**Ambientes virtuais de aprendizagem: Características e elementos.**

Richard Batista Silveira

Os ambientes virtuais podem ser convencionados, assim como os ambientes convencionais, como um espaço (nesse caso em específico, um ciberespaço) de promoção da educação, através da interação e colaboração entre os atores que estão inseridos nesse contexto de ensino aprendizagem. Nesse sentido de promoção da educação em um ambiente não convencional, a tecnologia pode ser vista como um meio, haja vista que o foco deve estar na proposta educacional, no conteúdo a ser proposto para esse processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento do processo como um todo.

No contexto da Educação a Distância (EaD), suas principais características estão diretamente relacionadas ao fato de que seus atores estão separados geograficamente, e segundo Bastos (2003) seus projetos estarem vinculados a uma instituição educacional e mediada pelas Tecnologias de Informações e Comunicação (TIC). Outra grande característica desses programas educacionais é o fato de promover uma maior flexibilidade ao aluno, uma vez que não necessariamente o aluno precise estar preso a uma dinâmica de aulas ou seminários, promovendo “encontros” síncrono onde o professor (que não está no mesmo ambiente físico que o aluno) consegue comunicar-se com seus alunos mesmo a distância, e assíncronos onde as informações são passadas sem a necessidade de uma interação instantânea.

Levando em consideração que os dispositivos devam propiciar uma interatividade entre professor-aluno, as universidades brasileiras utilizam principalmente duas plataformas digitais de EaD, o Moodle e o BlackBoard, ambas as plataformas viabilizam a gestão educacional, a entrega de materiais e as atividades. O Moodle mais especificamente é a plataforma mais popular de sistema de gestão de ensino, uma vez que é gratuita, foi criada por Martin Gougiamas em 2001, tendo atualmente mais de oitenta e quatro mil sites de cursos espalhados por mais de duzentos e trinta e sete países, o Blackboard por sua vez foi criado em 1997 como um produto comercial da IMS Global

Learning e possui diversas ferramentas de interatividade, como: Chat, sistema de conferência e correio eletrônico.

Nos ambientes virtuais, como visto anteriormente predomina a flexibilidade de tempo e espaço, uma vez que os alunos não precisam necessariamente estar presos a um local de estudos em um determinado espaço de tempo. Os ambientes convencionados como “formais” de ensino possui uma rigidez pedagógica um tanto maior, haja vista que precisa cumprir alguns pré-requisitos que são flexibilizados pelos ambientes virtuais, e levando em consideração a dinâmica socioeconômica de nossa sociedade, no campo da pós-graduação, dificilmente um indivíduo que trabalha um dia inteiro, teria tempo ou motivação para estudar, optando assim por programas de educação a distância, que não perdem em qualidade para os programas “formais”, uma vez que Esse ambiente de ensino-aprendizagem virtual contribui para a qualidade da educação e potencialmente oferece resultados melhores que o sistema tradicional de educação:

(...)são pelo menos tão bons quanto os resultados dos cursos presenciais tradicionais. (...) um resultado interessante é que alunos expostos à experiência de explorar uma Sala de Aula Virtual se tornam mais autodisciplinados e adquirem habilidades verbais acima da média. (HILTZ, 2001, p.2)

Para atingir seus objetivos dentro do processo de ensino aprendizagem, os ambientes virtuais de aprendizagem precisam lançar mão de diversos elementos gerenciais e pedagógicos, no campo gerencial o designer e os sistemas de controle e avaliações dos alunos são os mais importantes, porém, o campo que possui uma relação direta entre professor e aluno faz relação com a pedagogia desenvolvida, sendo assim o designe dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem lançam mão de hipermídias, midiatecas, arquivos diversos, vídeos e podcasts, que podem ser acessados pelos alunos a qualquer momento e em diversos instrumentos, tais como computadores, tablets e celulares.

No processo de criação de um ambiente de aprendizado a distância, os designers instrucionais devem possuir conhecimento em diversas áreas, entre elas: a área da tecnologia (uma vez que o processo de ensino aprendizado se dará através de uma das plataformas da Comunicação Mediada por Computador (CMC), pedagogia (uma vez que a prática de aprendizagem é muito importante para uma análise da efetividade do “produto final”), comunicacionais (tendo em vista que mesmo o processo estando mediado pelo computador, nós temos uma estrutura clara que emissor-receptor, e gerenciais, onde entra uma gama de “serviços” para que o produto seja o mais claro, objetivo e interativo possível, entre eles: Um ilustrador, Web designer, programador, diagramador, revisor e etc, tudo tendo um enorme cuidado na construção de materiais respeitando os direitos autorais.

Diante disso, temos em mente que o designer instrucional precisa compreender as diferentes teorias pedagógicas, haja vista a finalidade é a garantia de uma melhor qualidade de aprendizagem aos estudantes, a dinâmica na Educação a Distância (EAD) não é dissociada, muito pelo contrário, o trabalho do Designer instrucional se mostra mais que necessários, uma vez que o ambiente em que irá se desenvolver o processo de ensino aprendizagem deve ser o mais “limpo”, claro e objetivo possível, para que não haja uma “fuga de interesse”. O conhecimento do designer instrucional das diferentes teorias educacionais, que segundo a professora Vani Moreira Kenski (2003) deve estar pautada nas relações do ato de ensinar e aprender de forma generalizada, de acordo com uma determinada visão de mundo, em um momento específico da evolução da humanidade. Esse conhecimento irá garantir melhores condições de encaminhamento do processo educativo, bem como assegurar que o processo de ensino aprendizagem trilha caminhos embasados e seguros para o estudante.

Sendo assim, o ambiente de aprendizagem deve oferecer desafios baseados na realidade do aluno, para que ele possa facilmente identifica-los e ter a capacidade de interferir e solucionar o conflito. O ambiente deve facilitar a construção de conhecimentos também de forma coletiva, onde os participantes possam interagir em um momento de construção de conhecimentos através de trocas de experiências entre eles, sendo assim, o conteúdo não pode apresentar-se como um sistema, ele não pode ser totalmente especificado, ele deve dar espaço para que os estudantes possam construir conhecimento e através disso, construir suas próprias compreensões. Diante do exposto, Kenski (2010) afirma que no Design do ambiente, a construção deve contemplar as diferenciadas possibilidades de manipulação das informações a fim de facilitar a construção de significados em múltiplas perspectivas.

**Referências bibliográficas:**

BASTOS, L. E. M. Avaliação do E-learning corporativo no Brasil o Brasil. o Brasil 2003. Dissertação (Mestrado ProWssional em administração) – Curso de Pós-Graduação ProWssional em Administração, Escola de Administração da Universidade Federal da Bahia.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2003

KENSKI, Vano Moreira. Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. Revista Brasileira de Educação. n.8, p. 57-71, 2010