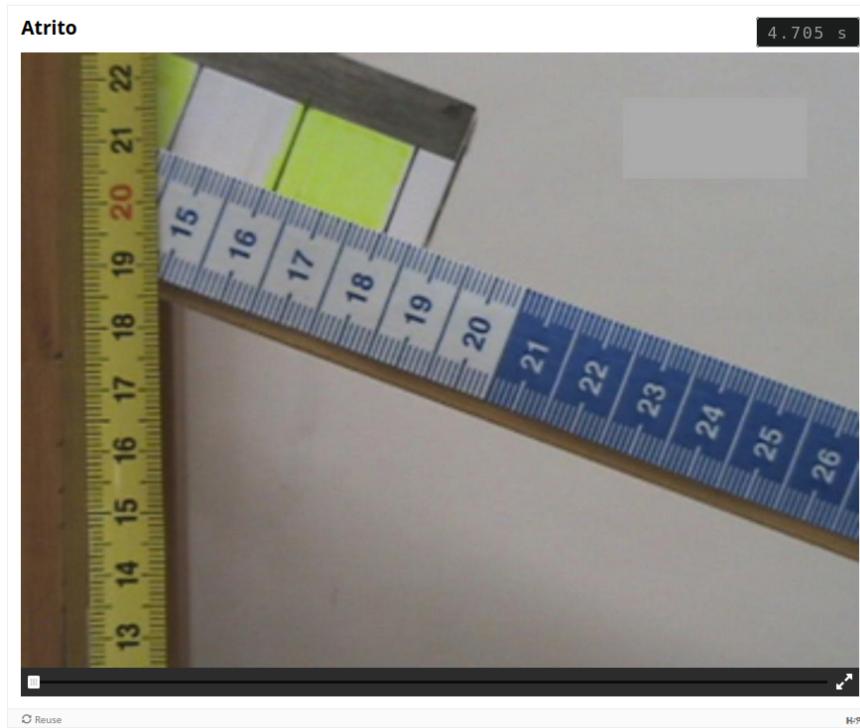


Figura 6.1: Objeto com display de tempo

6.3.2 Menu de navegação

Foi criado um menu lateral expansível que organiza as funcionalidades de forma clara, permitindo acesso rápido sem sobrecarregar a interface principal.

6.3.3 Régua

Foi implementada uma ferramenta de régua sobreposta à imagem, permitindo a realização de medições diretas pelo usuário. A régua pode ser ativada ou desativada conforme a necessidade e ajustada em posição,

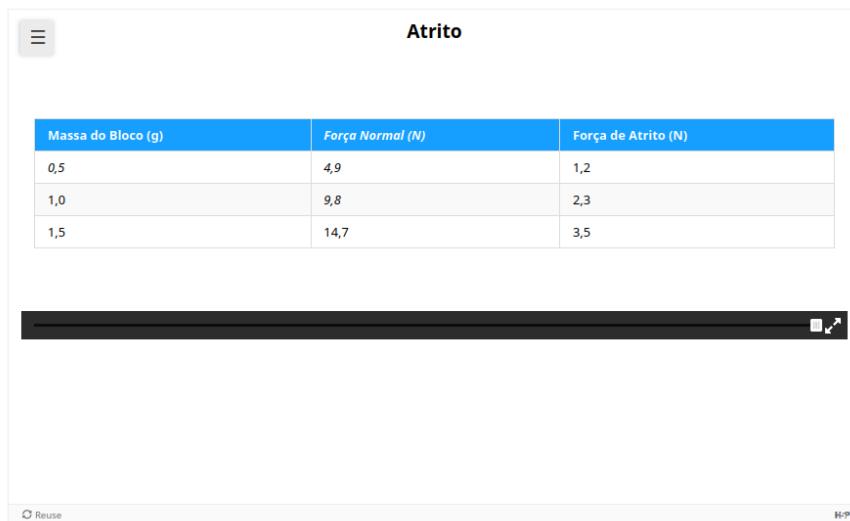
viabilizando atividades que envolvem a comparação de distâncias, proporções ou deslocamentos.

6.3.4 Grid

Implementou-se um grid de referência composto por linhas horizontais e verticais, com o objetivo de auxiliar na análise espacial e na localização de pontos específicos da imagem. O grid pode ser utilizado como apoio visual para medições aproximadas, análise de movimento e identificação de padrões espaciais.

