

132

IMPLEMENTAÇÃO DE AMBIENTES DE APRENDIZAGEM PARA CIÊNCIAS COM O USO DO COMPUTADOR *Rafael de Castro Forte, Marcelo Eichler, José Claudio Del Pino* (Área de Educação Química, Instituto de Química, UFRGS).

O projeto constitui-se numa estratégia de divulgação científica através do uso de recursos de informática, especificamente o de ambientes de aprendizagem. Entende-se ambientes de aprendizagem como sítios voltados às atividades de ensino à distância que propiciem uma grande interatividade entre: (1) o usuário e os conteúdos a serem estudados, a partir de leituras hipertextuais, situações de resolução de problemas e simulações; (2) entre os usuários, por exemplo, alunos e professores, a partir de comunicações síncronas ou assíncronas. Os ambientes são desenvolvidos a partir de modelos temáticos, no caso, estamos trabalhando com tema gerador: energia elétrica. Os ambientes apresentam recursos gráficos, como mapas, e hipertextos para apoio teórico ao debate e compreensão do tema gerador. A implementação, ainda em fase inicial, está sendo feita em Java, principalmente em função de sua portabilidade. As atividades constam de: desenvolvimento de interface, mapeamento e manipulação dos eventos, projeto das classes e módulos a ser usados, criação e modelagem do banco de dados necessários, desenvolvimento dos procedimentos de vínculo entre o programa e os bancos de dados, criação de login e de cadastro de usuários, desenvolvimento de vínculos do programa para comunicação por e-mail e chat. (CNPq)