



ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL ARISTÓTELES EMILIANO DE CASTRO - GINÁSIO

UTILIZANDO REALIDADE VIRTUAL PARA ENSINO DE ASTRONOMIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

MACHADO*, Aylla d.S Pantoja*, MELO* Cassiany .V Belo*,
Gracy *, P. Fortes - Orientador



INTRODUÇÃO

O projeto surgiu com a percepção da dificuldade dos alunos, quanto ao conteúdo de astronomia.

A escola Aristóteles Emiliano de Castro participa da OBA olimpíadas brasileira de Astronomia e da MOBFOG Mostra Brasileira d Foguetes, em 2017 participou cerca de 80 alunos já em 2018 participou 322 alunos esses alunos que fazem parte do 6^a ao 9^a ano.

Com a análise das provas de 2017 percebemos a importância de desenvolver um projeto que viesse fortalecer a astronomia na escola.

Com isso iniciamos uma pesquisa sobre os conhecimentos prévios sobre astronomia, essa pesquisa inicialmente aconteceu no 6^o ano.

Indicamos o uso de dois aplicativos o Aplicativo Simulado Oba 2018 e Solar System Scope, os aplicativos visam desenvolver.



OBJETIVO

Objetivo Geral

O Objetivo Geral do projeto é promover o desenvolvimento da astronomia e proporcionar aos alunos um contato com a realidade virtual assim despertando o maior interesse em participar das aulas voltadas para o Ensino da Astronomia.

3.1-Objetivos específicos

- Desenvolver o Estudo da Astronomia em todos os anos do ensino fundamental maior na escola Aristóteles Emiliano de Castro.
- Melhorar o desempenho dos alunos na participação nas OBA olimpíadas brasileira de Astronomia e da MOBFOG Mostra Brasileira d Foguetes
- Utilizar recursos tecnológicos para as aulas de astronomia
- Confecciona óculos de realidade virtual com material alternativo para os alunos
- Realizar uma mostra de Astronomia com os conteúdos trabalhos
- Criar um clube de astronomia, para que assim o contato seja constante com as ferramentas virtuais voltadas para a Astronomia

MÉTODOS

A pesquisa foi realizada na Escola Aristóteles Emiliano de Castro e iniciou com aplicação de um questionário que buscava analisar os conhecimentos prévios sobre Astronomia

O Questionário foi respondido por 30 alunos que estão cursando 6^o, 7^o, 8^o e 9^o ano. Após análise de questionário foi desenvolvido uma palestra com o conteúdo preparatório para a prova da Oba e Mobfog.

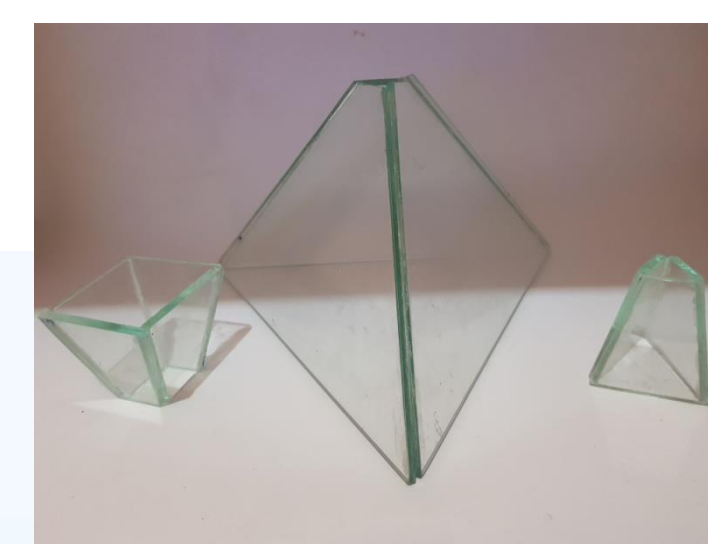
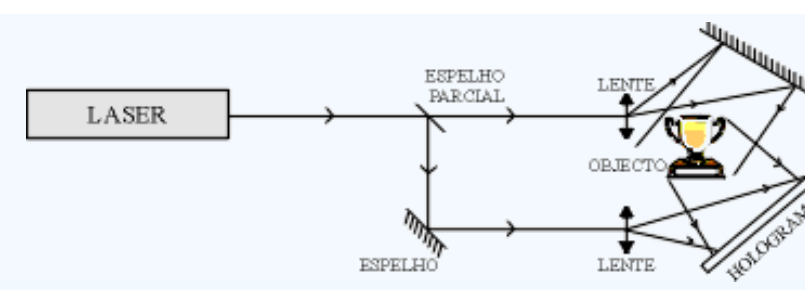
Foi indicado também a utilização dos aplicativos Simulado Oba 2018 e Solar System Scope, para auxiliar na familiarização com o conteúdo



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a análise dos questionários e o comparativo de notas da aplicação da Oba em 2017 e em 2018, podemos observar o maior interesse pela astronomia e também o maior desenvolvimento da aprendizagem no conteúdo.

As pesquisas feitas após o uso do holograma e óculos de RV e dos aplicativos que envolve a astronomia demonstram que as aplicações de VR para a educação, em especial ao ensino da Astronomia, trás diversos benefícios possíveis através de sua interatividade.



REFERÊNCIAS

- CAMPOS, Gilda H. B. Design instrucional e construtivismo: em busca de modelos para o desenvolvimento de software. IVCongresso RIBIE, Brasília, 1998.
- HOSOUME Yassuko. Astronomia nos livros didáticos de Ciências – um panorama atual, 2006
- KIRNER, Cláudio; SISCOOTTO, Robson. Realidade virtual e aumentada: Conceitos e aplicações. Petrópolis: IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, 2007.