



Atividades de Carnaval

Projeto de Autonomia e Flexibilidade
Curricular com Realidade Aumentada

Características do Recurso Educativo:

- Categoria: Realidade Aumentada
- Tipo de Recurso: Atividade Prática
- Duração: 90 min
- Destinatários: Pré-Escolar, 1.º e 2.º Ciclos
- Ano de Criação: 2018



Ciclo

Realidade Aumentada

Designa-se realidade aumentada (RA) a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real, neste exemplo pratico iremos utilizar a temática do Carnaval para a criação de máscaras digitais

Articulação disciplinar

- Aspectos culturais de países de expressão inglesa;
- Celebrações e datas festivas;
- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais na instalação de apps no telemóvel;
- Criar e Inovar- Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias.

Mecanismo de Monitorização da Evolução das Aprendizagens

Modalidades de avaliação: diagnóstica e formativa, recorrendo-se a trabalhos de grupo, criação de uma máscara de carnaval digital, original aplicando uma app de realidade aumentada, o Quiver Masks.

Material necessário

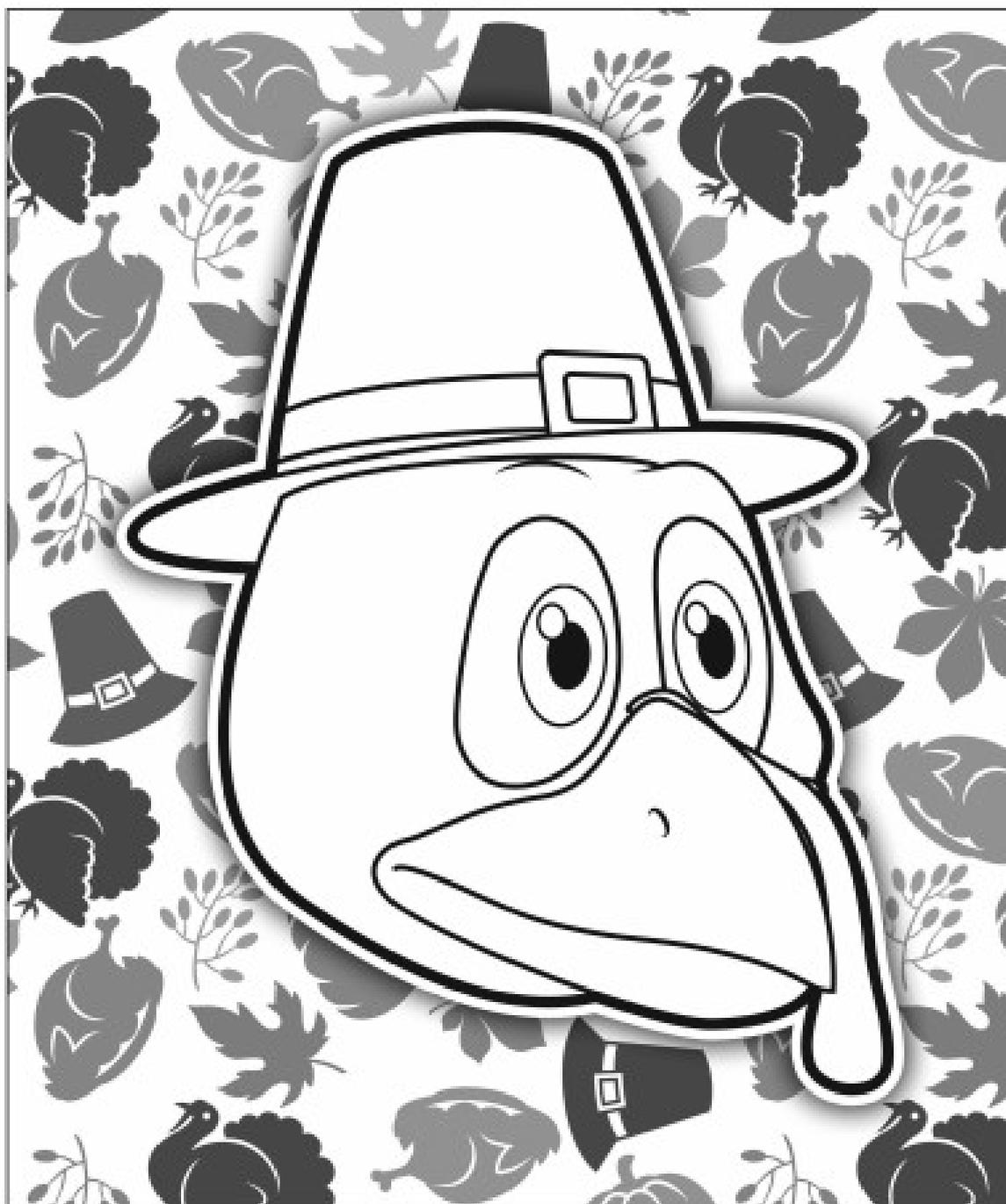
- Telemóvel com sistema Android;
- Instalar no telemóvel a app Quiver Masks;
- Imprimir as máscaras e distribuir pelos alunos na sala;
- Os alunos usam cores para personalizar as máscaras;
- Abrir a aplicação Quiver Masks no telemóvel, apontar e visualizar em 3D.
- Tirar fotos usando a máscara virtual

