

AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ana Paula Alves da Silva¹

Matheus Guedes²

RESUMO

As amplas mudanças pelas quais vem passando a humanidade, devidas ao processo de globalização do mundo, acabam por possibilitar um engajamento maior de todas as pessoas. À medida que as distâncias de tempo e espaço diminuem, culturas se confrontam, diferenças e distinções sociais se confirmam no panorama público.

A educação é a referência de que a prática do saber carece ser um método de atitude ativa e constante. As relações socioculturais desiguais, muitas vezes, acabam por produzir a exclusão dos grupos com uma natureza cultural que não corresponde a dos dominantes.

O acesso cada vez mais freqüente de pessoas à informática para fins trabalhistas tem contribuído para uma reflexão sobre esse assunto. Para atender a esse contingente, os estabelecimentos de ensino necessitam rever suas práticas, desenvolver novas competências e propor estratégias de aprendizagem condizentes com as reais necessidades de sua clientela.

Muito se discute sobre o importante papel da Internet e da Educação a distância como instrumentos de mudança social frente a uma realidade excludente.

O artigo visa o desenvolvimento de um ambiente virtual de ensino e aprendizagem de informática onde os usuários vão desempenhar o papel central, compartilhando e renovando através de sua própria experiência, o conhecimento

Palavras-chave: Globalização. Educação a distância. Informática. Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem

¹ Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Vale do Rio Verde de Três Corações -
anapaula3c@gmail.com

² Professor orientador, MBA em Gestão Estratégica e Inteligência em Negócios pelo Centro Universitário do Sul de Minas. Matheus.guedes@unis.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Para tudo o que se faz na vida é necessário um mínimo de informação. É com a informação que uma pessoa pode saber o que a outra está falando, entender o significado de cada uma das palavras ditas, bem como usar os materiais e instrumentos, que estão a sua volta.

A informática é a ciência que organiza e viabiliza o uso da informação automática agilizando as ações dependentes das respectivas informações.

Permanentemente em atualização, a computação vem sendo a tecnologia predominante em nossa era. O computador está integralmente presente na cultura moderna e é o principal motor do crescimento econômico do mundo. O computador é o instrumento, com que essa informação automática será utilizada, abreviando a execução das tarefas, muitas realizadas em segundos, quando pelas mãos humanas seriam terminadas em horas, dias ou semanas. Ele é capaz de transmitir, reproduzir e produzir mensagens em diferentes códigos e canais.

Concebida na metade do século passado e permanentemente em atualização, a computação vem sendo a tecnologia predominante em nossa era. O computador está integralmente presente na cultura moderna e é o principal motor do crescimento econômico do mundo. Ele é capaz de produzir, transmitir e reproduzir mensagens em diferentes códigos e canais.

Como consequência dessa evolução tecnológica tem a formação educacional a distância. A formação a distância pode ser definida como um modelo educativo estruturado onde o aluno desempenha um papel central, renovando, através de sua própria experiência, o conhecimento. Caracterizando pela separação do professor e aluno no espaço, onde o controle do aprendizado realizado é mais intensamente pelo aluno do que pelo instrutor. E a comunicação entre alunos e professores é mediada por documentos impressos ou alguma forma de tecnologia.

A superação da distância entre estes atores se dá pela utilização de tecnologias de informação e comunicação. Elas representam um grande auxílio na tarefa de formação permanente de profissionais dispersos geograficamente. A mediação pedagógica é exercida pelo tutor, através de diferentes meios de informação e comunicação.

A educação a distância caminha para consolidar formas interativas, flexíveis e participativas, que certamente implicam melhores condições do processo de ensino-aprendizagem, qualificando-se para a implantação de políticas, de inclusão social e desenvolvimento regional, em busca da universalização de bens públicos tais como trabalho, educação e saúde.

O ensino virtual pode ser tão efetivo ou até melhor do que o ensino face a face das escolas convencionais. Porém esta observação somente é levada a efeito se o aluno tiver acesso conveniente às redes de comunicação de dados, boas habilidades de leitura e escrita, tempo, motivação e autodisciplina para participar regularmente das discussões e tarefas propostas.

O EADI é um ambiente virtual de ensino e aprendizagem de informática que permite ao usuário obter maior interatividade com o computador, através do uso de uma interface gráfica intuitiva, permitindo ao usuário estudar quando e onde bem quiser.

