

# Golo Tecnológico: Pintar e Explorar o Mundo do Futebol em Realidade Aumentada!

## Realidade Aumentada

### Características do Recurso Educativo:

- **Categoria:** Realidade Aumentada
- **Tipo de Recurso:** Atividade Prática
- **Duração:** 90 min
- **Destinatários:** Pré-escolar e 1.º Ciclo.
- **Ano de Criação:** 2024-2025



Ciclo

**Objetivo da Atividade:** Nesta atividade especial para celebrar a CodeWeek, os alunos vão colorir uma cena de futebol e, de seguida, utilizar a aplicação Quiver para ver a sua criação ganhar vida em Realidade Aumentada (RA). O objetivo é desenvolver a criatividade e experimentar como a tecnologia transforma uma simples ilustração numa experiência interativa.

### **Competências Digitais a Trabalhar:**

1. **Alfabetização Digital:** Aprender a utilizar tablets e aplicações móveis para interagir com tecnologia de RA.
2. **Criatividade:** Desenvolver a expressão artística ao colorir a cena e visualizar os resultados digitais.
3. **Pensamento Computacional:** Explorar a relação entre o mundo físico e o digital ao interagir com a aplicação Quiver.
4. **Tecnologia de RA:** Compreender o funcionamento básico da RA e como esta pode ser aplicada para fins educativos e recreativos.
5. **Colaboração e Partilha:** Partilhar as criações com os colegas e discutir o impacto da tecnologia na criatividade.

---

### **Instruções para a Atividade:**

1. **Colorir:** Os alunos devem começar por colorir a cena de futebol conforme a sua criatividade.
2. **Aplicação Quiver:** Cada aluno deverá aceder à aplicação para digitalizar a sua criação.
3. **Utilização da Aplicação:** Após colorirem a imagem, os alunos devem abrir a aplicação Quiver e digitalizar a página com o código QR que está incluído.
4. **Atenção à Luminosidade dos Ecrãs:** Importa notar que a sensibilidade da aplicação Quiver pode variar consoante a luminosidade do ambiente. Alguns tablets podem detetar rapidamente o desenho e ativar a RA, enquanto outros podem demorar um pouco mais. Certifiquem-se de que há uma boa iluminação na sala para facilitar o processo.

- 
5. **Explorar e Partilhar:** Uma vez ativada a RA, os alunos poderão explorar as suas criações em 3D e partilhá-las com os colegas, apreciando a mistura entre arte e tecnologia!



1. Color the picture.
2. Download the Quiver app.
3. Open the Quiver app & scan the QR Code.
4. Scan the page & enjoy the AR experience.