ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

( ) COMUNICAÇÃO
( ) CULTURA
( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
(X) EDUCAÇÃO
( ) MEIO AMBIENTE
( ) SAÚDE
( ) TRABALHO
( ) TECNOLOGIA

KIT-RA: MATERIAL PEDAGÓGICO UTILIZANDO REALIDADE AUMENTADA

CERUTTI, Diolete Marcante Lati[1]
CELINSKI, Tatiana Montes[2]
IELO, Frederico Guilherme de Paula Ferreira[3]
BIAGINI, Amalyn Mazzottini[4]
RUTH, Thiago[5]

RESUMO – As diferentes tecnologias computacionais existentes atualmente podem dar suporte as atividades de ensino e aprendizagem em vários contextos educacionais. Assim, o material didático apresentado neste artigo surgiu de uma atividade extensionista proposta por dois acadêmicos do quinto ano do curso de Bacharelado em Informática como resultado de um trabalho de conclusão de curso. Este material foi desenvolvido com o objetivo de ser utilizado como estilo de interação no site do Museu Virtual (o qual é uma atividade relacionada ao Programa de Extensão Museu da Computação da UEPG), e também ser utilizado em sala de aula com os alunos da quarta série da Escola Desafio de Ponta Grossa. O kit é composto por um conjunto de 16 cubos contendo marcadores que são capturados pela câmera do computador e interpretados por um aplicativo desenvolvido por esses acadêmicos. O aplicativo mostra às crianças imagens sobre componentes antigos e atuais do computador as quais eles tinham que identificá-las e descrevê-las. Para desenvolver o aplicativo foram utilizados os conceitos de realidade aumentada e a ferramenta ArToolKit (disponível gratuitamente para fins educacionais). Foi observado que os cubos são ergonômicos e fáceis de serem manipulados pelas crianças (inclusive para portadores de necessidades especiais). Nesta atividade, ficou evidente a necessidade de apresentar aos professores e alunos diferentes formas de aprender sobre um conteúdo. Em termos de ferramenta interativa concluiu-se que o material pode ser utilizado no site do museu virtual. Para os acadêmicos envolvidos a atividade mostrou não somente uma forma diferenciada de pesquisar e aplicar os resultados de suas pesquisas, mas também, a Educação como uma área que necessita da integração de formas diferenciadas de materiais para auxiliar o processo ensino e aprendizagem.

PALAVRAS CHAVE – Museu Virtual. Realidade aumentada. Material pedagógico.

[1] Doutora, professora UEPG, diolete@uepg.br.
[2] Doutora, professora UEPG, tmontesc@uepg.br.
[3] Doutor, professor UEPG, fgielo@uepg.br
[4] Acadêmica do Curso de Bacharelado em Informática, dirty_lyn@hotmail.com
[5] Acadêmico do Curso de Bacharelado em Informática, thiagoruth@hotmail.com