6.3.5 Inserção de tabela

Foi adicionada a possibilidade de inserir tabelas diretamente no conteúdo, favorecendo a organização e a comparação de informações.



Massa do Bloco (g)	Força Normal (N)	Força de Atrito (N)
0,5	4,9	1,2
1,0	9,8	2,3
1,5	14,7	3,5

Figura 6.2: Objeto com tabela

6.3.6 Inserção de questão

A integração de questões foi desenvolvida para possibilitar o registro de hipóteses, interpretações ou respostas conceituais associadas ao conteúdo visual. Essa funcionalidade amplia o caráter investigativo do objeto, incentivando a reflexão e a sistematização do conhecimento por parte do usuário.



Figura 6.3: Objeto com tabela

6.3.7 Exportação de conteúdo

Foi implementado um mecanismo de exportação dos dados registrados, permitindo que as informações coletadas durante a atividade sejam utilizadas posteriormente para análise, avaliação ou acompanhamento do processo de aprendizagem.

6.3.8 Upload múltiplo de imagens

O upload de imagens foi otimizado para seleção múltipla e envio em lote, agilizando a criação de sequências longas (ex: experimentos em câmera lenta) e simplificando a autoria de objetos de aprendizagem baseados em transformações visuais.

6.4 Resultados

A extensão do Agamotto foi implementada com êxito, mantendo plena compatibilidade com o ecossistema H5P. O novo tipo de conteúdo pôde ser instalado, utilizado, exportado e importado em diferentes plataformas que oferecem suporte ao H5P, sem perda de funcionalidade ou necessidade de ajustes adicionais.

Os resultados obtidos evidenciam que a arquitetura do H5P é efetivamente adaptável e expansível, possibilitando tanto a reutilização de conteúdos existentes quanto a incorporação de novas funcionalidades sem comprometer a estabilidade do sistema. A separação entre conteúdo, lógica e apresentação mostrou-se adequada para sustentar especializações pedagógicas mais complexas, como aquelas exigidas em contextos de investigação científica, reforçando a robustez e a flexibilidade do ecossistema.

6.5 Próximos passos

Para aprofundar e ampliar os resultados apresentados, algumas abordagens podem ser consideradas como trabalhos futuros. Um primeiro des-

dobramento consiste na realização de análises mais sistemáticas dos dados de interação gerados pelo objeto estendido por meio do xAPI, explorando as informações registradas no LRS a fim de compreender padrões de uso, estratégias de interação e possíveis impactos no processo de aprendizagem.

Além disso, recomenda-se a condução de testes de uso mais robustos, com foco na avaliação da experiência técnica e operacional da solução desenvolvida. Esses testes podem contemplar diferentes cenários de utilização, incluindo os processos de instalação da biblioteca, importação e exportação de conteúdos, bem como o funcionamento do objeto no editor do H5P e em distintos ambientes virtuais de aprendizagem. Avaliações dessa natureza podem contribuir para a identificação de limitações, o aprimoramento da estabilidade do código e o fortalecimento da integração do objeto ao ecossistema H5P.

Capítulo 7

Conclusão

Este trabalho teve como objetivo analisar o uso do H5P como ferramenta para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem interativos no contexto da educação aberta, discutindo seus fundamentos conceituais, técnicos e pedagógicos. Ao longo do texto, foram apresentados os princípios dos Objetos de Aprendizagem e dos Recursos Educacionais Abertos, destacando a importância da modularidade, reutilização e interoperabilidade para a circulação de conteúdos educacionais em larga escala.

Nesse sentido, o H5P foi caracterizado como uma alternativa para a produção de objetos de aprendizagem, ao possibilitar a criação de recursos abertos, interativos e reutilizáveis, com integração simplificada a Ambientes Virtuais de Aprendizagem e a outras plataformas baseadas na Web. Sua adoção em sistemas como Moodle, Drupal e WordPress evidencia seu potencial de disseminação, além de viabilizar funcionalidades complementares, como o acompanhamento das atividades e a geração de relatórios de uso.

Essas competências foram evidenciadas por meio do estudo de caso envolvendo a extensão do Agamotto para apoiar o projeto MEXI, iniciativa

do Instituto de Física da Universidade de São Paulo voltada à documentação de experimentos reais de Física a partir de sequências fotográficas. A adaptação desenvolvida — que incluiu funcionalidades como régua virtual, grid, zoom, tabela de dados, campos para questões e exportação de conteúdo — não apenas superou limitações da versão original do Agamotto, como também validou a arquitetura modular e aberta do H5P. O novo tipo de conteúdo mostrou-se plenamente compatível com plataformas existentes e reutilizável em diferentes contextos, alinhando-se ao contexto pedagógico proposto para estudo.