O Ambiente *on-line* para Ensino a Distância, proporcionará aos alunos um maior aprofundamento dos assuntos abordados em informática fornecendo uma visão geral na utilização das ferramentas de utilização básica com pré-requisito em um sistema operacional, por exemplo, de *Windows*, *Linux* e da Internet. Uma das características principais do EADI é permitir o compartilhamento de informações entre seus aplicativos.

2 A INTERNET

As informações disponíveis na *World Wide Web* vêm crescendo a uma velocidade tremenda pela característica da linguagem e das mensagens que este meio propicia. O seu aprendizado emerge através de entendimento partilhado por mais de um indivíduo. Entre muitas vantagens podemos citar: a promoção de habilidades grupais, comunicação, participação, capacidade de ouvir. Ela como nenhuma outra mídia promove socialização. Para Leiner (2006), a Internet é a invenção que revolucionou o mundo das comunicações por ser ao mesmo tempo, um mecanismo de disseminação da informação e divulgação mundial e um meio para colaboração e interação entre indivíduos e seus computadores, independentemente de suas localizações geográficas.

A Internet representa um dos mais bem sucedidos benefícios da manutenção de uma infra-estrutura para a informação usada diariamente por milhões de pessoas.

Sua influência atinge não somente os campos técnicos das comunicações via computadores, mas toda a sociedade, na medida em que usamos cada vez mais ferramentas *on line* para fazer comércio eletrônico, adquirir informação, operar em comunidade e nos educar.

Segundo Leiner (2006), nos últimos anos, temos visto uma nova fase da comercialização. Originalmente, esforços comerciais eram dirigidos aos vendedores que proviam os produtos básicos da rede e aos provedores que ofereciam conectividade e serviços básicos da Internet. A Internet agora se tornou quase uma *commodity* e muita atenção tem sido dada recentemente ao uso de sua estrutura global de informação para suportar outros serviços comerciais. Isto tem sido tremendamente acelerado pela rápida adoção dos *browsers* e da tecnologia Web, permitindo aos usuários acessar a informação *linkada* em qualquer lugar do globo. Produtos estão disponíveis para facilitar a provisão desta informação e muito dos últimos desenvolvimentos em tecnologia tem sido no sentido de permitir cada vez mais sofisticados serviços de informação no topo da base das comunicações de dados da Internet.

2.1 A INTERNET E A EDUCAÇÃO

Segundo Dória (2000), o conceito de professor sempre esteve associado ao saber. Na representação social, o bom professor é aquele que domina o conteúdo e o sabe transmitir, e, ainda, para exercer sua função é necessário que esteja em sala de aula, ou algum outro espaço físico que a substitua. Portanto, nesta visão, para adquirir conhecimentos, o aluno necessita freqüentar uma escola e ter “bons” professores.

No entanto, com o avanço das tecnologias da informação, o conhecimento vem se desvinculando do espaço físico chamado escola e da figura do professor. Televisão, aberta ou por assinatura, fax, videocassete, softwares multimídia e Internet, estão levando a informação para além dos muros da escola. Pensando na informática, em especial na Web, podemos dizer que o conhecimento passou a morar na ponta dos dedos de qualquer cidadão. Esta transformação social leva-nos a repensar a atividade do professor.

De acordo com Garcia (2006), a Internet pode ser considerada para a educação, a mais completa e abrangente ferramenta de aprendizado do mundo. Através dela, pode-se localizar fontes de informação que, virtualmente, nos capacitam a estudar diferentes áreas do conhecimento. Para a comunidade científica ou de pesquisa, podemos dizer que a Internet é uma ferramenta indispensável. Através dela, tem-se acesso aos mais avançados recursos de pesquisa do mundo. Desta forma, podem-se debater pesquisas com outros usuários que trabalham e procuram alcançar algum objetivo nos seus estudos.

Também para Dória (2000), na Educação, a Internet pode ser vista como uma poderosa ferramenta na mão de alunos e professores. No entanto, o professor deve estar consciente do novo papel que irá desempenhar o de coadjuvante. A partir do momento que o aluno tem em suas mãos uma ampla fonte de informações, não cabe mais ao professor transmitir o que sabe, mas ajudar o aluno a localizar o que precisa. Diante de tanto conteúdo é necessário que o aluno aprenda a distinguir o que é importante, necessário e tem valor, para que informações transformem-se em conhecimento. O aluno deve encontrar no professor o apoio para “aprender a aprender”.

