



FOLCLORE E O ENSINO NÃO-FORMAL

Estudo da instalação "Folclore Digital"

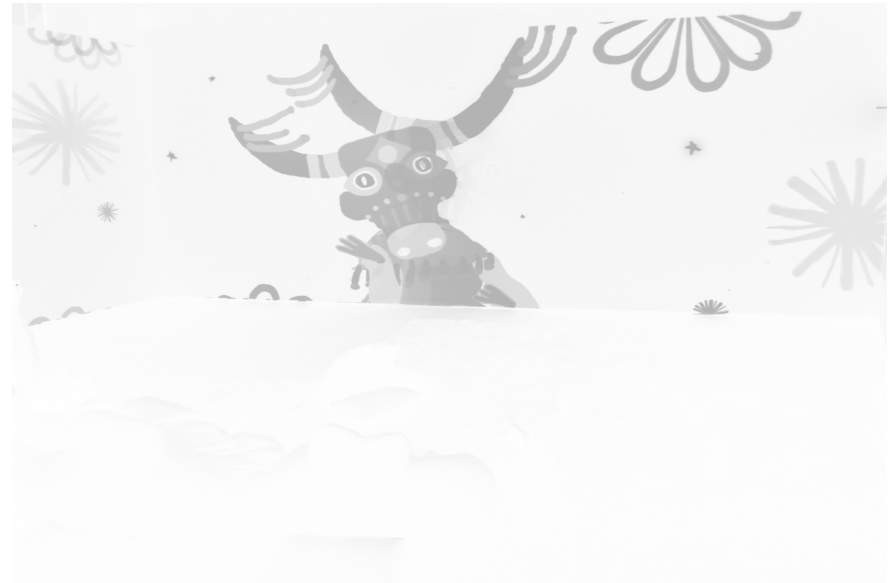
Juliana Mazza Pereira RA: 171234
Lígia Villaron Pires RA: 172346

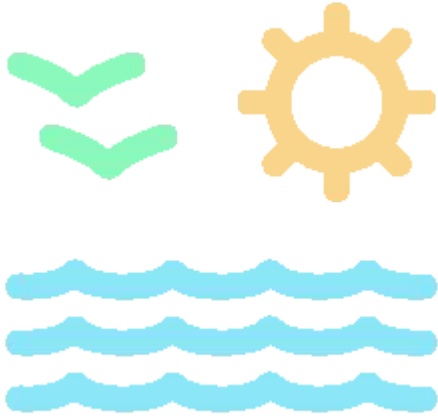
Instalação 'Folclore Digital'

- Interesse:
 - Folclore: peça chave na cultura do país;
 - Formação de uma consciência cultural;
 - Respeito à diversidade;
 - Uso de tecnologias digitais.
- Tecnologia utilizada:
 - Vídeo Mapping;
 - Animação 2D;
 - Mixagem:
paisagens sonoras em 5.1.

Metodologia

- Estudo de campo:
 - Experiência pessoal;
 - Conversa com outros visitantes;
 - Registros fotográficos;
 - Pesquisa bibliográfica.





Resultados

- Espaço.
- Conteúdo audiovisual.
- Imersão.
- Não possui tutor ou monitor.
- Conversa com visitantes:
 - Conteúdo audiovisual animado x livros;
 - Tecnologia modifica o espaço do museu: ambiente confortável e acessível (estimulante).
- Questão da interatividade.

Conclusões

- Contexto de aprendizagem: circunstâncias relevantes para a construção do conhecimento (Figueiredo e Afonso).
- Pontos que contribuem:
 - Imersão: tecnologias + ambiente;
 - Alternativa para algo que é conhecido geralmente apenas através de livros ou da tradição oral.
- Assimilação e acomodação (Piaget).
- Abordagem cognitivista: interação sujeito objeto leva à construção do conhecimento.