

021

**O APRIMORAMENTO DA INTERATIVIDADE EM MUNDOS VIRTUAIS.** *Rafael de Figueiredo Rodrigues, Luiz Fernando Tavares Meirelles, Glaucius D. Duarte* (Núcleo de Apoio a Projetos de Informática, Escola de Informática, Universidade Católica de Pelotas).

Busca-se com este trabalho o desenvolvimento de um ambiente de ensino aprendizagem que, apoiado pela internet, possa atuar como instrumento no auxílio a uma prática pedagógica diferenciada. Um dos objetivos específicos é a cooperação dos usuários através deste ambiente, fazendo-se necessário o uso da Realidade Virtual. Para a modelagem do ambiente utilizamos a plataforma Active Worlds, a qual permite de forma nativa a interação de vários usuários simultâneos num mesmo ambiente. A representação destes usuários dentro do Active Worlds é feita através de um personagem tridimensional, chamado de Avatar. Este Avatar pode assumir várias formas dentro do mundo, como: pessoas, bichos, objetos e etc, de acordo com as características do mundo em que o usuário se encontra. Para uma maior interatividade do usuário com o mundo, pode-se utilizar de um recurso de programação, o qual recebe a denominação de Bot`s. Esses Bot`s são processos automatizados que servem para desempenhar funções pré-definidas dentro dos mundos, sendo, os mesmos, programados para as mais diversas funções, como prover um Chater Bot, monitorar ações dos usuários dentro do mundo, controlar a área de Chat, monitorar logins/logouts de usuários nos ambientes e etc. Uma característica interessante é que estes processos podem ser visíveis ou invisíveis para o usuário, sendo eles visíveis, pode-se fazer com que assumam a forma de um avatar ou de qualquer objeto, pode-se também emular situações que acontecem no mundo real, provendo inclusive situações que transcendem a realidade. Com isso consegue-se aprimorar a interatividade do usuário nos mundos virtuais, proporcionando um aprendizado significativo e diferenciado.(CNPq).