Atividades- Máscaras Digitais



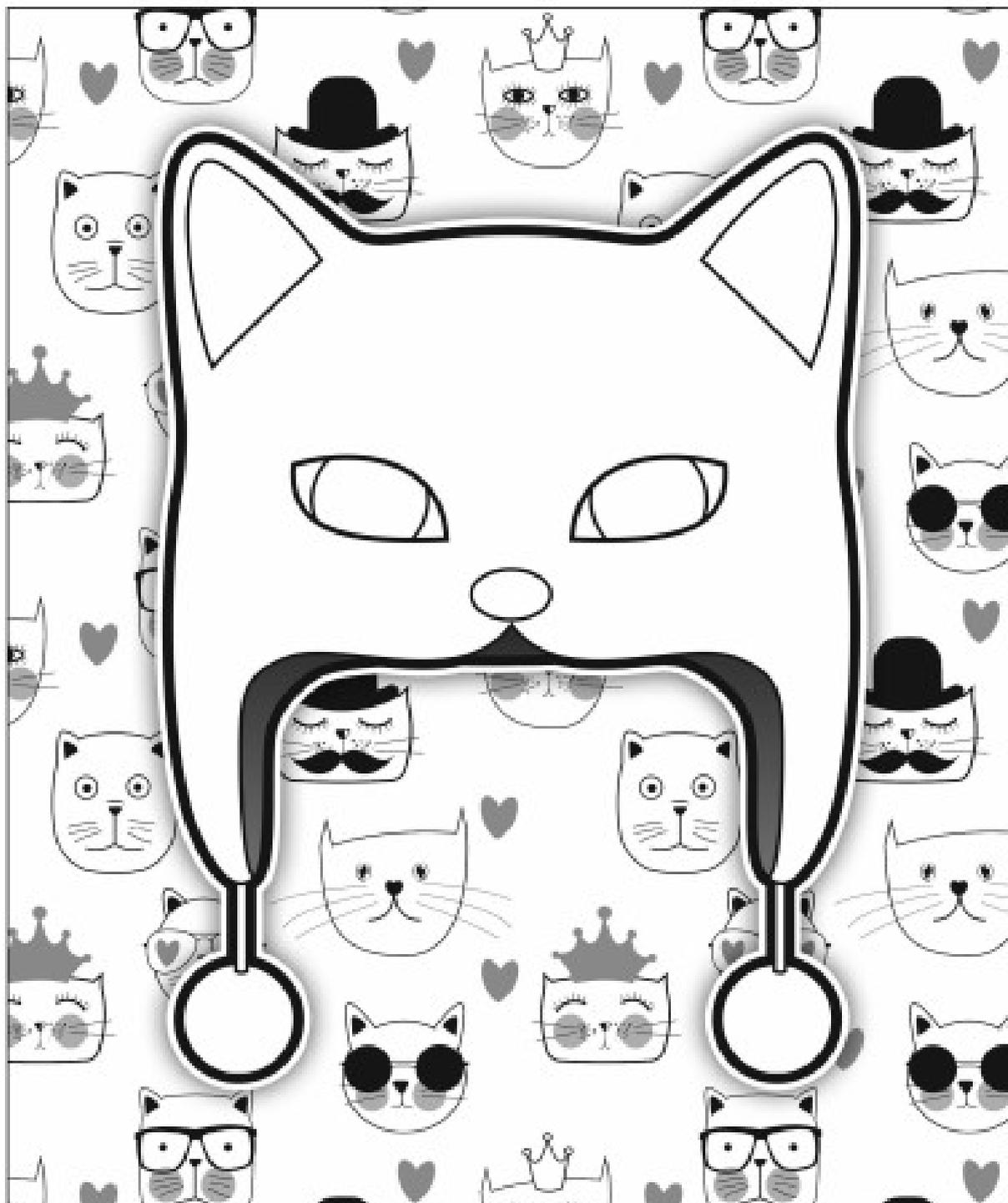
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





