**VIAJANDO NO ESPAÇO**

Ana Paula Söthe Winkler

Ketlin Bastos Cardoso

Mariana Santos de Pereira

Mateus Clemer Quintino

Matheus Navarro Nienow

Sabrina Tavares de Oliveira

Vivianne Roberta Schulze

Willian de Avilla Silveira

# INTRODUÇÃO

A cultura educacional até hoje gira em torno do clássico e rústico modo de ensinar, sentar, copiar, decorar e fazer provas para a comprovação da aprendizagem. Dentro dessa cultura, as universidades, sendo uma delas a FURB, promove a desconstrução dessa forma de ensino e construção de novas formas. Percebemos que cotidianamente o estudo do sistema solar é feito através de cópias do quadro, ou livro didático, e raramente se é desenvolvido atividades lúdicas e até mesmo tecnológicas, mesmo vivendo nesta era.

Isso constantemente aumenta o desinteresse e acaba por dificultar a compreensão dos estudantes no aprendizado, seja ele o sistema solar, ou qualquer outro.

Em prol do aumento de interesse e o aprendizado, foi criado um produto educacional usando a Realidade Aumentada (RA) que objetiva os estudantes a conhecer os planetas do sistema solar, suas configurações e vivenciar, mesmo que de forma ilusória, essas configurações.

## Objetivos:

**Objetivo geral:**

Conhecer o Sistema Solar e seus movimentos utilizando Realidade Aumentada (R.A.).

**Objetivos de aprendizagem:**

* compreender o funcionamento do sistema solar;
* reconhecer os planetas do sistema solar;
* classificar as formas da lua;
* distinguir dia e noite (translação e rotação).

## Público-alvo:

Este projeto é destinado a crianças do 5º ano do ensino fundamental, com turma de aproximadamente trinta crianças onde serão separadas em duplas.

# FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

[A partir dos **construtos** definidos nos objetivos, inserir uma breve fundamentação com os principais conceitos e autores que embasam o trabalho. Consulte também PCNs e DCMs, considerando o público-alvo.]

# TRABALHOS CORRELATOS

[Descrever dois correlatos com objetivos de aprendizagem similares ao produto proposto: um com o uso de tecnologia digital e outro sem o uso de tecnologia digital.]

Um dos trabalhos correlatos, descreve o sistema solar em realidade aumentada, contendo todos os planetas, vida das estrelas, galáxia, dimensões entre cada planeta, rotação e informações relacionadas sobre cada estrela. A aplicação é desenvolvida em cima de marcadores, para que com algum dispositivo móvel seja possível a interação com os planetas do sistema solar. Tem como objetivo proporcionar uma forma alternativa de mostrar conteúdos relacionados ao Sistema Solar, construir um módulo que possa ser reaproveitado para construção de aplicações no Unity com a temática de universo/sistema solar e um modelo do Sistema Solar simulando o seu movimento e modelos dos planetas e suas estruturas internas.

[**http://dsc.inf.furb.br/tcc/index.php?cd=11&tcc=1830**](http://dsc.inf.furb.br/tcc/index.php?cd=11&tcc=1830)

Nesta pesquisa foi realizada uma aula sobre o sistema solar na qual os objetivos eram conceituar o sistema solar, apresentar a ordem dos planetas, que compõem nosso sistema solar, em relação ao sol, localizar a Terra no sistema solar, para isto utilizarão os seguintes materiais: livros, papéis coloridos, cola, canetinhas coloridas, tesoura escolar, barbante, onde o professor pode trabalhar com equipes sendo cada equipe representando um planeta. A partir disto fizeram uma pesquisa na qual deveriam coletar informações sobre: dimensões deste corpo celeste, cores relacionadas a este planeta, distância do planeta ao Sol, temperaturas, presença ou não de luas, presença ou não de anéis, características de seu relevo e atmosfera. Após feito o levantamento dos dados ditos anteriormente as equipes iriam fazer uma apresentação de 2 minutos.  
 Após as apresentações um dos laudos de cada grupo será sorteado para realizar uma dinâmica com o uso do barbante para demonstrar a distância do sol para com os planetas.

<http://www.ib.usp.br/iec/conteudo/astronomia/sistema-solar/>

# ROTEIRO PEDAGÓGICO (SEQUÊNCIA DIDÁTICA)

[Descrever o roteiro pedagógico (sequência didática) de aplicação do produto educacional, ou seja, como será utilizado em sala de aula.]

# RESULTADOS ESPERADOS

[Descrever o que esperam no momento da aplicação do produto educacional.]

# REFERÊNCIAS

[Inserir as referências citadas no texto de acordo com o ABNT]