

Tour virtual ao Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro: Design de ambiente imersivo na práxis da formação de professores

Valéria Ribeiro Rodrigues¹, Camila Achutti², Romero Tori²
 Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)
² Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

O tour virtual ao Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro foi idealizado tendo em vista a relevância de fazer com que os alunos do Instituto conheçam a história que permeia o seu ambiente formativo. Com essa finalidade, o implementamos como um ambiente imersivo que, visa não só ampliar o acesso aos diversos espaços do Campus e às informações relativas à história e às relações do Instituto com ilustres personagens da educação no Brasil, como também, proporcionar aos visitantes virtuais a sensação de presença no Campus.

Ao tour virtual está articulada uma proposta de Aprendizagem Baseada em Projetos, como cerne da importância da aplicação de metodologias ativas na práxis da formação de professores. Cujo objetivo é contribuir para o desenvolvimento de habilidades de: planejamento, pesquisa, reflexão e ação, como resposta aos desafios relacionados à preservação do Campus desta Instituição, que compreende Patrimônio histórico-cultural da cidade do Rio de Janeiro.

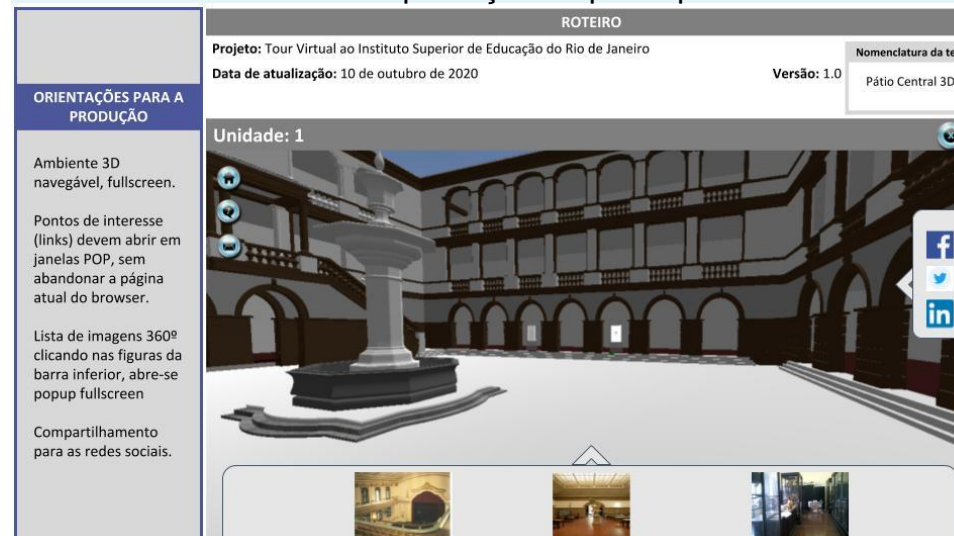
Com vista a balizar o planejamento e a produção do tour virtual utilizamos o modelo de Design Instrucional, denominado ADDIE.

É relevante ressaltar que esta é uma pesquisa em andamento. Desse modo, este artigo tem como objetivos: descrever as etapas de análise, desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação relacionadas ao modelo ADDIE e o processo de produção de um protótipo do tour virtual. A sua continuidade compreende: a avaliação do protótipo quanto à usabilidade e a vinculação do tour virtual ao *website* da Instituição.

OBJETIVOS

- Ampliar o acesso aos diversos espaços do Campus e às informações relativas à história do Instituto;
- Criar um ambiente que proporcione aos visitantes virtuais a sensação de presença no Campus;
- Analisar a vinculação de conteúdos conceituais em um ambiente imersivo, com vistas à constituição de aprendizagens baseadas em projetos.

Construímos um modelo tridimensional (3D) correspondente ao pátio do Instituto e o definimos como ponto central de navegação. As imagens 360° serão acrescentadas ao projeto quando da reabertura do Campus. Desenvolvemos um *Storyboard* do tour virtual, com a finalidade de nortear minimamente a produção do protótipo.

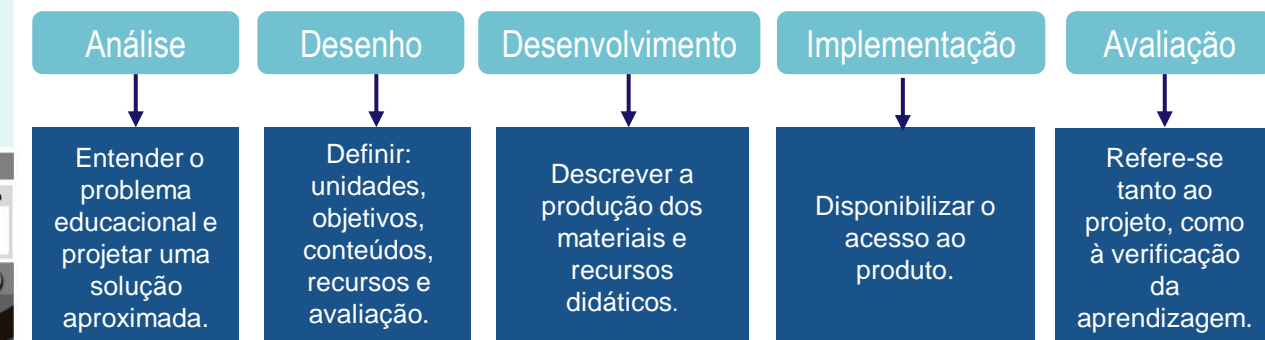


Link de acesso: <https://tinyurl.com/y5tuhf3l>

MATERIAS E MÉTODOS

- Análise e levantamento bibliográfico pertinente ao tema;
- Estudo de caso com docentes/especialistas do Instituto, com vista a avaliação do protótipo quanto a sua usabilidade;
- A pesquisa também possui uma abordagem quantitativa, com o objetivo de identificar se a produção do tour causa um aumento relativo quanto ao acesso aos ambientes do Campus e aos conteúdos referentes à história da Instituição,

Design Instrucional – ADDIE



Fonte: Adaptado de Filatro, Andrea. **Design instrucional na prática**, 2008.

RESULTADOS

Os resultados parciais referem-se:

- ao planejamento do tour virtual balizado pelo modelo de Design Instrucional, denominado ADDIE;
- a produção de um protótipo do tour virtual.