

ÁREA TEMÁTICA:

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

REALIDADE AUMENTADA NA ESCOLA: CARTILHA SOBRE VIRUS DE COMPUTADOR

Diolete Marcante Cerutti (diolete@uepg.br)
Maysa Lovatto Lopes (maysalovatto@hotmail.com)
Renann Rodrigues Da Silva (renann_r@hotmail.com)
Tatiana Montes Celinski (tmontesc@uepg.br)
Denise Do Rocio Maciel (d_nise@hotmail.com)

RESUMO: Atualmente a internet vem sendo utilizada por alunos do ensino fundamental tanto como forma de obtenção de conhecimento quanto entretenimento. Entretanto, muitas vezes os alunos desconhecem os perigos de acessar ou clicar em conteúdos duvidosos, como por exemplo, os vírus de computador. Assim, a fim de conscientizar estes alunos sobre este perigo foi desenvolvida uma cartilha infantil baseada em realidade aumentada (uma forma de interação com o computador). Essa cartilha tem como objetivo ser um material didático para que professores possam utilizar em sala de aula com alunos do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental. O tema sobre vírus de computador foi escolhido a fim de despertar o interesse das crianças e conscientizá-las sobre os perigos que rondam a internet (como por exemplo, clicar em links desconhecidos e baixar arquivos de sites duvidosos). Após realizar pesquisas sobre realidade aumentada e ferramentas para desenvolver a cartilha, foram feitas também pesquisas sobre o tema vírus de computador. Algumas modificações na ferramenta de realidade aumentada precisaram ser feitas para melhorar a exibição das imagens no computador. Foram criados três protótipos e a versão final da cartilha é composta de sete páginas onde cada página contém um marcador e uma breve explicação sobre o vírus. O material mostrou-se ser de fácil manuseio e despertou a atenção dos alunos tanto para o tema abordado quanto para a tecnologia. Portanto, é possível dizer que a cartilha pode ser uma maneira divertida de ensino, que consegue despertar a curiosidade e o interesse dos alunos sobre o tema trabalhado fazendo com que eles interajam com o material de forma lúdica.

PALAVRAS-CHAVE – Museu virtual. Realidade aumentada. Ferramentas de ensino.

APOIO: Proex.