



Evento	Salão UFRGS 2014: FEIRA DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA DA UFRGS – FINOVA
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	LUAR – Levando a Universidade a Aprendizagem Remota – Mundos Virtuais
Autores	PATRICIA R RODRIGUES GUTERER Barbara Gorziza Avila
Orientador	LIANE MARGARIDA ROCKENBACH TAROUCO

Título: LUAR – Levando a Universidade a Aprendizagem Remota – mundos virtuais

Data de início: 01 de agosto de 2013

Data de previsão de conclusão: 31 de julho de 2014

Bolsista – Patricia Guterer

Orientador – Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Participante: Bárbara Gorziza Ávila

Área do Conhecimento; Educação: Informática na Educação

Palavra(s) chave(s) – multimídia educacional, mundos virtuais , interoperabilidade de conteúdo digitais

Resumo

As novas tecnologias de Realidade Virtual permitem ao usuário, por meio de mundos virtuais imersivos, ou metaversos, experimentar situações similares às desencadeadas em um ambiente real. A simulação de situações vivenciadas no mundo real oferece ao aluno a oportunidade de experimentar diversos ambientes, cujas vantagens se destacam por questões de acessibilidade, segurança ou economia. Dessa forma, a transposição de Laboratórios de Aprendizagem para mundos virtuais pode ser uma boa estratégia a ser tomada para viabilizar a aprendizagem por experimentação, sem que haja restrições referentes a limitações de espaço físico ou de horários, comumente encontradas em laboratórios reais ou remotos. Esta abordagem pode ser usada em complemento a atividades /experimentos em laboratórios reais ou mesmo oferecer novas oportunidades para realização experimento apenas no plano virtual quando condições econômicas, ambientais ou de risco desaconselhem o experimento no plano real . Neste sentido o presente projeto investigou e testou o uso de laboratórios virtuais em ambientes imersivos. O projeto buscou testar estratégias para o desenvolvimento de objetos multimidia interativos para o ambiente imersivo Open Simulator que é um software livre e implementa um ambiente aberto no qual é possível adicionar cenários compostos de artefatos virtuais que podem ser manuseados pelos usuários. Na fase inicial foram capacitados alunos de graduação, participantes da disciplina EDU3375 – Computador na Educação, para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem para uso no mundo virtual Open Sim utilizando ferramentas de autoria baseadas em software livre tais como Scratch for Open Sim e Scriptastic. Foram desenvolvidos tutoriais para apoio à capacitação dos alunos. Na continuidade do projeto, um curso de extensão para professores de Física foi proposto e será ofertado de outubro a dezembro de 2014.