



OBJETIVOS

- Conhecer conceitos atuais no desenvolvimento de tecnologias;
- Pensar essas tecnologias de forma crítica.



DESENVOLVIMENTO

Abordagem dos conceitos de realidade aumentada, realidade virtual e metaverso, a partir do visionamento de vídeos.

1. Em grande grupo, os alunos:
 - Visionam vídeos que retratam experiências de realidade aumentada e de realidade virtual;
 - Jogam um jogo interativo em que se abordam esses conceitos (Ver recursos de apoio - *Realidade aumentada x realidade virtual: Jogo interativo*).
2. Os docentes clarificam os conceitos de realidade aumentada e realidade virtual. (ver recursos de apoio - apresentação *Clarificação de conceitos*)
3. Os alunos visionam dois filmes que apresentam o metaverso. (ver recursos de Apoio - *Gaming in the metaverse* e *Fitness in the metaverse*)
4. Os docentes:
 - Orientam uma reflexão sobre o tipo de realidade desses filmes, para concluir que não se incluem nem em realidade aumentada, nem em realidade virtual.
 - Apresentam o conceito de metaverso (ver recursos de apoio - apresentação *Clarificação de conceitos*)
 - Lançam algumas questões para reflexão:
Sugestões: O que vos leva a pensar que esta tecnologia já existe?/ Como poderá. ser usada?/ Alguma vez estiveram numa situação semelhante?/ Vai facilitar-nos a vida?/ Pode trazer-nos problemas? Que tipo de problemas?/ Seremos sempre capazes de distinguir a realidade real do metaverso?
 - Encerram a sessão apresentando as principais ideias levantadas pelos alunos.



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ capacidades:

1. Conhece diferentes *media* e respetivos formatos (impresso, icónico, sonoro, audiovisual, multimédia, ...).

7. Identifica riscos e oportunidades associados à utilização dos *media* e à comunicação em linha.

Atitudes/ valores:

1. Tem um comportamento ético e responsável no uso dos *media*.

2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.



RECURSOS

- Go to Magic (s. d.) *Augmented Reality Zoo*.
<https://www.youtube.com/watch?v=Xmpe1uYTDgI>
- Go to Magic (s.d.) *Augmented Reality SHARK* <https://youtu.be/5nhrLB1gdxU>
- Hermes Pardini (s.d.) *Realidade virtual transforma a experiência da vacinação infantil*. <https://youtu.be/P9JwAH0z98w>
- Tanja's Toys Review (s.d.) *DESTEK VR Dream Virtual Reality Headset for kids with Remote control*.
https://youtu.be/VNMori_nEhg
- Meta. (s.d.). *Gaming in the metaverse*.
<https://youtu.be/5FwztKGQmd8>
- Meta (s.d.). *Fitness in the metaverse*.
<https://youtu.be/hlniOe5uQ3Q>
- Realidade aumentada x realidade virtual: Jogo interativo (**Recurso de apoio**)
- Realidades: clarificação de conceitos (**Recurso de apoio**)
- Ferramentas para criação de jogos interativos
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Gamificac%C3%A7%C3%A3o>



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

3º ano

Português

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

Cidadania e desenvolvimento

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/es_trategia_cidadania_original.pdf