A educação que antes hierarquizava conteúdos e exigia pré-requisitos, hoje precisa conviver com a não-linearidade, onde o *hyperlink* dá ao aluno a possibilidade de decidir por quais caminhos navegar. A Internet permite que a pessoa se envolva com determinado assunto em ritmo e interesse próprios. O conhecimento que antes vinha na seqüência “família, escola, rua, bairro e cidade”, agora pode partir de animais e chegar em escritores, passando pelas páginas do habitat, habitantes, história, cultura e literatura. Também não é preciso que cada tela (conteúdo) seja acessada isoladamente, podem-se ter várias janelas abertas ao conhecimento simultaneamente.

Neste momento, o professor é também aluno diante das novas tecnologias, tornando-se necessário que ele aprenda a utilizá-las para que possa fazer uso com seus alunos. Na realidade, ele deve desaprender a ensinar para aprender a aprender junto de seus alunos.

2.2 ENSINO A DISTÂNCIA *ON-LINE*

2.2.1 HISTÓRIA DO EAD

Conforme Alves; Zambalde; Santos (2001), Educação a Distância implica o uso da mídia. Estando os alunos e professores distantes uns dos outros, alguma tecnologia de comunicação é necessária para o contato. Até os anos 80, as tecnologias disponíveis eram poucas e simples para produção, acesso e interação dos cursos. As instituições baseavam seus trabalhos em material impresso, programas em áudio, vídeo ou transmissões em TVs e rádios educativas.

Segundo a Fundação Edson Queiroz (2006), a Educação a Distância (EaD) é uma modalidade de ensino tão antiga quanto as primeiras epístolas bíblicas. Desde a Idade Antiga há notícias da existência de processos de formação à distância. Inicialmente na Grécia, depois em Roma, havia uma rede de comunicação que permitia o desenvolvimento significativo da

correspondência. As cartas comunicando informações científicas inauguraram uma nova era na arte de ensinar, outras cartas, como as de São Paulo aos apóstolos é outro exemplo de educação por correspondência. Também Alexandre, o Grande foi aluno por correspondência de Aristóteles.

A grande difusão da EaD se deve à Europa, mais especificamente à França, Espanha e Inglaterra. Os seus centros educacionais contribuíram para que outros países pudessem adotar os modelos desenvolvidos pelo *Centre National de Enseignement a Distance*, pela *Universidad Nacional de Educación a Distancia* e pela *Open University*.

Atualmente a EaD existe em praticamente quase todo o mundo, tanto em países industrializados quanto em países em desenvolvimento.

No Brasil, a EaD iniciou-se provavelmente em 1904 sendo que desde 1925 ela foi iniciada pela Fundação Roquet Pinto que ofereceu cursos nessa modalidade devido a demanda por ensino em todos os níveis, inclusive a profissionalização da mão-de-obra disposta ao mercado de trabalho.

Segundo Dória (2000), cabe ainda lembrar, os caminhos da Educação a Distância percorridos na década de 70, quando se privilegiou a técnica, transformando professores e alunos em personagens secundários. Essa fase denominada tecnicista trouxe a EaD descrédito e desvalorização que acabaram por conduzi-la ao ostracismo.

Para Machado (2003), nos últimos anos o avanço da informática e da tecnologia de Redes de computadores, principalmente da Internet, deu nova dimensão à EaD, tendo em vista tornar possível formar mais gente, independentemente da reunião física das pessoas, para que elas participem dos processos de ensino aprendizagem.

2.2.2 E-LEARNING

Para Dória (2000), o ensino a Distância é reconhecido através da Lei 9394/96, e essa modalidade de ensino vem ganhando novos aliados nos meios acadêmicos e empresariais, podendo ser assim definido:

Educação a distância é uma modalidade de ensino com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados e vinculados pelos diversos meios de comunicação. (BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. 23/12/1996. Acesso em: 20 set. 2006).

Para Romiszowski (2004), o Brasil está descobrindo mais uma vez o ensino a distância na forma de aprendizagem eletrônica - *E-Learning*, com pouca ou nenhuma lembrança dos seus antecedentes históricos e das pesquisas e experiências práticas relacionadas, e ainda relevantes dos cursos de correspondência escrita. Também, é interessante que grande parte desse novo interesse está na aplicação de aprendizagem *on-line*.

