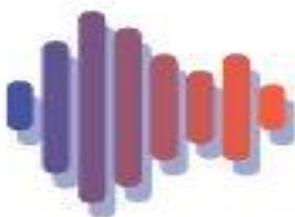


XXXIV FEIRA CIENTÍFICO CULTURAL

PROJETO

ENSINO FUNDAMENTAL



**Experiências Culturais Imersivas
em tempos de pandemia**

XXXIV FEIRA CIENTÍFICO CULTURAL

PROJETO

ENSINO FUNDAMENTAL

Projeto de pesquisa apresentado à direção do Colégio Martha Falcão como mostra do trabalho realizado pelos alunos do 4º ano – turma 402

Agradecimentos

A Deus, à direção das Instituições Nelly Falcão de Souza, coordenadora Ana Gláucia e aos pais pela parceria ao longo da realização do trabalho.

XXXIV FEIRA CIENTÍFICO CULTURAL

PROJETO

ENSINO FUNDAMENTAL

Tema: As experiências Culturais Imersivas em Tempos de Pandemia

Público alvo: alunos do 4º ano.

Período: 17 de julho a 29 de setembro.

JUSTIFICATIVA

Com a finalidade de incentivar a pesquisa científica, os alunos do 4º ano da turma 402 abordarão o tema “**As Experiências Culturais Imersivas**”. O referido nasceu dos reflexos em torno do atual momento vivido pela a humanidade, isto é, a pandemia provocada pela disseminação do novo Corona Vírus.

Assim, a partir de pesquisas iniciais percebeu-se a relevância do tema que foi de encontro com a expectativa dos discentes. Diante dos resultados da pesquisa foi possível assimilar os primeiros conceitos sobre a temática, a saber: o que é imersão, quais elementos proporcionam as experiências imersivas, bem como essas experiências se apresentaram no período da pandemia e quais suas principais vertentes.

Assim foi possível perceber que o isolamento social causado pela Covid-19 funcionou como um potencial acelerador de futuros. Onde as pessoas se conectaram e continuaram vivenciando os elementos culturais sob uma nova perspectiva, mediada pelas novas tecnologias. Abrindo caminho para um novo jeito de se relacionar e expressar a cultura.

OBJETIVO GERAL

Conhecer os microrganismos causadores de doenças.

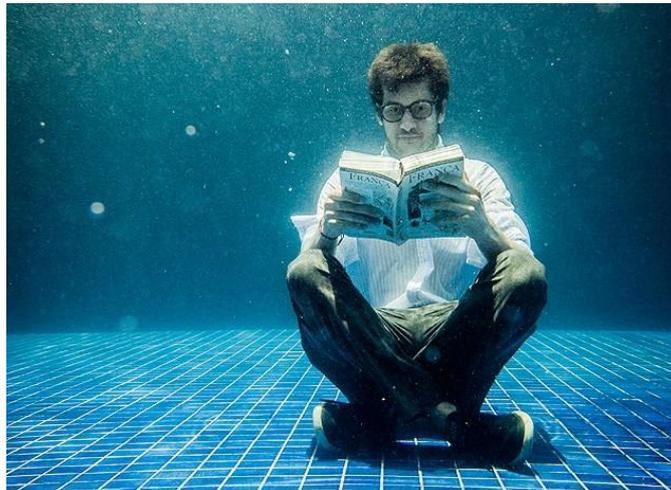
OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Nomear e caracterizar as doenças causadas por vírus, bactérias e protozoários;
2. Apresentar os cuidados de higiene que podem combater as doenças causadas por microrganismos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O que é imersão?

Para entendermos melhor o conceito das experiências culturais imersivas, antes é preciso conhecer os conceitos que estão ligados a essa tendência. Então vamos ver o que é imersão e presença.



De forma geral, imersão está associada a algum tipo de distanciamento ou deslocamento (psicológico, físico ou ambos) do que se poderia chamar de mundo real e tempo atual. Imersos em nossos pensamentos, podemos estar caminhando por uma rua movimentada sem prestar atenção para as pessoas ao nosso redor. Os sonhos representam um tipo especial de imersão onde, além do que descrevemos até aqui, podemos ainda nos sentir presentes em outros ambientes e, inclusive, experimentar algum tipo de controle sobre nossos atos nesse novo local.

Quais elementos produzem as experiências imersivas

As experiências imersivas requerem a utilização de novas tecnologias e ferramentas de inteligência artificial (AI). Em outras palavras, não há imersão na ausência do fator tecnologia. Dito isso, podemos definir o conceito como sendo a experiência do usuário de forma imersiva e utilizando ferramentas como:

- **Realidade Aumentada (AR),**
- **Realidade Mista (MR),**

- **Realidade Virtual (VR) e material visual em 360°** elaborado para a criação de plataformas consideradas interativas.



Portanto, esse tipo de experiência tem como objetivo levar o indivíduo a um nível ampliado e imersivo que, traga novas sensações, interações e estímulos precisamente sensoriais, sempre alinhados com uma necessidade ou satisfação do indivíduo.

