

MODELAGEM DE UM AMBIENTE DE ENSINO A DISTÂNCIA IMERSIVO COMO FORMA DE APOIAR PROFESSORES E ALUNOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Tatiani de Andrade Lima, Rodrigo da Rosa (orientador) – Ciências Exatas
tatiani.dlima@edu.ung.br

RESUMO: A busca por interfaces intuitivas representa um ganho cognitivo para a educação, estudos sobre ambientes virtuais representam um auxílio para manter o engajamento do aluno. Neste contexto, a realidade virtual apresenta grandes benefícios no que diz respeito ao conhecimento intuitivo do aluno ao manipular um mundo virtual, possibilitando a vivência de experiências próximas do real em um processo de exploração, observação e melhor compreensão do objeto de estudo. O presente projeto possui como objetivo apresentar o potencial do uso da realidade virtual no ensino a distância, através de um ambiente de aprendizagem imersivo, que possibilitará ao usuário utilizar uma interface avançada, para navegar e interagir em um ambiente tridimensional, utilizando dispositivos multisensoriais. O trabalho teve como ponto de partida o levantamento bibliográfico sobre realidade virtual, ensino *online* e também da arquitetura pedagógica (*design* instrucional), que dará suporte ao ambiente computacional. Foi realizada a filtragem do material conforme a relevância da publicação, a catalogação e leitura que possibilitou comparar diversos ambientes de aprendizagem em diferentes níveis imersivos existentes, bem como modelos de sistemas instrucionais. No presente momento, está sendo realizada a definição pedagógica de um ambiente colaborativo cujo propósito é encorajar a experimentação e descobertas compartilhadas, baseado no modelo de *design* instrucional proposto por Andrea Filatro, focado em planejar, desenvolver, aplicar técnicas e materiais em situações didáticas para o ensino a distância pela internet. A partir da compreensão destes conceitos e estabelecida a arquitetura pedagógica, será realizada a modelagem do ambiente computacional. Espera-se com esta pesquisa fornecer a modelagem de um ambiente de realidade imersiva como forma de apoiar processos de aprendizagem sobre a plataforma Janus VR (navegador web 3d) em conjunto com o dispositivo de imersão denominado Oculus Rift, buscando um equilíbrio entre a tecnologia e o *design* instrucional.

PALAVRAS-CHAVE: Ambientes de aprendizagem imersivo. Realidade virtual. Navegador 3D. Oculus Rift.

Projeto elaborado com o apoio do Programa Institucional de Iniciação Científica da Universidade Guarulhos – PIBIC-UnG (Rodada I - 2014).