

128

A PERCEPÇÃO EM AMBIENTE DE REALIDADE VIRTUAL. *Jacqueline L. R. de Mesquita. Cleci Maraschin. (orientador)* (Departamento de Psicologia Social e Institucional/ Instituto de Psicologia/UFRGS)

Nossa pesquisa se insere dentro do Projeto ARCA/ Ambiente de Realidade Virtual Cooperativo de Aprendizagem, coordenado pela professora Liane Tarouco. Assumimos a perspectiva teórica desenvolvida por Humberto Maturana e Francisco Varela que afirmam que os sistemas vivos são determinados pela sua estrutura, conseqüentemente o sistema sensorial humano também se constitui desta forma. O sistema sensorial é determinado pela sua estrutura e existe em um *meio*, isto é, surge em um meio ao ser distinguido pela operação de distinção de um observador. Esta condição de existência é também uma condição de complementaridade estrutural entre o sistema e o meio, que é qualificado de *acoplamento estrutural*. Aquela parte do meio na qual se distingue um sistema, a parte do meio que é operacionalmente complementar ao vivo, é o seu *nicho*. Assim, temos que *perceber* é produzir correlações sensório-motoras congruentes com as perturbações do meio, no operar de um organismo em um domínio particular de acoplamento estrutural. A atividade perceptiva tem um lugar e um espaço muito particular, o das articulações do presente imediato. As correlações sensório-motoras não se limitam ao repertório já construído de um sistema, pois um organismo pode construir tantos espaços perceptivos quantas classes de correlações sensório-motoras puder realizar, o que implica que um *nicho tecnológico* pode abrir inúmeras percepções, ou seja, espaços perceptivos inusitados sem serem meras cópias de espaços pré-existentes. Nosso trabalho tem a intenção de verificar quais as características – de um ambiente de realidade virtual aplicado à educação – que podem ser utilizadas intencionalmente para provocar novas regularidades sensório-motoras, na imersão experimentada pelos usuários que utilizam um ambiente disponibilizado na Internet. O ambiente de Realidade Virtual está sendo construído e nossa pesquisa deverá orientar as bases de construção do roteiro, da arquitetura e das interações programa/usuário que possibilitem a imersão do sujeito em tais ambientes, sendo que contribuam para a construção do conhecimento posto em questão. (CNPq)