

015

AMBIENTE DE APRENDIZAGEM HIPERMÍDIA. *Fernando B. Bruno, Fábio G. Teixeira* (Dep. de Expressão Gráfica, Faculdade de Arquitetura - UFRGS).

O crescente desenvolvimento na área de tecnologia de informação nos oferece uma série de ferramentas que, em muitos casos, têm sido sub-utilizadas ou até mesmo ignoradas no ensino universitário. Este trabalho mostra a experiência da utilização de algumas tecnologias computacionais, disponíveis atualmente, no desenvolvimento de um ambiente interativo de ensino-aprendizagem para geometria descritiva. Este ambiente de ensino-aprendizagem tem sido utilizado tanto em sala de aula, como, também, para consulta extra-classe. O software tem como base elementos comuns às páginas da web. O Ambiente é formado por uma série de páginas HTML (linguagem padrão para a internet) interligadas contendo, além de textos, modelos tridimensionais animados e estáticos, animações em 2D sugerindo a resolução de problemas, e modelos em realidade virtual. Este tipo de linguagem é de fácil manuseio, além de ser bastante familiar à maioria dos alunos. Todos os arquivos gerados são compactados e compilados com o Microsoft HTML Help Workshop, resultando um aplicativo de documentação online similar aos arquivos de ajuda do Windows 98. O Ambiente de Aprendizagem tem otimizado o tempo de duração das aulas, tornando-as mais dinâmicas, o que permite um maior aprofundamento na abordagem dos assuntos e desperta o interesse dos alunos. Após sua implementação é considerável o aumento no nível de aprovação e de aprendizagem. O primeiro volume do software engloba o estudo de superfícies, e está em constante desenvolvimento, conforme novas tecnologias vão surgindo. O próximo passo é o desenvolvimento do segundo volume, que contemplará os princípios básicos da geometria descritiva como o método de Monge, ponto, reta e plano.