

A Internet traz consigo uma série de facilidades para o Ensino a Distância (EAD), mas é preciso adotar métodos didaticamente corretos e eficazes para que de fato o conhecimento seja disseminado e assimilado.

Em vários cursos, principalmente voltados ao ensino de tecnologias da informação, não são raros os casos de professores que lançam mão de meios disponíveis (portais pessoais), para disponibilizar informações aos alunos, mas isso se torna uma tarefa difícil de ser implementada com eficácia, pois devem ser criados recursos personalizados para conseguir uma interação do aluno com o portal da disciplina, e muitas vezes exige um tempo aquém das disponibilidades dos educadores; por exemplo: se um professor pretende utilizar um fórum para criar debates sobre algum assunto estudado e se a ferramenta usada para criar seu portal não dispõe do recurso, ele se obriga a criar um sistema que suporte um fórum só para ser usado na disciplina.

Este trabalho apresenta um ambiente de aprendizagem virtual que segue critérios consistentes para auxiliar na tarefa da aprendizagem à distância para múltiplas disciplinas, ou seja, para as disciplinas de qualquer curso oferecido por uma Organização com fins educacionais.

#### Conclusão

A busca e o desejo por informações, denominada como curiosidade, é uma característica própria da natureza do ser humano. Com o passar dos tempos, a tarefa de buscar o conhecimento através da informação vem sofrendo evoluções constantes. Tomam-se como exemplos, os sinais usados para transferir informações entre povos primitivos: desenhos em paredes de cavernas, em cerâmicas rudimentares ou mesmo a arte impressa nas galerias de antigas construções como as pirâmides do Egito e dos Andes (Paloff e Pratt, 2002). Tais evidências induzem o questionamento sobre o quanto era considerada importante a demonstração de experiências, provavelmente para ensinar aos descendentes, lições aprendidas com o cotidiano. Atravessando os tempos da comunicação escrita; das cartas, dos jornais, dos livros, das revistas e das fotonovelas, chegando à era da telecomunicação, com o rádio e a televisão, é comum defrontar-se novamente com experiências do cotidiano sendo documentadas e transmitidas, de forma mais difusa possível, de uns aos outros.

A modernidade trouxe com um novo advento, o da Internet, uma facilidade de comunicação como nunca fora vista antes e que vem sendo cada vez mais difundida e popularizada, para compartilhar informações. Com isto, cresce também a preocupação em realizar um controle da distribuição de conteúdos que sejam ricos em informação e com sustentação científica.

Devido a este fato, em diversos níveis de aprendizado e pesquisa, surgem soluções para a Educação a Distância (Decreto 2.494, de 10.02.1998), que vêm a facilitar a busca de

informações por parte dos alunos, ou aprendizes como diversas vezes são denominados aqueles que se utilizam destas soluções para adquirir mais conhecimento. Soluções estas, criadas sob orientação ou coordenação de educadores de forma metodológica respeitando critérios didáticos pedagógicos presentes no ensino convencional ou não, e que se fazem motivo da publicação de vários livros, e diversos artigos em eventos relacionados à área.

Até agora, foi comum desenvolver aplicativos dos mais variados para auxiliar no processo de EAD projetados de forma estruturada, o que muitas vezes torna difícil implementar alterações, corretivas ou adaptativas, nos sistemas desenvolvidos, ou mesmo reutilizar códigos para novas implementações.

Assim, surge a proposta para construir um ambiente virtual de aprendizagem empregando análise e programação Orientada a Objetos, seguindo para isso, critérios didático-pedagógicos, ergonômicos, e observando padrões já existentes para este tipo de aplicação.

Ao iniciar um trabalho como este, voltado para auxiliar no processo de Ensino/Aprendizagem à Distância, pode-se pensar: "Até que ponto realmente é importante e recompensante criar um ambiente que comporte comunidades virtuais de aprendizagem, enquanto tantos outros sistemas trazem retornos financeiros muito maiores do que um projeto como esse?". Mas a resposta pode ser breve, e apesar dessas indagações, concluímos o seguinte: "O ensino, assim como a saúde, logicamente, são os bens de maior valor que o ser humano pode ter, desde a aprendizagem das primeiras palavras, dos primeiros passos, até o momento do último suspiro de vida, por isso, tudo que é feito em pró destes bens, que são também direitos assegurados a todos seres humanos, deve ser muito bem valorizado. Como esta área profissional permite auxiliar de forma mais participativa e interativa, salvo melhor juízo, junto à educação, ou ensino, eis aí um bom motivo para levar este projeto à frente e oferecer uma solução bem elaborada para auxiliar no processo de ensino/aprendizagem desta Nação".

Um projeto bem elaborado deve levar em conta os fatores internos que o influenciam, ou seja, o ambiente informatizado sempre interage com agentes externos e isso exige do analista de sistemas uma visão além do simples escopo estabelecido pelos requisitos do sistema ou pelos recursos de implementação que uma ferramenta oferece, é preciso ir além, buscando, se necessário, mais ferramentas para cobrir as lacunas existentes no projeto mesmo que para isso demande tempo ou recursos financeiros. A diferença que pode render o sucesso para um bom analista, é o quanto distante está o horizonte que o mesmo é capaz de alcançar, e saber escolher os melhores caminhos para chegar ao objetivo maior, que para todos, normalmente, é a prosperidade.

A conclusão deste trabalho se dá, com a certeza de ter sido realizada uma pesquisa coerente, uma análise meticulosa e uma implementação eficaz, seguindo padrões didáticos, conforme

metodologias reconhecidas como a UML e a Orientação a Objetos, oferecendo uma solução que pode ser aplicada para auxiliar no processo de EAD, portanto, alcançando assim o objetivo proposto.

#### Referências

[Ferreira (1993)] Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda. 1993. Mini Dicionário da Língua Portuguesa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.

[Kollock (1997)] Kollock, Peter. 1997. Design Principles for Online Communities. Disponível em <>. Acessado em 01/06/2003.

[Melo (2002)] Melo, Ana Cristina. 2002. Desenvolvendo aplicações com UML. Rio de Janeiro: Brasport.

[Menezes et al. (2002)] Menezes, Crediné Silva; Pessoa, José Marques; Netto, Hylson Vescovi et al. 2002. Educação à distância no Ensino Superior - Uma proposta baseada em Comunidades de Aprendizagem usando Ambientes Telemáticos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO 2002 - UNISINOS. São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Brasil.