

AMPLIANDO OS ESPAÇOS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Foi-se o tempo em que o único espaço para a promoção da aprendizagem era a sala de aula. Visita a museus, excursões e feiras temáticas sempre foram espaços alternativos que enriquecem o conhecimento, mas, hoje, vislumbramos outros espaços que a tecnologia, quando bem utilizada, pode nos proporcionar.

No Brasil, estão se popularizando outras faces que o computador pode oferecer para a educação. Além de uma série quase que infinita de informações e conteúdos que a internet apresenta, e diversos tipos de objetos de aprendizagem que complementam os conteúdos curriculares, temos os chamados Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), softwares que auxiliam os professores no gerenciamento de conteúdos e administração de cursos, muito comuns na Educação a Distância (EaD), mas que também estão sendo adotados para complementar aulas presenciais. E, nesse ambiente, com as ferramentas adequadas, é possível explorar vídeos, textos, conteúdos interativos, fóruns, imagens e até interagir na simulação virtual de conteúdos complexos.

Falando em conteúdos complexos, houve uma evolução natural dos recursos e ferramentas de um

AVA. Por isso, é importante evidenciar dois ricos conceitos para um ambiente virtual: a realidade



© Jasmin Merdan/PhotoXpress





Fernando Silva*

virtual e a realidade aumentada. Ambas estão transformando o processo de ensino-aprendiza-



gem em um instrumento versátil e de grande eficiência.

A realidade virtual tem como objetivo recriar, ao máximo, a sensação da realidade, permitindo visualizar, interagir e manipular de outra forma o conteúdo. Podemos citar como exemplos, muito conhecidos, o cinema em 3D e muitos jogos eletrônicos que trazem os conceitos da realidade virtual. Atualmente, temos uma grande abertura de mercado para a produção de conteúdos voltados para a educação e muitas universidades que desenvolvem pesquisas sobre o assunto.

Já a realidade aumentada tornou-se mais acessível através dos tablets e smartphones. O conceito é bem simples: consiste na mistura do mundo real com o virtual. Através de uma câmera que capta a imagem real, o computador fica responsável por projetar na sua tela outra imagem, animação ou vídeo sobre a imagem real. Os tão esperados óculos da empresa Google utilizam esse princípio, e há uma grande expectativa também sobre seu uso na educação.

É muito comum alguns anúncios publicitários acrescentarem o QR Code (código de barras bidimen-

sional, que pode ser escaneado por um celular com câmera). Esse código pode ser convertido em um link do anunciante, ou até exibir uma pequena animação. Já temos relatos, em escolas de nível fundamental, de que os educadores espalham o QR Code nos ambientes para os alunos procurarem, podendo ser uma planta ou até uma fotografia e, ao ser exibido, o seu equipamento abre o link com as informações daquele objeto. Sabemos também de ricas experiências em escolas, em que os estudantes visualizam objetos tridimensionais em diversos pontos, dentro ou fora da escola.

Com os métodos tradicionais de ensino, a exploração de certos conteúdos fica limitada. O uso educacional dos conceitos da realidade virtual e da realidade aumentada permitirá explorar os limites de tamanho, tempo e espaço, proporcionando aos alunos significativas experiências de aprendizagem. ■

*Pedagogo, graduando em Sistemas da Informação, especialista em Informática na Educação e consultor pedagógico da EducarBrasil

www.educarbrasil.org.br