

Design de Conteúdo Educacional Sobre Célula Animal através do Uso de Realidade Virtual

Regiane Ribeiro dos Santos¹, Romero Tori², Bruno H. Pontes da Silva²

¹Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

² Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

Este artigo teve início através da observação em turmas do Ensino Fundamental II na escola municipal da cidade de São Paulo, a EMEF Carlos de Andrade Rizzini, sobre as dificuldades do aprendizado em Ciências, mais especificamente ao tema de citologia animal. Visando a construção de um conteúdo que desperte o interesse sobre o assunto para melhorar o desempenho dos alunos, foram feitos levantamentos de conteúdos teóricos acerca de uma aprendizagem significativa em Ciências com foco em citologia animal. Uma grande possibilidade de recurso que facilita a assimilação do conteúdo por promover um ambiente de interação, são os ambientes imersivos que, através da Realidade Virtual, leva o aluno a experimentações reais.

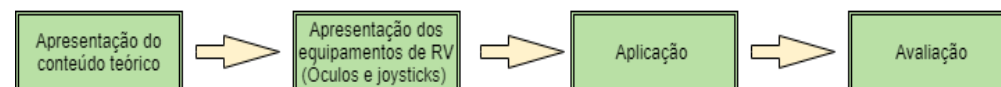
OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é ensinar sobre célula animal, através da imersão em Realidade Virtual, proporcionando ao aluno um conteúdo atrativo que melhore seu rendimento sobre o assunto. Para compreender o conteúdo imersivo e as interações do aluno dentro dele, o planejamento foi idealizado por roteiro em Storyboard.

MATERIAS E MÉTODOS

O presente trabalho foi organizado através de pesquisas bibliográficas a cerca das dificuldades da assimilação dos educandos sobre o conteúdo de célula animal e recursos que auxiliem o desenvolvimento do aprendizado; Para apresentar a aplicação do tema citologia em Realidade Virtual, o conteúdo foi desenvolvido em formato de Storyboard, com imagens construídas no Adobe Photoshop e roteiro descritivo no Power Point Microsoft; Para implementação da Realidade Virtual em sala de aula, foi construído um plano de ensino para facilitar o processo de planejamento e organização.

Plano de aula



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação da Realidade Virtual se faz necessária para o ensinamento de conceitos abstratos, como o interior de uma célula animal. Para que o ensino aprendizagem aconteça, é preciso organização e planejamento. Estudos quantitativos e qualitativos necessitam ser aplicados para validação na melhora do aprendizado dos alunos.

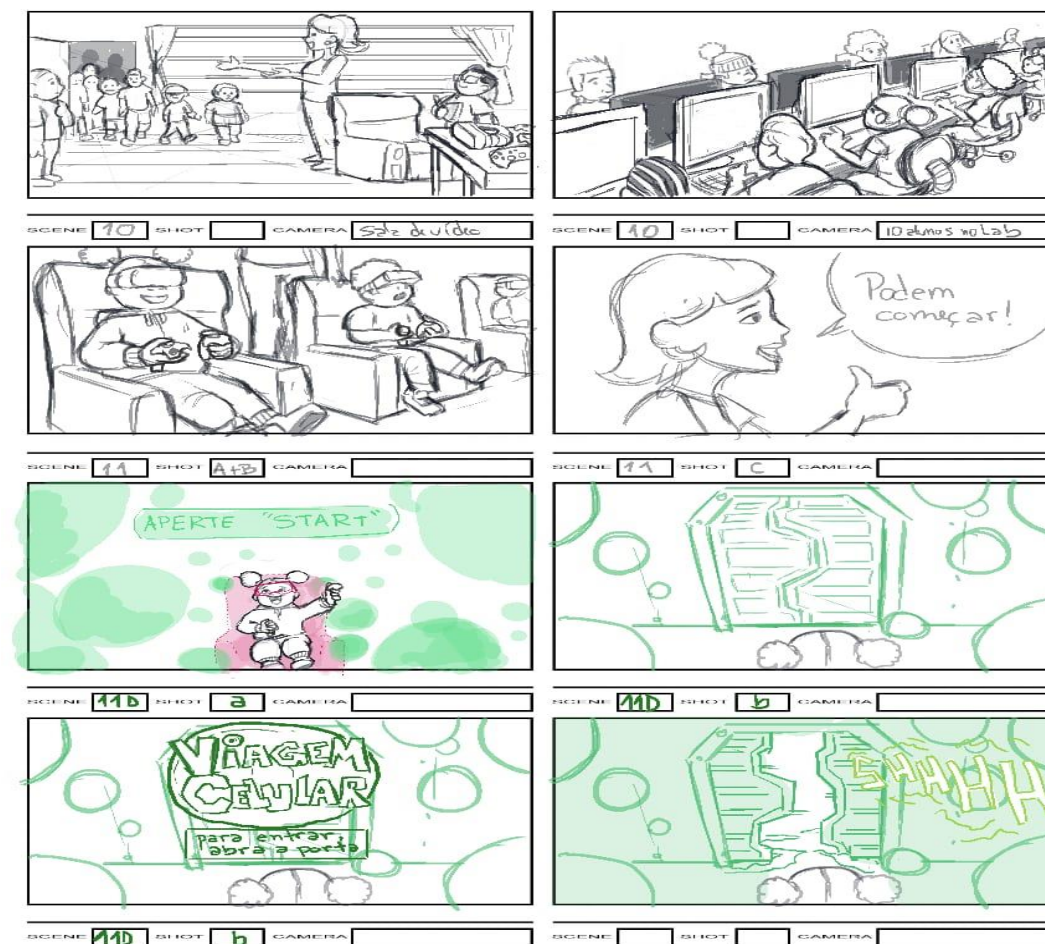


Fig.1 – Storyboard: apresentando em algumas etapas, a aplicação da Realidade Virtual em sala de aula e a demonstração da imersão durante a atividade.