

309

**INTEGRANDO OBJETOS DE APRENDIZAGEM E REALIDADE VIRTUAL PARA USO EM AMBIENTES DE APOIO À CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO E APRENDIZAGEM.** *João Zimmermann, Luis de França Gonçalves Ferreira (orient.) (Uniritter).*

Os ambientes baseados em realidade virtual, permitem-nos apoiar a construção do conhecimento e aquisição de diversas habilidades, criando mecanismos simulados nos quais o estudante pode interagir, portando graficamente informação que de outra forma não seria perceptível para ele. Ao variar o grau de informação visual e cinética que é apresentada ao aprendiz, bem como alterando condições, se poderá elucidar os processos cognitivos subjacentes à execução de tarefas complexas. Uma das características fundamentais dos sistemas de Realidade Virtual é a necessidade de se ter uma intensa interação entre o usuário e o sistema. O padrão SCORM<sup>TM</sup> define uma série de requisitos para a produção e distribuição de objetos de aprendizagem para uso em ambientes virtuais de apoio a aprendizagem, através de "browsers". Atualmente, os "browsers" disponíveis no mercado não interagem adequadamente com os dispositivos necessários à Realidade Virtual (luvas, óculos, capacetes, etc...). Nisto reside uma significativa e severa limitação na produção de objetos de aprendizagem baseados na Realidade Virtual e compatíveis com o padrão SCORM<sup>TM</sup>. A presente pesquisa busca encontrar subsídios para a produção e distribuição de objetos de aprendizagem, baseados em Realidade Virtual e no padrão SCORM<sup>TM</sup>, para uso em ambientes digitais de apoio à construção do conhecimento e aprendizagem.