As experiências culturais imersivas e a pandemia

Para grande parcela dos humanos, mudanças geram incertezas e insatisfações, outros aderem a elas sem nenhuma dificuldade. No atual momento podemos dizer, sem nenhuma dúvida, que muitas mudanças virão e se tornarão tendências na sociedade no período pós-pandemia.

Alguns especialistas e futuristas internacionais dizem que o corona vírus funcionou como um acelerador de “futuros”. A pandemia antecipou mudanças que já estavam em curso como o trabalho remoto, a educação a distância e até mesmo o entretenimento teve seu cenário alterado.



Como resposta ao isolamento social, os artistas e produtores culturais passaram a apostar em shows e espetáculos on-line, assim como os *tours* virtuais a museus ganharam mais destaque. Esse comportamento deve evoluir para o que se pode chamar de experiências culturais imersivas, que tentam conectar o real com o virtual a partir do uso de tecnologias que já estão por aí, mas que devem se disseminar, como a realidade aumentada e virtual, assistentes virtuais e máquinas inteligentes

As lives na pandemia

É quase impossível que você não tenha visto nenhuma transmissão ao vivo – as chamadas lives – de algum cantor que você gosta nos últimos dias. Desde o início das medidas de distanciamento social decorrente da a pandemia do novo corona vírus, em meados de março, muitos artistas nacionais e internacionais começaram a usar suas redes sociais para fazer shows dentro de suas casas.



O que no início poderia ser uma maneira intimista de continuar o trabalho, ainda que sem remuneração, adquiriu proporções gigantescas como a live do cantor sertanejo Gustavo Lima, em 27 de março. Ele foi o primeiro a elevar o patamar das lives com seu “Buteco em Casa”, uma grande produção com patrocinadores, equipe de luz, som e captação. Ele também optou por fazer a transmissão no YouTube, em vez do Instagram.

Já no cenário internacional os artistas e bandas não aderiram ao formato super produzido preferindo apresentações feitas em casa usando o próprio celular. O grande evento digital internacional foi o One World: Together At Home, liderado por Lady Gaga com a participação de vários artistas.

A arte digital imersiva

Outros ramos culturais também aderiram ao formato das experiências imersivas como a arte digital. O gênero utiliza a **tecnologia** como um veículo para nos conectar à arte, fazendo com que possamos vivenciá-la.

É importante lembrar que a arte que mexe com os sentidos não é novidade. A diferença é a chegada da tecnologia, que aumenta a conexão e as possibilidades desse estilo. O segmento não só atraiu jovens artistas, como também instituições, que têm usado essa tecnologia para aproximar o público da obra de grandes artistas de diferentes épocas. Entre os espaços que ganharam a atenção por usarem a arte digital imersiva está o novo **Atelier des Lumières**, em Paris.



Outro exemplo ligado à arte imersiva é o TeamLLab, que tem uma instalação permanente no emblemático museu Mori, em Tóquio, e acaba de abrir uma exposição no Museu Nacional de Singapura. Fundado em 2001, o grupo interdisciplinar une arte, tecnologia e ciência – suas instalações são desenhadas de forma totalmente interativa. Ao serem tocadas, as telas mudam de cor, de desenho, transformando cada ambiente de acordo com a presença do calor humano.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO

O projeto será desenvolvido no segundo semestre, através de estudos, pesquisas, produções coletivas, aulas passeios, palestras e etc.

A culminância do Projeto será oral em formato de vídeo com a duração máxima de 15 minutos. A divulgação da produção será feita através do site que hospedará a XXXIV Feira Científico- Cultural do Colégio Martha Falcão.

RECURSOS DIDÁTICOS:

Material (is) a ser (em) utilizado (s)

- Papel cartão;
- Cola;
- Tesoura;
- Pincel;
- Livros;
- Revistas e jornais on-line;
- Vídeos;
- Telefone celular;
- Filmadora;
- Editor de vídeos
- Aplicativos para a formatação de logo marca.

RESULTADOS ALCANÇADOS

O assunto abordado apresentou ampla aceitação dos alunos. O produto do período de estudo foi a elaboração do vídeo a ser apresentado na XXXIV Feira Científico-Cultural

Atividades	Período
Pesquisa sobre o assunto	17 de agosto a 24 de agosto
Estudos	08 de setembro a 11 de setembro
Produções coletivas	08 de setembro a 11 de setembro
Preparação do material	08 de setembro a 11 de setembro
Organização	12 de setembro a 15 de setembro
Exposição	25 de setembro

REFERÊNCIAS

CANÇADO, I. C. P; MORAIS, M. B; THOMAZ, S. DE P. Ciências: 4º ano – 2º ed. – Fortaleza: Sistema Ari de Sá de Ensino, 2020.

IANNI, A. M. Z. Biodiversidade e Saúde Pública: questões para uma nova abordagem. Instituto de Saúde SES – SP, 2019.

