

165

A PROGRAMAÇÃO DE BOTS NA ELABORAÇÃO DE MUNDOS VIRTUAIS PARA APRENDIZAGEM COOPERATIVA EM REDE. *Rafael de Figueiredo Rodrigues, Roberto I. T. da Costa Fº, Luiz Fernando Tavares Meirelles, Glaucius D. Duarte* (Núcleo de Apoio a Projetos de Informática, Escola de Informática, Universidade Católica de Pelotas)

O projeto no qual trabalhamos consiste no desenvolvimento de um ambiente de ensino aprendizagem que, apoiado pela Internet, possa atuar como instrumento no auxílio a uma prática pedagógica diferenciada. Busca-se ensejar condições para uma aprendizagem significativa através de um ambiente que usando Realidade Virtual permita a Cooperação. Para a construção deste ambiente estamos utilizando a plataforma Active Worlds. Na plataforma Active Worlds, cada pessoa é representada por um avatar, que consiste em um personagem tridimensional controlado pelo usuário para interagir com o ambiente e com outros avatares. Tem-se ainda a possibilidade de trabalhar com os chamados bots. Os bots consistem em processos automatizados para desempenhar alguma função no mundo tridimensional, visíveis ou não. Podem ser programados para as mais diversas ações, como responder à ações de outros Avatares, prover um chater bot que pode interagir com o usuário, ou ainda, qualquer outro processo que os criadores do mundo acharem necessário para aperfeiçoar a interatividade no mundo. Este bot não necessariamente precisa ser um Avatar, pode ser qualquer objeto dentro do mundo, que, com a interação do usuário sobre o objeto programado realiza ações pré definidas. Os bots também apresentam a característica de serem transparentes para o usuário, conseguindo emular situações que acontecem no mundo real, provendo inclusive outras situações que transcendem à realidade. Assim, esta é uma das ferramentas existentes nos mundos virtuais para permitir um aprendizado diferenciado e significativo.(CNPq)