

CONCLUSÃO

A partir de todas as possibilidades que a Internet trouxe para os diversos meios de comunicação e relacionamento entre as pessoas, acabou-se por dar uma nova visão para a educação: o e-learning. O e-learning tem trazido inúmeros benefícios para os diversos usuários, sejam eles professores ou alunos.

Com isso descobriu-se que propor aulas interativas, atraentes, é o que se deve objetivar.

Neste trabalho foi mostrado que existem desafios a serem superados pelos responsáveis pela produção de material didático on-line. Com o estudo feito, concluiu-se que o conceito de objetos de aprendizagem é o mais propício para este escopo de desenvolvimento de conteúdo para Web ou não.

Também foi confirmado o uso do SVG como tecnologia de concepção destes objetos por ser uma tecnologia que respeita as características dos objetos de aprendizagem e por ser mais flexível que as outras apresentadas no mercado.

Para validação das opções escolhidas, uma aplicação prática dos conceitos citados, através da modelagem de um minicurso e de um exemplo de ambiente de visualização deste foram desenvolvidas, além de posterior enquadramento dos conteúdos em repositórios de objetos o que reforça ainda mais o conceito de reusabilidade dos objetos.

Contribuir em grande parte com o grupo de pesquisa em Informática na Educação da Universidade Federal de Pelotas, melhorando o processo de produção e utilização de recursos computacionais aplicados ao ensino: esta é a grande contribuição esperada através com o desenvolvimento deste trabalho, além de propiciar ao leitor um forte embasamento em reusabilidade e qualidade de conteúdos educacionais informatizados, através da exemplificação feita pelo minicurso.