

Construção de uma fortaleza medieval (v1):

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Ferramentas tecnológicas (versão):	Pico 4 Empresa
Requisitos: O que você precisa? (Pense em hardware, habilidades, conhecimento.)	<ul style="list-style-type: none">○ Conhecimento de "Castle Builder" ou jogos similares para ajudar os alunos conforme necessário.○ Uma ligação à Internet estável e forte○ Computadores com acesso à Internet
Tecnologias opcionais:	<ul style="list-style-type: none">○ Projetor ou Quadro Interativo: Para exibir instruções, informações introdutórias e facilitar discussões em grupo.
Data:	15.01.2024
Colégio:	Colégio Vocacional de Tartu
Autor:	Anu Tintera
Tópicos da(s) aula(s):	Princípios da construção medieval do castelo # Realidade Virtual
Tempo estimado:	<90x90 minutos>

Título/assunto da lição: <Construindo uma fortaleza medieval>

Intenção: O que você deseja ou espera que aconteça? (As intenções muitas vezes não são mensuráveis ou tangíveis, mas ajudam no desenvolvimento do processo de design.)

1. Apresentar aos alunos os princípios de construção e o contexto histórico dos castelos medievais utilizando a tecnologia VR (Pico 4) e o jogo baseado em computador "[Castle Builder](#)".



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Resultados Desejados: Um ou mais objetivos mensuráveis e tangíveis que o professor almeja com esta lição.

1. Os alunos compreendem os elementos básicos e o contexto histórico da construção do castelo.
2. Os alunos desenvolvem competências de pensamento e planeamento espacial utilizando diferentes tecnologias.
3. Os alunos aprendem a colaborar e a resolver problemas em diversos ambientes de aprendizagem.

Agenda: COMO vai atingir os objetivos? Descrição do plano de aula / atividades educativas / métodos de trabalho.

1. Introdução (90 min): Os primeiros 90 minutos serão dedicados a uma introdução ao tema (visão geral dos castelos medievais e seu significado histórico) e à tecnologia (apresentar aos alunos os fones de ouvido Pico 4 VR e o jogo "Castle Builder" em computadores).
2. Trabalho de Grupo (60 min): Metade dos alunos utiliza auriculares Pico 4 e a outra metade trabalha em computadores. Ambos os grupos constroem e exploram castelos. Metade do tempo há uma troca (grupos trocam de atividades para experimentar ambas as tecnologias).
3. Discussão e Análise (25 min): Discuta experiências e lições aprendidas com o uso de diferentes tecnologias. Preenchimento de planilhas.
4. Resumo (5 min): Resume a lição e recolhe feedback.

Funções: Quem facilita o quê? Quem participa? O que esperamos dos alunos?

1. Professor: Orienta e apoia o uso de ambas as tecnologias, facilita o trabalho em grupo.
2. Estudantes: Divididos em dois grupos; um grupo trabalha com auriculares Pico 4 VR e o outro em computadores.

Expectativas dos Alunos

1. Flexibilidade e abertura à aprendizagem de novas tecnologias.
2. Capacidade de colaborar e comunicar durante o trabalho em grupo.
3. Foco e participação em ambas as atividades.

Regras: Regras ou princípios são sobre como você quer aprender e trabalhar em conjunto.

1. Todos os alunos devem seguir as instruções e orientações de segurança ao usar fones de ouvido e computadores de realidade virtual.
2. Respeito e cooperação para com os colegas e para com o professor.
3. Aderência aos princípios de gestão de tempo e tarefas.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Tempo: Descreva o caminho do tempo: Que horas começamos/terminamos/quebramos? Quando é tempo de reflexão? O que acontece entre os tempos de contacto?

1. Início/Fim: Duas sessões de 90 minutos.
2. Pausas: Conforme necessário, especialmente antes e depois de mudar de grupo.
3. Tempo de reflexão: Últimos 5 minutos para resumo da aula e feedback.

Extra: Construindo um Castelo Medieval: Planilha de acompanhamento de vídeo VR

1. Princípios de design do castelo

1.1 Descreva os principais elementos de design do seu castelo usados no jogo VR e no computador.

1.2 Qual é a diferença entre a tecnologia de RV e as experiências de design baseadas em computador?

2. Contexto histórico

2.1-Que papel desempenharam os castelos na sociedade medieval e na guerra?

2.2 Como é que ambas as tecnologias o ajudaram a compreender a complexidade da construção de castelos?

3. Experiência Tecnológica

3.1-Quais foram os principais desafios e lições aprendidas na utilização da tecnologia VR e do jogo de computador?

3.2-Como é que estas tecnologias influenciaram a sua compreensão da arquitetura de castelos?

4. Reflexão e Opinião

4.1 Que novos conhecimentos adquiriu sobre castelos durante esta aula?

4.2 Como esse conhecimento pode ajudar a compreender a história e a cultura medievais mais amplas?