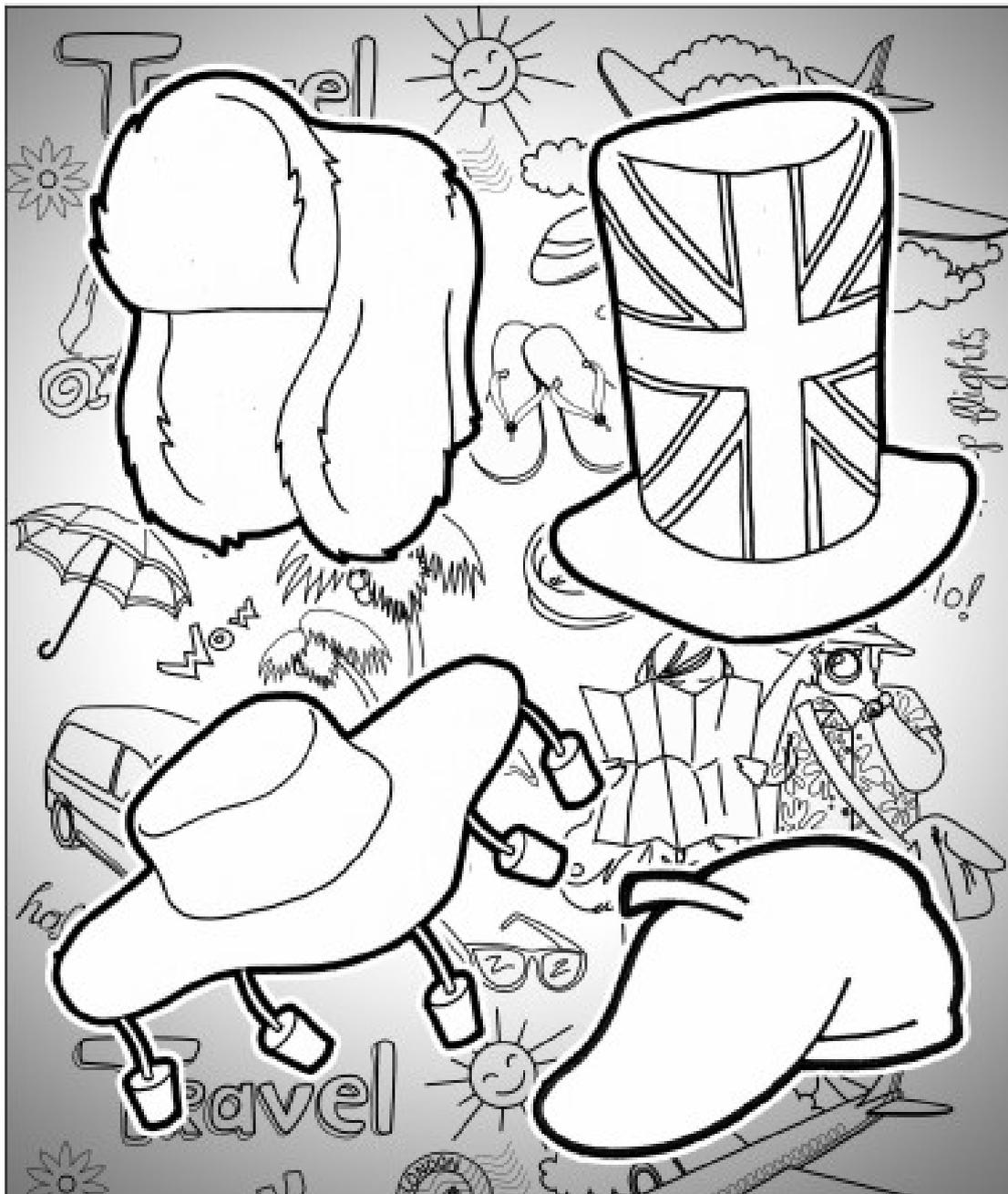
Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks





Quiver Masks
QuiverVision.com/Masks

