

Oficina: Expedições virtuais

Marie Jane Soares Carvalho¹, Viviane Toraci Alonso de Andrade²

¹Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
marie.jane@ufrgs.br

² Mestrado Profissional em Ciências Sociais para o Ensino Médio - Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ)
viviane.toraci@fundaj.gov.br

1) Descrição

Dada a existência de experiência pela Google no trabalho com realidade virtual (Google Expeditions 2017), adaptamos aos nossos propósitos a recomendação oferecida por eles à preparação das expedições. Nossa proposta é conhecer algumas expedições, seguir uma expedição e criar uma. Para isso reconstruímos os quatro passos sugeridos pela Google/Brasil: (1) Preparação; (2) Planejamento; (3) Execução; (4) Continuidade. Cada participante criará uma expedição que pode ser endereçada aos propósitos da sua disciplina ou ser mais livre. É necessário que todos os professores realizem as expedições e, deste modo, antecipem o que os seus estudantes farão ou poderão fazer.

Quais competências serão privilegiadas para os estudantes e professores ao desenvolverem o trabalho de criação de expedições com realidade virtual? Por vezes, as habilidades para um ato, aparentemente simples, sustenta-se na convergência de muitas habilidades, o que torna difícil destacar uma específica. Exemplo disso é o caso da habilidade “contribuir construtivamente com projetos em grupo, assumindo papéis e responsabilidades para trabalhar efetivamente por objetivos comuns”. Tal habilidade requer outras, como as socioemocionais, o cultivo do espírito para estar e trabalhar com os outros, aberto a contribuir e a receber críticas. Contribuir construtivamente exige disposição e proatividade pessoal. Igualmente, a contribuição num grupo envolve muitas habilidades do pensamento crítico e, praticamente, todas elas são necessárias para a contribuição desejada num trabalho coletivo. Subjaz à competência de ser um “colaborador global” este espírito altruísta de deixar sua marca, sua oferta e seu trabalho pessoal para envidar um mundo diferente e, possivelmente, melhor com todos os outros que compartilham do mesmo sentimento e fazem uso da mesma vontade de ser parte desta construção. Estamos nos movendo no âmbito da criatividade junto com proatividade cidadã. Como podemos alimentar este espírito em nossas escolas e salas de aula? Oferecemos uma atividade estruturante capaz de mobilizar este espírito, que é a criação de expedições virtuais e como isso pode mobilizar os conhecimentos e as sensibilidades para as belezas e as mazelas do que realizamos como humanidade. Certamente, a formação deste espírito demanda uma firme concepção filosófica sobre o mundo que habitamos e o que somos nele. Pode-se, então, imaginar a dimensão desta tarefa, que não pertence somente à escola e menos, ainda, a um componente curricular. É uma tarefa social. Nossa parte, aqui, é a organização de um trabalho com realidade virtual com o objetivo de que todos os professores apliquem em suas salas de aula, chamem seus alunos a construir as narrativas para as realidades que querem mostrar ao produzir os panoramas de realidade virtual.

Ao final deste minicurso, você conhecerá expedições virtuais, criará as suas próprias e saberá como aplica-las na sua sala de aula.

Convite à participação

Prezada professora e professor,

Você já deve ter planejado e realizado uma viagem. Certo? Ela é se mostra prazerosa desde o momento de sua organização. Para onde vamos? Como iremos? O que faremos? O que podemos encontrar por lá? Por que escolhemos este lugar? E estar lá, no lugar, observamos quantas coisas nos capturam e surpreendem-nos! Voltamos de um lugar novo com o espírito alimentado por imagens, ideias e sensações que podem ser boas ou mesmo desagradáveis e, mesmo assim, aprendemos algo sobre os outros e sobre nós mesmos. E quem não se lembra de uma excursão organizada pela escola? Qualquer que fosse essa, na cidade ou num local específico ou noutra cidade. Provavelmente, as lembranças trazem, assim esperamos, recordações de bons momentos vividos com outros colegas. E se a excursão foi bem-sucedida, com certeza, ela deixou marcas na memória que evocam fatos, aprendizagens e sentimentos. Infelizmente, a oferta de excursões escolares eram e ainda são limitadas por inúmeras razões. Todavia, há alternativas disponíveis que podem contribuir com o trabalho pedagógico. Estamos nos referindo às expedições virtuais, cada vez mais sofisticadas em razão da disponibilidade de recursos tecnológicos capazes de nos colocar em imersão nos mais distantes pontos do planeta e do universo. Uma viagem diferente e, ao mesmo tempo, cheia de novidades que traz uma experiência sensorial única e eleva nossas expectativas de querer estar lá. Então, como tirar o melhor proveito pedagógico da realidade virtual é o que abordamos neste curso. Aproveite e boa viagem!

2) Objetivos

Objetivo geral: Criar uma expedição virtual, sua narrativa e seu planejamento.

Objetivos específicos: Conhecer expedições virtuais da sua cidade, estado, país e continentes; Criar a sua própria expedição virtual; Disponibilizar a sua expedição virtual publicamente; Criar um plano de aula para realização das expedições virtuais com os estudantes.

3) Público-alvo

Professores do ensino básico e superior.

4) Vagas:

Entre 20 e 30 professores.

5) Infraestrutura necessária de software e hardware para sua realização

Para a execução

- a) sala com acesso a internet
- b) projetor multimídia

Para os participantes

- (a) um smartphone ou tablet que suportem os aplicativos: Google Street View e Google Cardboard;
- (b) conexão com a internet;
- (c) aplicativo *Google Street View* no seu telefone ou tablet;
- (d) aplicativo google cardboard:
 - (a) Android - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.samples.apps.cardboarddemo>
 - (b) IOS - <https://itunes.apple.com/app/id987962261>
- (e) um par de óculos 3D - um cardboard (*Google cardboard headset*) que você mesmo faz ou compra por um preço acessível (confira o site: [<https://vr.google.com/cardboard/>](https://vr.google.com/cardboard/)) (RV Google 2017). Os óculos 3D proporcionam uma experiência de profundidade.



Referências

Google Expeditions. (2017). "Bring your lessons to life." Retrieved 10 jan. 2017, from <https://www.google.co.in/edu/expeditions/#about>.

RV Google. (2017). "Google Cardboard." Retrieved 29 jan. 2017, from https://vr.google.com/intl/pt-PT_pt/cardboard/.