

Infográfico da dissertação intitulada “Possibilidades de aprendizagem em artes mediadas pela realidade virtual e outras tecnologias digitais no ensino fundamental” de Rafael Silva da Costa

Juliardnas Rigamont dos Reis

Cristina Lúcia Dias Vaz, Dionne Cavalcante Monteiro e Márcio Lima do Nascimento -
Orientadores

RESUMO: Trata-se de um infográfico resultante de uma curadoria de produtos e processos educacionais. Esta curadoria foi uma atividade da Disciplina Oficina Pedagógica, ministrada pelos professores Cristina Vaz, Dionne Monteiro e Márcio Nascimento, ofertada no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) do Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NiTAE²) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Os principais critérios para realização da curadoria era destacar a contribuição da criatividade e da inovação na concepção do produto e/ou do processo. Além disso, os produtos e/ou processos deveriam abordar características, métodos ou técnicas de tendências educacionais inovadoras, preferencialmente Cultura MAKER, metodologia STEAM e Metodologias Ativas, com enfoque em Tecnologia Assistiva, Gamificação, Realidade Virtual e Realidade Aumentada. Pesquisa e seleção dos produtos e/ou processos educacionais deveriam atender a critérios previamente selecionados, contemplando os referenciais teóricos sobre criatividade e inovação, escolhidos pelo participante, para fundamentar a curadoria.

A dissertação “**Possibilidades de aprendizagem em artes mediadas pela realidade virtual e outras tecnologias digitais no ensino fundamental**” de Rafael Silva da Costa apresenta como produto o aplicativo *Modern Art* e descreve todo seu processo de construção. Nesse produto/processo tem-se Cultura Maker, metodologia STEAM e Realidade Virtual. *Modern Art* é um *app* para apresentação da Semana de Arte Moderna de 1922, seus principais artistas e obras. Sua construção contou com a participação ativa dos alunos.

Palavras-chave: Ensino; REA criativo; STEAM. Cultura Maker, Metodologia Ativa, Realidade Virtual.

Etiquetamento do Produto

De acordo com o etiquetamento proposto pelo Centro de Inovação para Educação Brasileira (CIEB) no livro Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Editor Centro de Inovação para educação Brasileira - CIEB. 2017. Disponível em <http://www.cieb.net.br/wp-content/uploads/2017/10/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>. Este produto está etiquetado da seguinte forma:

1. **Autores:** Juliardnas Rigamont dos Reis
Cristina Lúcia Dias Vaz - Orientadora
Dionne Cavalcante Monteiro - Orientador
Márcio Lima do Nascimento - Orientador
2. **Instituição:** Universidade Federal do Pará – UFPA.
3. **Tipo:** Infográfico
4. **Público Alvo:** Professores e Alunos;
5. **Palavras-chave:** Ensino; REA criativo; STEAM. Cultura Maker, Metodologia Ativa; Realidade Virtual.
6. **Título:** Infográfico da dissertação intitulada “Possibilidades de aprendizagem em artes mediadas pela realidade virtual e outras tecnologias digitais no ensino fundamental” de Rafael Silva da Costa
7. **Assunto:** Utilização de Realidade Virtual na Educação.
8. **Descrição do Material:** A dissertação “Possibilidades de aprendizagem em artes mediadas pela realidade virtual e outras tecnologias digitais no ensino fundamental” de Rafael Silva da Costa apresenta como produto o aplicativo *Modern Art*, além de descreve todo seu processo de construção. Nesse produto/processo tem-se a Cultura Maker, a metodologia STEAM e a Realidade Virtual. O aplicativo é um ambiente de Realidade Virtual desenvolvido de forma colaborativa por um professor e por alunos de uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental no Rio de Janeiro. Trata-se de um *app* para apresentação da Semana de Arte Moderna de 1922, seus principais artistas e obras. Sua construção contou com a participação ativa dos alunos, que desenvolveram diferentes atividades, por meio da realização de exercícios que contemplavam três perfis: artistas, roteiristas e gamers. Os alunos tinham a liberdade de escolher um dos perfis para assim formarem grupos de trabalho, a partir de suas afinidades com as atividades. Cada perfil continha a descrição e características das atividades. Além disso, todos os alunos participaram da criação do roteiro do jogo, reunindo as melhores ideias de cada participante. Além do ambiente de RV, o professor pesquisador também concebeu um documentário relatando todo o processo metodológico percorrido por ele em companhia da turma e que culminou no produto apresentado.
9. **Acesso:** livre/gratuito.



<https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto/infogr%C3%A1ficos-da-curadoria-tarja-preta/modern-art-aplicativo-em-realidade-virtual>

FONTE: REIS, Juliardnas Rigamont dos. Diário de Aprendizagem. Disponível em < <https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto>>. Acesso em 09 jul 2019 16h 33 min.



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0 BR. Essa licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, inclusive para fins comerciais, contanto que atribuam crédito ao autor corretamente.
 Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>