

## 9. DESENVOLVIMENTO DO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM FAMERP VIRTUAL

João Marcelo Rondinal<sup>1</sup>; Domingo Marcolino Braile<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Doutorando em Medicina e Ciências Correlatas pela FAMERP, Professor-Coordenador do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Tecnologia de Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário SENAC; <sup>2</sup>Professor Adjunto da Pós-Graduação da Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto e da Faculdade de Medicina

Financiamento: Bolsa de Auxílio à Pesquisa – FAMERP

**Introdução:** As possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias digitais e espaços virtuais na internet afetam vários aspectos da vida das pessoas, em particular um grupo do qual a maioria dos estudantes atuais faz parte, a Geração Y. Bem orientados, são capazes de utilizar a internet para encontrar, interpretar informações e aprender sozinhos, cabendo ao professor ser um articulador deste processo. A instituição educacional terá o desafio de se adaptar para fazer uso das tecnologias educacionais, em cenários com internet, que permitam contatos interpessoais e acesso a informações, sem limitações de tempo e espaço. **Objetivos:** Desenvolver uma plataforma computacional que integre as ferramentas de software, disponíveis nas tecnologias interativas e nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), para uso dos professores e estudantes nos processos de ensino e aprendizagem da FAMERP. **Materiais / Métodos:** Esta pesquisa utilizará dois grupos de softwares distintos: o AVA, que será implementado numa arquitetura computacional que inclui o software Moodle; as tecnologias interativas disponíveis na internet, como as redes sociais e os micro blogs. As principais características de ambos, contextualizadas para uso na FAMERP, serão especificadas nos diagramas de Relações de Distância na Aprendizagem. **Resultados Esperados:** Como contribuições diretas, pode-se destacar: a economia de recursos financeiros na distribuição de material didático; a facilidade no acesso para propor novas atividades e conteúdos de apoio ao aluno; espaços para debate sobre casos clínicos e para a atuação do professor como facilitador, além da entrega de um software que atenda às necessidades específicas da FAMERP, dentro das particularidades descobertas na pesquisa. **Conclusões:** Embora existam diversas ferramentas de software que ofereçam funções para interação entre aluno, professor e conteúdo através da internet, sua utilização ainda é insuficiente para atender aos anseios de toda uma nova geração de estudantes. É de grande relevância o desenvolvimento de uma plataforma computacional como a FAMERP Virtual, que integre e padronize as tecnologias interativas presentes na Web e os recursos disponíveis nos AVA.