Romiszowski (2004), explica que em termos de *E-Learning*, o “*E*” significa Eletrônica, mas o “*Learning*” significa o que é realmente importante, a aprendizagem. Segundo o autor também temos que lembrar que o componente “Eletrônica” é predominantemente determinístico e logicamente simples; enquanto o componente “Aprendizagem” é complexo e probabilístico. Em projetos de *E-Learning*, coloca-se, em primeiro lugar, a ênfase no componente mais importante e em segundo lugar, selecionemos e programemos os enfoques apropriados.

Os cursos *on-line*, que adotam o modelo construtivista, geralmente permitem que o participante aprenda a partir de um conteúdo básico que deverá ser reconstruído pelo mesmo, de acordo com o seu ritmo e a sua bagagem prévia.

Gardner (2001, p. 154) ressalta “[...] por isso a interatividade proporcionada pelos avanços da tecnologia digital começa a ganhar importância como nova mídia”. A abordagem multissensorial dos ambientes virtuais de aprendizagem estimula diferentes sentidos, visuais e sonoros, constituindo-se em um fator facilitador da aprendizagem.

Para Moran (2001) a EaD disponibiliza cursos *on-line* e um ambiente colaborativo de aprendizagem com algumas das melhores e mais fáceis maneiras de capacitação educacional e/ou profissional. Os conteúdos são apresentados na forma de textos, áudios, vídeos, exercícios, grupo de estudos e atividades participativas. Os textos são elaborados de forma instigante, as informações são objetivas, fáceis e atualizadas e têm como fim facilitar o auto-estudo e de servir de apoio para o aumento de uma posição crítica, reflexiva sobre cada contexto.

O perfil valoriza a interatividade, a colaboração e o aprendizado ativo. O processo de comunicação em EaD é muito peculiar. Os recursos tecnológicos disponibilizados permitem a comunicação e a interatividade entre os tutores e os cursistas, criando, na verdade, comunidade de conhecimento ativa e críticas.

O autor do curso é um profissional com alto nível de formação acadêmica e larga experiência na área do curso. Ele é o responsável pela estruturação pedagógica do curso, seleção, organização de conteúdo e determinação das estratégias de aprendizagem que serão

utilizadas. É ele quem orienta o processo de desenvolvimento dos conteúdos e atividades previstos e acompanha o desenrolar dos processos de aprendizagem dos alunos inscritos no curso.

O Tutor é um especialista que acompanha os cursistas, buscando motivá-los e auxiliá-los a se adaptarem às tecnologias educacionais que mediam o processo.

Tanto os cursos *E-Learning*, como o ambiente colaborativo, são oferecidos exclusivamente via Internet. Caso o usuário não disponha de computador pessoal e/ou acesso à Internet, poderá buscar apoio em qualquer instituição educacional ou comercial que possa lhe prover este acesso; o curso pode ser feito a partir de qualquer computador que esteja conectado à Web.

2.2.3 PERFIL DE UMA AULA E-LEARNING

Para Moreira (1986), uma das características mais marcantes da Educação a Distância é, obviamente, a separação física entre o professor e os alunos durante a maior parte do tempo. Para haver comunicação é necessária mediação do meio de comunicação, da mídia utilizada no curso Internet, *softwares*, etc.; que atuam como um filtro na comunicação, diferenciando-a da presencial.

Conforme Romiszowski (2004), a educação a distância *E-Learning* depende, para o seu êxito, de recursos humanos capacitados, material didático adequado, de meios apropriados de se levar o ensinamento desde os centros de produção até o aluno, devendo existir instrumentos de apoio para orientação aos estudantes.

Dessa conjugação de ferramentas e recursos humanos depende o resultado significativo do processo ensino aprendizagem, em qualquer lugar do mundo.

Um dos componentes fundamentais da Educação a Distância é o diagnóstico do contexto e do perfil dos alunos. Na educação tradicional temos os alunos em um ambiente controlado (sala de aula), com tempo dedicado, com a presença de colegas que normalmente residem na mesma cidade. Em cursos a distância para atendimento em grande escala o seu perfil é muito diversificado, a dispersão geográfica é o Brasil inteiro, a faixa etária também é variável.

O planejamento do curso, as metáforas e exemplos devem ser facilmente entendidos pelos alunos, a linguagem, o ritmo e as imagens do curso devem colaborar para a motivação e o entendimento. Quanto mais o curso for dirigido ao aluno, menor será a interferência da mídia na comunicação, a sensação de isolamento e maior o envolvimento dos estudantes. O

perfil dos alunos é a base para a construção do curso, da escolha da estratégia pedagógica e da mídia.

