

EduCITY no Zoo Santo Inácio: uma aventura através de um jogo com Realidade Aumentada

Rita Rodrigues, Lúcia Pombo
anarita.mrodrigues@ua.pt, lpombo@ua.pt

Contextualização

Exploração e criação de jogos educativos na cidade com Realidade Aumentada pelo cidadão



Potencial para escalabilidade

Plataforma de criação de jogos aberta ao público

App de utilização aberta ao público



Criar ambientes inteligentes de aprendizagem para promover competências-chave de sustentabilidade e desenvolver consciência ambiental na comunidade

com impacto

Academia
(escolas e comunidade educativa)

Sociedade
(câmaras municipais, empresas, zoológicos...)

WILDPARK
ZOO SANTO INÁCIO

Metodologia

Método



Estudo de caso

Público-alvo



Comunidade em geral

Instrumentos



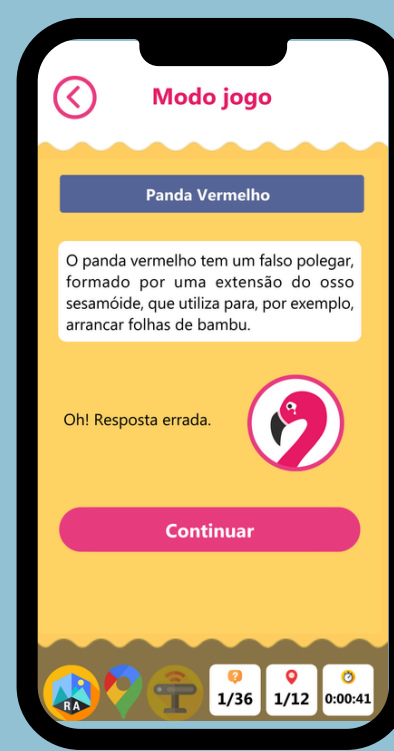
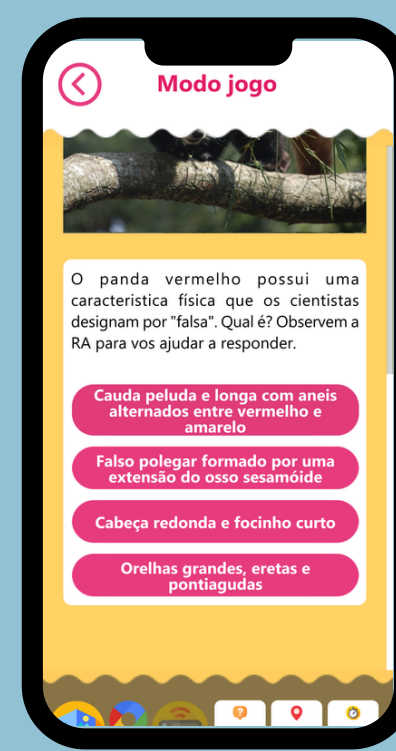
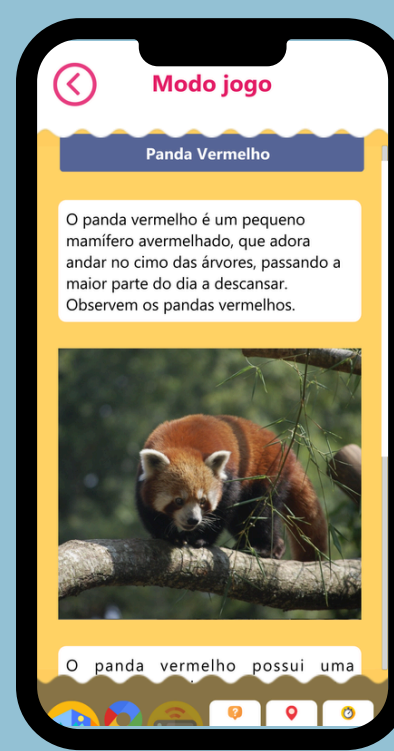
Logs do jogo e questionário

[1, 2, 3]

Objetivos

Desenvolver um jogo interdisciplinar integrado na app EduCITY com um percurso pelo Zoo Santo Inácio que promova:

- o elo entre os cidadãos e os animais para uma sensibilização mais eficaz da importância da conservação das espécies e do meio ambiente
- a formação de cidadãos conscientes e preparados para os desafios ambientais atuais, nomeadamente a perda de biodiversidade
- a construção de conhecimentos sobre a fauna e flora existente no Zoo Santo Inácio



Resultados esperados

Espera-se que a comunidade envolvida:

- Se sinta mais próxima dos animais observados
- Construa conhecimentos sobre a fauna e flora existente no Zoo Santo Inácio
- Desenvolva competências-chave de sustentabilidade
- Desenvolva consciência ambiental
- Se sinta inspirada para estimar e proteger a biodiversidade e os parques
- Reflita sobre as suas ações e actue em prol da preservação das espécies e do meio ambiente

Descarrega a app aqui



Referências Bibliográficas

- [1] Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K. & Evangelidis, G. 2022, "Augmented reality and gamification in education: A systematic literature review of research, applications, and empirical studies" *Applied Sciences*, 12, 6809, 1-43.
[2] Rodrigues, R., & Pombo, L. 2024, "Mobile Augmented Reality app with 3D models: The EduCITY app" in *Proceedings of INTED 2024 – sharing the passion for learning, 18th International Technology, Education and Development Conference*, 4-6 March, Valencia, Spain, pp. 3824-3830.
[3] Pombo, L., & Rodrigues, R. 2024, "Mobile augmented reality games for authentic science learning: perspectives of students (future teachers) on the EduCITY activity" in *Proceedings of INTED 2024 – sharing the passion for learning, 18th International Technology, Education and Development Conference*, 4-6 March, Valencia, Spain, pp. 3145- 3154.