

Diante da sobrecarga de conteúdos educacionais existentes e descritos em diferentes padrões de metadados, foi observada a necessidade de organizar e descrever tais conteúdos visando possibilitar sua recuperação de maneira rápida, eficiente e interoperável. Considerando esse contexto, este trabalho visa desenvolver o AGREDU, um agente que utilize padrões de objetos de aprendizagem para auxiliar professores no processo de escolha de conteúdos educacionais. O agente deverá analisar as necessidades de mudanças nos objetos de aprendizagem do curso de acordo com o desempenho do aluno e sugerir ao professor objetos que possam substituir ou complementar alguma necessidade observada. O processo de sugestão será realizado seguindo os princípios da Filtragem Colaborativa. A base para o funcionamento do agente serão as ontologias criadas a partir do IMS LIP(Learner Information Package) e LD(Learning Design), que é um estudo desenvolvido para facilitar os processos de aprendizado apoiados por tecnologia. O agente é estruturado com base em dois segmentos do IMS, um deles é o LD, parte do IMS que aborda os objetos de aprendizagem e o desenrolar do curso e que contém informações como pré-requisitos, métodos e descrição da atividade. O LD será usado para organizar cursos, sugerir atividades, etc. Outro é o LIP, que contém informações do aluno que variam desde interesses até o endereço. Este agente está em desenvolvimento e se insere no projeto OBAA, que é uma iniciativa para padronizar os objetos de aprendizagem interoperáveis entre web, TV digital e dispositivos móveis segundo o contexto educacional brasileiro. O AGREDU deverá evoluir conforme o andamento do projeto como uma ferramenta que possibilitará a aplicação do padrão OBAA.