

339

ESTUDOS E CRIAÇÕES EM HIPERMÍDIA: A CIDADE DAS REDES. Carolina Cabrales, Leandro M. V. Andrade, Alexandra M. Q. C. Leite, André Lapolli, Fábio M. de Carvalho, Raquel N. de Azevedo, Margarete Axt (Departamento de Estudos Especializados - Faculdade de Educação – UFRGS).

A popularização da Internet como meio de comunicação e informação despertou o interesse crescente por ambientes computacionais que agissem como adjuvantes na aprendizagem e/ou como meio para a educação à distância (EAD). Neste contexto é primordial observar e analisar como ocorrem as redes de interação entre os sujeitos. Considerando os princípios normativos do hipertexto sugeridos por Piery Levi: i) a *metamorfose*, isto é, uma constante construção, renegociação e redefinição dos atores; ii) a *heterogeneidade* referida aos nós e conexões da rede semântica: modelos, imagens, palavras, etc. em coordenação com conexões lógicas, intuitivas, afetivas, etc.; iii) a *multiplicidade e o encaixe de escalas*, organizando o hipertexto em um modo fractal, o seja, cada conexão ou nó podendo revelar, em si mesmo, uma nova rede semântica; iv) a *exterioridade* (dos atores), na ausência de uma “unidade orgânica” ou de autonomia da rede semântica; v) a *topologia*, através da possibilidade de relações entre caminhos, e; iv) a *mobilidade dos centros*, no sentido da inexistência de um único centro organizador, mas sim de uma multiplicidade de centros que estão em constante rearranjo, a hipótese de trabalho que foi desenvolvida é de que se pode explorar uma relação isomórfica entre a interação telemática (hipertextual) e a estrutura da cidade. Como procedimentos de investigação, analisamos, no desenvolvimento da pesquisa, três situações de aprendizagem desenvolvidas para a disciplina Teoria Sobre o Espaço Urbano (ARQ. 2001 FAU/UFRGS): a simulação urbana analógico/presencial em sala de aula; um ambiente MOO (*Multi-user Object-Oriented domain ou Multi-user Dungeon Object*); um ambiente modelado a partir dos recursos disponíveis no sistema Learning Space. Como resultados preliminares, obtivemos consistentes indícios de que a hipótese de trabalho mostra-se aplicável a ambientes de aprendizado por simulação. Estas etapas serviram à concepção do ambiente hora em construção construteias (construções telemáticas interativas para aprendizagem e simulação) o qual objetiva uma síntese das possibilidades em redes interativas. Vislumbramos que as possibilidades metodológicas abertas pelo projeto têm a capacidade de resposta transferível para outros contextos de ensino/aprendizagem. (CNPq/UFRGS).