A elaboração do material deve seguir determinados parâmetros para que o curso a distância possa dispor das mesmas técnicas normalmente utilizadas numa sala de aula, tais como informar, motivar e avaliar o aluno.

Segundo Costa; Moreira; Oliveira (2001), o ensino pelo computador deve ocorrer viabilizando trocas funcionais entre o aluno e o programa, através dos quais se evidenciem as possibilidades de assimilação e acomodação dos conteúdos veiculados. Nesse sentido, os autores listaram uma relação de critérios como sugestão:

- a) Ambiente do *Software*: aspectos documentais do *software* e adequação dos mesmos ao contexto de utilização.
- b) Concepção e apresentação das telas: concepção das telas, apresentação e adequação ao que se propõe.
- c) Interatividade e aspectos formais do diálogo: aspectos de relacionamento usuário/*software*, a qualidade de diálogo e facilidade de uso.
- d) Estrutura global do *software*: correção do conteúdo, a coerência do produto e qualidade técnica.
- e) Funcionamento: tempo de apresentação e tratamento das respostas
- f) Concepção pedagógica: adequação do produto aos objetivos pedagógicos, os resultados pretendidos em termos de aprendizagem, o tipo de competência exigida do usuário, os aspectos motivacionais e os níveis de aprendizagem dos envolvidos.
- g) Criatividade da concepção do *software*: originalidade e criatividade apresentados em cada item anterior.

Costa; Moreira; Oliveira (2001) ressaltam que a resposta a certos quesitos depende da experiência do avaliador. Sugeriram ainda que para cada item seja criada uma escala com alcance e julgamento. E ainda que, além do *software* educativo, o educador elabore propostas de ambientes informatizados que favoreça alterações significativas no processo ensino aprendizagem.

Segundo Costa; Moreira; Oliveira (2001) além de conhecer o perfil dos alunos e as mídias possíveis de serem utilizadas, é necessário conhecer a estratégia pedagógica. As possibilidades de comunicação no ambiente educacional, que eram limitadas ao sistema professor-aluno das metodologias objetivistas, agora são consideradas contatos de várias direções e sensações dos conceitos das metodologias cognitivas e das possibilidades de interação permitidas pelos ambientes de redes de comunicação. Os itens básicos dessa

interação são fundamentais e complementares, não se pode afirmar que um item é mais importante do que outro, a integração e o cuidado, na análise de cada um é que possibilitarão a construção de um bom curso *on-line* à distância:

a) A primeira interação proporciona o acesso que permite aos aprendizes não só receber a informação, mas também participar das demais interações. A interação aluno/interface é a fronteira capital para todo o curso, se ela falha, o treinamento também pode falhar. Entre outras medidas, é preciso tornar a tecnologia o mais amigável e transparente possível.

b) A segunda interação que acontece entre o aluno e o conteúdo é chamada de interação intelectual, que é aquela em que o entendimento, a percepção e as estruturas cognitivas do aluno são transformados. A visualização do conteúdo das lições é crítica para estimular satisfatoriamente não só a percepção e a cognição, mas também a atenção do aluno por longos períodos de tempo. Espera-se que aconteça uma mistura de treinamento com entretenimento para capturar a atenção e a imaginação dos estudantes.

c) A terceira interação é a que acontece entre aluno e professor. O papel do instrutor é o de dirigir o fluxo da informação para o estudante, baseado em duas categorias gerais: o toque humano e o diretor de aprendizagem. O primeiro é a capacidade de estimular e motivar o aluno, manter o seu interesse, dar apoio e encorajá-lo no processo de aprendizagem.

O diretor de aprendizagem é o papel que o professor representa na hora de organizar as matérias (o design do curso) e de providenciar o máximo de oportunidades de aprendizado ao aluno.

3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA

3.1 USABILIDADE NA WEB

Segundo Rocha (2003) no design para Web existem basicamente duas abordagens: uma artística onde o designer se expressa e outra dirigida a resolver o problema do usuário. Certamente existe a necessidade da arte, da diversão e do prazer da Web, mas acredita-se que o principal objetivo dos projetos para a Web deva ser o de tornar fácil para os usuários executarem tarefas úteis.