Conclui-se, portanto, que o H5P constitui uma alternativa viável e atual para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem no contexto da educação aberta. Ao integrar aspectos técnicos, pedagógicos e de abertura — e ao permitir especializações como a realizada para o Agamotto no ensino de Física —, o H5P contribui para a construção de ecossistemas educacionais mais flexíveis, interoperáveis e centrados na experiência investigativa do estudante.

Referências Bibliográficas

- [1] LEWIS, R.; SPENCER (1986). *D. What is Open Learning?* In: *Open Learning*. Londres: Council for Educational Technology
- [2] H5P. About the project. Disponível em: <https://h5p.org/about-the-project>. Acesso em: 19 de out. 2025
- [3] DAHL, O.-J.; NYGAARD, K. Simula: An ALGOL-Based Simulation Language. *Communications of the ACM*, v. 9, n. 9, p. 671–678, 1966.
- [4] WILEY, D. A. Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. 2000. Disponível em: https://mari.usc.edu/wesrac/wired/bldg-7_file/wiley.pdf
- [5] WILEY, David; HILTON, John. Defining OER-Enabled Pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Athabasca University, v. 19, n. 4, p. 133–147, 2018. Disponível em: <https://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/3601>
- [6] RABAIOLLI, J. Conteúdo Interativo H5P: Apresentação e Atividades. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2021. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/358/2021/11/H5P.pdf>

- [7] H5P. Agamotto. Disponível em: <https://h5p.org/content-types/agamotto>. Acesso em: 9 nov. 2025.
- [8] Jacob, T., Centofanti, S. Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. *J Comput High Educ* 36, 469–485 (2024). <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>
- [9] GILBERT, J. K. *Visualization: Theory and Practice in Science Education*. Cap. 1.
- [10] SILVA, L. M. O uso de simulações computacionais no ensino de Física: um estudo de caso em uma escola pública de Florianópolis. 2014. 110 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/107319/320467.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2025.
- [11] BODEMER, D. et al. The active integration of information during learning with dynamic and interactive visualisations. *Learning and Instruction*, v. 14, n. 3, p. 325–341, 2004.
- [12] H5P. H5P Technical Overview. Disponível em: <https://h5p.org/technical-overview>. Acesso em: 8 dez. 2025.
- [13] H5P. The Irrepressible Architecture of H5P. Disponível em: <https://h5p.org/the-irrepressible-architecture-of-h5p>. Acesso em: 8 dez. 2025.
- [14] SNORDIAN, M. What was that thing again? An H5P architecture overview. 2023. Disponível em: <https://snordian.de/2023/04/22/what-was-that-thing-again-an-h5p-architecture-overview/>. Acesso em: 8 dez. 2025.

- [15] H5P. Integrations. Disponível em: <https://h5p.org/integrations>. Acesso em: 8 dez. 2025a.
- [16] H5P. Platform Integration Development. Disponível em: <https://h5p.org/creating-your-own-h5p-plugin>. Acesso em: 8 dez. 2025.
- [17] LEITE, M. L. Experimentação, modelização e testes de hipóteses em física: da construção às aplicações de um experimento com imagens de mecânica em um curso de licenciatura. 2023. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Programa de Pós-Graduação Interunidades em Ensino de Ciências, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tde-15082023-154842/publico/Marcos_de_Lima_Leite.pdf. Acesso em: 11 dez. 2025.
- [18] TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; SCHMITT, Marcelo Augusto Rauh. Adaptação de metadados para repositórios de objetos de aprendizagem. Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre: CINTED/UFRGS. Acesso em: 11. dez. 2025
- [19] SERRANO-LAGUNA, Á. et al. Applying standards to systematize learning analytics in serious games. Computer Standards & Interfaces, v. 50, p. 116–123, 2017. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2016.09.014>
- [20] WEIBEL, S. et al. Dublin Core Metadata Element Set, Version 1.1. 1998. Disponível em: <http://dublincore.org/documents/dces/>.
- [21] FRIESEN, N. Three objections to learning objects. In: MCGREAL, R. (Ed.). Online Education Using Learning Objects. London: Routledge, 2004.