

268

AVALIANDO A PERCEPÇÃO EM AMBIENTES DE REALIDADE VIRTUAL *Elisângela Zaniol; Andrei R. Thomaz; Eny Maria Moraes Schuch; Cleci Maraschin (orientadoras)*. (Projeto Ambiente de Realidade Virtual Cooperativo de Aprendizagem/ Subgrupo Percepção em Ambientes de Realidade Virtual - PGIE/ UFRGS).

Temos desenvolvido nosso trabalho com a intenção de verificar quais as características de um ambiente de realidade virtual aplicado à educação que propiciam a construção de diferentes regularidades sensório-motoras e conceituais e que implicam numa sensação de imersividade. O objetivo específico é investigar os processos perceptivos de sujeitos em interação com ambientes de realidade virtual para analisar a intensidade de imersividade percebida pelos mesmos. O trabalho fundamenta-se na Biologia do Conhecer ao postular que os sistemas sensoriais são determinados pela sua estrutura atual e que variam em congruência com os novos acoplamentos. Foram analisadas as interações de 15 sujeitos em três mundos de Realidade Virtual com características distintas. O primeiro, baseado na construção de textos compartilhados: o MOO da UFMG. O segundo, na experimentação individual de espaços lúdicos, construído pelo subgrupo Percepção do Projeto ARCA, denominado Jardim. E o terceiro, um protótipo de mundo cooperativo de aprendizagem multi-usuário UCPEL, construído no Projeto ARCA. Os resultados preliminares indicam que o caráter imersivo e a própria atividade exploratória é dada muito mais pelo roteiro do ambiente, pelas possibilidades de comunicação e canais de troca e interações, pelas atividades que o mundo proporciona do que pela semelhança do mundo virtual com elementos da realidade presencial. Esse conjunto de propriedades, que estão diretamente relacionados à intensidade da imersividade na interação, permite criar um espaço perceptivo inusitado ao serem produzidas congruências sensório-motoras entre sujeitos/usuários que realizam a experiência e as possibilidades do mundo. CNPq/PROTEM-PGIE/UFRGS