Segundo Nielsen (1999) para garantir usabilidade em design para web pode-se estabelecer alguns princípios básicos:

a) Clareza na Arquitetura da informação

É preciso chegar a um bom arranjo da informação devendo haver um senso de como a informação está localizada e estruturada, para se conseguir isso uma das alternativas é colocar um mapa do site, para orientação do usuário.

b) Facilidade de navegação

O usuário deveria no máximo conseguir acessar a informação desejada em três cliques.

c) Simplicidade

O site deve oferecer ao usuário paz, tranquilidade, rapidez e facilidade de navegação, não esquecendo que simplicidade signifique ausência de informação.

d) Relevância do Contexto

O conteúdo é o que mais importa para atrair e prender a atenção do usuário.

e) Tempo suportável.

O tempo de carregamento das páginas deve ser necessariamente curto. Estudos indicam que 10 segundos é o máximo de tempo antes que as pessoas percam o interesse.

f) Foco nos usuários

O foco deve estar nas atividades dos usuários,

Na verdade o princípio mestre do design para web é fazer com que o usuário possa navegar da maneira mais rápida possível, fazendo com que o usuário atinja seu objetivo final.

4 JUSTIFICATIVA

Todas as informações de utilização de redes de computadores, em especial da Internet, demonstram um crescimento significativo resultante de uma alta demanda no mercado por profissionais com esta qualificação específica. O mercado de trabalho carece amplamente de profissionais da área de *Web*. Os cursos tecnológicos a distância aqui propostos, propiciam uma rápida e completa formação na área de informática.

Cada vez mais pessoas entram no mundo da informação *on-line*, para viver, estudar e trabalhar. A educação a distância cresce a cada dia e é preciso disponibilizar cada vez conhecimento aos usuários fazendo com que ele alcance um bom nível de aceite, proporcionando um retorno positivo, e um conhecimento aprofundado dos aplicativos utilizados.

As razões, que têm provocado os possíveis usuários a buscarem o EAD como uma alternativa viável, são várias e decisivas, tais como: a facilidade de acesso às informações; a falta de tempo para assistir a aulas presenciais; as dificuldades de deslocamento até as

instituições de ensino; a oportunidade de realizar os cursos em período de tempo que o aluno considerar como o mais apropriado para si; a possibilidade de realizar um ensino continuado; a probabilidade de contrair novas habilidades e competências; e até mesmo a possibilidade de diminuir custos.

A escolha pelo Ensino à Distância da Informática traz, contudo, amplos desafios, principalmente a de auxiliar o aluno na alteração de atitude frente ao seu método de aprendizagem.

Tomando como base essa visão moderna e técnica, o EADI justifica-se por permitir criar situações de ensino-aprendizagem mais adequadas tendo em vista a ampliação do arranjo, tanto comunicacional e interativo quanto facilitador do acesso às informações presentes na *Web*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 BENEFÍCIOS QUE O PROJETO PODE PROPORCIONAR

O projeto proporcionará um grande benefício à sociedade na área de educação à distância, principalmente no que se diz respeito à informática, pois os cursos disponibilizados serão feitos através de um ambiente interativo e de fácil acesso, podendo assim o aluno estar mais informado sobre os programas mais utilizados na informática, como um editor de texto, uma planilha eletrônica ou até mesmo um sistema operacional.

6 CONCLUSÃO

Com a globalização, a informação circula rapidamente, sem limites de tempo e espaço, e tem-se uma sociedade mais interativa, mais tecnológica, mas que ainda não é inclusiva.

O envolvimento do EADI em sua criação indica o reconhecimento da sua responsabilidade com uma educação pública e gratuita ao alcance de todos. Com esta iniciativa, o portal virtual busca desenvolver um espaço que, ao mesmo tempo, concilie os direitos de igualdade a todas as pessoas, respeitando as diferenças culturais, e enfatize a questão da acessibilidade à *Web*, pois esta é parte integrante do projeto brasileiro de inclusão digital.

Pesquisas indicam que a EAD está se definindo como uma poderosa ferramenta de capacitação contínua, flexível e de qualidade, atendendo à demanda, social. Em particular, no

caso do EADI, a educação à distância pode se constituir em um valioso instrumento para proporcionar aos que se interessam por esta área a chance da atualização permanente, e um meio para colocarem-se em dia com os avanços científicos e tecnológicos.

O EADI reforça a missão de atender, na modalidade à distância, às demandas sociais de ensino da Informática, permitindo o acesso, a ampliação e a disseminação de conhecimentos e a difusão da cultura nesta área.