TÍTULO: “As Experiências Culturais Imersivas em Tempos de Pandemia

TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO DA TURMA 402

ORIENTADORA: Juracy Mota

RELATÓRIO DA PESQUISA

I. Propósito do projeto e hipótese

Após a elaboração do projeto nosso foco foi socializar uma pesquisa apresentando o conceito das experiências culturais imersivas e como elas contribuíram para a continuação da difusão da cultura no período da pandemia.

II. Metodologia

O projeto foi desenvolvido no 2º semestre através de estudos, pesquisas, bem como a produção de vídeo.

A culminância do projeto se dará de forma oral em formato de vídeo com a duração de 15 minutos. A divulgação da produção será feita através do site que hospedará a XXXIV Feira Científico- Cultural do Colégio Martha Falcão.

III. Análise de dados e resultados

A corrida pelo digital implica em mutações e adequações às inovações e recursos diferenciados, como é o caso da **experiência imersiva**. Através da associação de ambientes compostos por elementos tecnológicos com as experiências imersivas, os usuários recebem sensações e influências que beiram o máximo da realidade.

O planejamento almeja o mix de recursos avançados e inteligentes que formará um ambiente dispendo de distintas inovações. Sempre visando a entrega da jornada de compra diferenciada ao consumidor.

A **Amazon** desenvolveu um sistema que entrega precisamente uma experiência imersiva. Por meio do **Echo Look**, integrado à sua assistente virtual, o consumidor pode experimentar um conjunto de roupas, receber sugestões e encontrar o que procurava, tudo sem sair de casa e diretamente pelo App.

Diante do exposto, apoiada nas novas tecnologias as experiências culturais imersivas ganharam força no período da pandemia. Desde o início das medidas de distanciamento social decorrentes da pandemia do novo corona vírus, em meados de março, muitos artistas nacionais e internacionais começaram a usar suas redes sociais para compartilhar suas apresentações em casa.

Essa foi a forma encontrada de não se afastar dos fãs e gerar entretenimento para os que estão confinados – até porque os eventos culturais foram os primeiros a ser proibidos pelas autoridades para evitar aglomerações. Entre março e abril, mais de 8 mil shows foram cancelados ou adiados no Brasil, de acordo com a pesquisa Covid-19: impacto no mercado da música no Brasil, elaborada pelo Data SIM.

Então, a adaptação dos shows para o formato de livestream, sendo essa uma forma de estarem próximos aos seus fãs e também uma nova forma de levantar recursos para sustentação de toda a estrutura do artista nesses meses sem shows.

É importante lembrar que a arte que mexe com os sentidos não é novidade, vide as criações de Yayoi Kusama e Verner Panton. A diferença é a chegada da tecnologia, que aumenta a conexão e as possibilidades desse estilo. O segmento não só atraiu jovens artistas, como também instituições, que têm usado essa tecnologia para aproximar o público da obra de grandes artistas de diferentes épocas. Assim, nesse período de pandemia presenciamos as mais diferentes formas de expressões

V. Resumo e conclusão.

V. Aplicação.

Diante do exposto podemos concluir que as experiências culturais imersivas se mostraram no período da pandemia como uma saída ao isolamento social. Tal fato reforça a necessidade humana da interação.

As novas tecnologias desempenharam papel vital nesse período pois, através delas tem sido possível o homem vencer as barreiras da distância e do isolamento. Assim, aquilo que parecia ainda pertencer a um futuro distante, tornou-se realidade e trouxe mudanças profundas nos relacionamentos e na forma de expressão do homem e a cultura como uma criação humana também se altera de forma significativa.

Apêndices

Pré-Projeto

1 ORIENTADOR

Juracy Mota da Silva

2 TURMA

402

3 TÍTULO

“As experiências culturais imersivas em tempos de pandemia”

4 COMPONENTES DA EQUIPE

Rafaella Zanetti, M^a Eduarda, Samuel Lins, Fernanda Soares, Julia Milan.

5 OBJETIVOS

- Objetivo Geral: Mostrar como a pandemia de 2020 contribuiu para o redimensionamento de práticas culturais.
- Objetivos Específicos:
 1. Apresentar o conceito de experiências culturais imersivas como ponte entre o real e o virtual;
 2. Mostrar como as expressões culturais se apresentaram no período da pandemia utilizando as novas tecnologias como ferramenta de acesso aos conteúdos artísticos.

6 FORMA DE APRESENTAÇÃO

A apresentação será oral em formato de vídeo com a duração máxima de dez minutos. A divulgação da produção será feita através do site que hospedará a XXXIV Feira Científico-Cultural do Colégio Martha Falcão.

7 MATERIAL UTILIZADO

Livro, câmera, equipamento de iluminação, computador, software de edição, plataforma on-line que hospedará o conteúdo.

8 CUSTO POR ALUNO

Não será permitido solicitar valores, apenas materiais.

9 REFERÊNCIAS

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-52129338>. Acesso em: 24/07/2020 às 14:35.

<https://brasil.elpais.com/opiniao/2020-04-13/como-o-coronavirus-vai-mudar-nossas-vidas-dez-tendencias-para-o-mundo-pos-pandemia.html>. Acesso em: 24/07/2020 às 15:20.

Professor (a)

Coordenador (a)

Produção do material



