

## APLICAÇÃO DE REALIDADE AUMENTADA PARA O ENSINO: ESTUDOS DE TECNOLOGIAS

Rafael Felipe Souza Munhoz<sup>1</sup>, Douglas Francisquini Toledo<sup>2</sup>

Instituto Federal do Mato Grosso do Sul – Campus Três Lagoas - MS

<sup>1</sup>rafelipy@gmail.com, <sup>2</sup>douglas.toledo@ifms.edu.br

### Resumo

Hoje em dia, é comum que os profissionais da área de educação procurem novos recursos para motivar seus alunos e/ou aprimorar a maneira de ensinar. Um campo muito visado nessas situações é a informática na educação. Existem diversas ferramentas computacionais elaboradas exclusivamente para promover a educação. Porém, não são todas as ferramentas que motivam os alunos, ou que facilitam o ensino para os profissionais do ramo. A realidade aumentada é uma área de estudo na computação, e pode ser bastante promissora para informática na educação, pois tem como objetivo integrar o ambiente real com recursos virtuais. Assim, este trabalho buscou estudar e entender as tecnologias que envolvem um sistema de realidade aumentada para auxiliar no ensino das disciplinas ofertadas pelo Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS), Campus Três Lagoas.

**Palavras-chave:** Sistemas de Informação, Tecnologias de Comunicação e Informação, Realidade Aumentada.

### Introdução

Nos últimos anos tem se tornado comum a aplicação de recursos tecnológicos nos ambientes escolares. Os materiais fornecidos pela informática podem ser utilizados, praticamente, em qualquer disciplina do ensino fundamental, médio, superior ou outros. Porém, na maioria das escolas esses materiais não são utilizados de maneira otimizada e/ou não apresentam motivação para que os alunos os utilizem corretamente. A informatização do processo de ensino-aprendizagem requer, além do aprimoramento dos educadores, um sistema de informação muito bem integrado com o ambiente educacional, e que instigue a curiosidade dos alunos acerca do assunto abordado. Nesse contexto, existem diversas áreas da computação que buscam gerar diferentes maneiras do usuário e das aplicações computacionais se interagirem. A realidade aumentada é classificada como uma dessas áreas. O objetivo da realidade aumentada é criar uma interface mais próxima possível do natural para o usuário de um determinado sistema computacional. Ela funciona acrescentando algo ao ambiente do usuário em questão, de modo que ele possa interagir com tais recursos. Assim, a realidade aumentada se torna uma alternativa muito promissora para a área de educação, e este projeto tem o intuito de utilizá-la nesse sentido.

### Metodologia

O projeto teve início com reuniões com o professor orientador. Após definir as tecnologias a serem estudadas, foram realizadas pesquisas por meio de métodos científicos.

### Resultados e Discussão

O resultado obtido neste projeto foi o levantamento do referencial teórico relacionado ao tema de realidade aumentada.

### Considerações Finais

A proposta deste projeto foi de estudar tecnologias que envolvem realidade aumentada a fim de auxiliar as disciplinas ministradas nos cursos presenciais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (IFMS), Campus Três Lagoas.

### Agradecimentos

Agradecimento ao professor orientador Me. Douglas Francisquini Toledo, por toda dedicação e comprometimento em nos ajudar.

### Referências

- PARRA, Nélio. Informática e educação. v. 2, n. 17, 2011.
- KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Realidade virtual e aumentada: conceitos, projeto e aplicações. In: Livro do IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis (RJ), Porto Alegre: SBC. 2007.
- CARDOSO, Alexandre et al. Tecnologias e ferramentas para o desenvolvimento de sistemas de realidade virtual e aumentada. Editora Universitária UFPE, p. 1-19, 2007.