O EADI pretende atuar como um modelo brasileiro de EAD adequado à realidade do país, com um padrão de excelência compatível com o que o aluno busca nos cursos presenciais.

Foi concluído, que o EADI é uma contribuição à educação, atuando na formação e capacitação, bem como na produção de conhecimento por meio de ensinamentos disponibilizados em um espaço virtual de aprendizagem que favoreça a troca de experiências, a realização de cursos e o acesso à informação.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rêmulo Maia; ZAMBALDE, André Luiz; SANTOS, Anderson Bernardo dos. **Ensino a distância: aspectos teóricos e práticos**. Lavras, MG: Editora UFLA, 2001.

ANACLETO, Júnia. **Engenharia de Software**. 2005. Disponível em: <<http://www.dc.ufscar.br/~junia/index-es.htm>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. 23/12/1996. Disponível em: <<http://www.ead.unifei.edu.br/legis/files/LDB.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

_____. **Anuário Brasileiro Estatístico de Educação Aberta e a Distância**. 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=home&UserActiveTemplate=4abed>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

CARVALHO, Cedric; LIMA, César Junior. **Uma visão da Web semântica**. Março 2004. Disponível em: <http://www.inf.ufg.br/virtualbib/RT-INF_001-04.pdf>. Acesso em: 01 abr 2016.

COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mércia; OLIVEIRA, Celina C.. **Ambientes informatizados de aprendizagem**: produção e avaliação de software educativo. Campinas: Papirus, 2001.

CUENCA, Carlos. .2006. Disponível em: <<http://www.criarweb.com/artigos/121.php> phpMyAdmin >. Acesso em: 01 abr 2016.

CUNHA, Luiz Antônio; GÓES, Moacyr de. **O Golpe na Educação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. (Coleção Brasil: os anos de autoritarismo)

DÓRIA, Daniela. **Tecnicismo: uma página virada na história da EaD?** setembro/2000. Disponível em: <http://www.revistaconecta.com/conectados/doria_tecni.htm>. 01 abr 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975.

FRITZ BAUER. Dicionário Wikipédia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fritz_Bauer>. Acesso em: 01 abr 2016.

FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ. **História e evolução da educação a distância**. 2006. Disponível em: <<http://www.unifor.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=1&pageCode=14&textCode=320&date=currentDate>>. 05 abr 2016.

GARCIA, Sérgio Paulo **A Internet como nova mídia na educação**. Disponível em: <<http://bibvirt.futuro.usp.br/textos/artigos/novamidia.pdf>>. Acesso em: 05 abr 2016.

GARDNER, H. **Inteligência**. Um conceito reformulado. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LEINER, Barry. **História da internet**. Disponível em <<http://www.aisa.com.br/historia.html>>. 05 abr 2016.

MACHADO, Carolina Matta. **Caminhos para EaD**. 29/01/2003. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/jornal/materia.asp?seq=96>>. Acesso em: 05 abr 2016..

MAZIERO, Carlos Alberto; LUNG, Cheuk Lung. **Linguagens script para web: Perl e PHP.** Disponível em: <http://www.ppgia.pucpr.br/~lau/especweb/3-PHP-Formulario_Sessao.pdf>. Acesso em: 05 abr 2016.

MORAN, José Manuel. **O que é Educação a Distância.** Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran>>. 05 abr 2016..

MOREIRA, Mércia. **Pressupostos psicopedagógicos do uso do computador na educação.** Documentos de Estudo do XVIII Seminário Brasileiro de Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro: ABT, p.3-16, Out. 1986.

NIELSEN, J.. **Design Web Usability.** Indianopolis: Editora New Riders Publish, 1999.

ROCHA, Heloiza Vieira; BARANAUSKAS, Maria Cecília. **Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador.** Campinas: Emop Editora e Gráfica, 2003.

ROMISZOWSKI Alex. **Uma visão histórica e pessoal da evolução da educação a distância.** 27/02/2004. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=por&inford=912&sid=22>>. Acesso em: 05 abr 2016.

SIROTSKY, N. P.. Ganhos com o Uso de Diferentes Mídias. Artigo publicado na seção Administração e Serviços do Jornal **GAZETA MERCANTIL** de 28/10/94, p.30. Cultura Econômica, 1994.

VYGOTSKY, L. S.. **A Formação Social da Mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.