

Educação e Informática

322

MUNDOS VIRTUAIS. *Anacir Gedoz da Silva, Eliane Schlemmer (orient.)* (Ciências Humanas, Pedagogia, UNISINOS).

Esta pesquisa objetiva a criação de mundos virtuais para a capacitação continuada de professores do ensino superior. Busca-se proporcionar a eles condições para uma aprendizagem significativa por meio da construção de ambientes em Realidade Virtual. Os professores terão a possibilidade de realizar trocas síncronas e assíncronas, utilizando o Ambiente Virtual de Aprendizagem-AVA e o software EDUVERSE, também poderão experimentar a telepresença, via avatares. Isto permitirá a eles atuarem e cooperarem por meio de um personagem, o avatar, que o representa no mundo virtual, o qual pode realizar ações. Pretendemos: compreender como ocorrem os mecanismos sócio-cognitivos na construção de mundos virtuais, durante os processos de interação entre os professores do ensino superior; investigar as possibilidades dos mundos virtuais para aprendizagem dos recursos tecnológicos, na medida em que se fizerem necessários num processo de capacitação continuada; aplicar os pressupostos da epistemologia genética de Jean Piaget como fundamento teórico para analisar a construção de mundos virtuais; Possibilitar o uso da modalidade de educação à distância, a fim de ampliar os espaços educacionais existentes. A metodologia de desenvolvimento da pesquisa envolve as seguintes etapas: Apresentação do “hardware” e “software” aos participantes que irão realizar a exploração dos mesmos, a fim de conhecê-los; Organização dos participantes como grupo e ao planejamento da criação de mundos virtuais - “o que?”, “como?” e “por que?”; Os participantes iniciarão a construção de mundos virtuais; Os participantes utilizarão o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) para realizar a capacitação a distância de mais cinco participantes; Realização de entrevistas semi-estruturadas; Transcrição dos dados; Organização de subsistemas de informação; Criação de categorias para a análise; Análise dos dados. Divulgação dos resultados. Até o momento elaboramos os tutoriais dos softwares, os quais irão auxiliar os participantes na construção dos mundos e interação no AVA; estamos desenvolvendo a construção teórica que embasa o estudo e qualificando os professores no uso do AVA. (FAPERGS/IC).