

119

AMBIENTE DE APRENDIZAGEM HIPERMÍDIA. *Lúisa Roehrig, Fábio Gonçalves Teixeira*
(Laboratório de Computação Gráfica – Departamento de Expressão Gráfica – Faculdade de Arquitetura – UFRGS)

A constatação da ineficiência do ensino tradicional de Geometria Descritiva motivou a criação de um software para facilitar a aprendizagem dessa matéria. O resultado foi o primeiro volume do HyperCAL^{GD}, um Ambiente de Aprendizagem Hipermídia que engloba o estudo de superfícies e é formado por páginas HTML interligadas contendo os textos, modelos tridimensionais, animações 2D e modelos em realidade virtual relativos a esse conteúdo. As primeiras análises dos níveis de aprovação e dos níveis de aprendizado dos alunos que utilizaram o programa nas disciplinas envolvidas demonstram resultados animadores. Para a construção do segundo volume, que abrangerá os princípios básicos da Geometria Descritiva: ponto, reta e plano, serão utilizadas as mesmas tecnologias empregadas anteriormente como animações Flash, 3D Studio, realidade virtual e hipertexto. No primeiro contato com o programa que reúne essas mídias (Dreamweaver), foi produzida uma página para navegação pela internet para a divulgação do software. Na próxima etapa, se iniciará a montagem do segundo volume do ambiente de aprendizagem com os modelos, textos e animações que estão sendo produzidos paralelamente.