

ENSINANDO CINEMÁTICA COM O *ANGRY BIRDS*



IFIMUP – IN
Material Physics
Institute of the
University of Porto
University of Porto
Institute of the
Material Physics
IFIMUP – IN

U. PORTO

FC FACULDADE DE CIÊNCIAS
UNIVERSIDADE DO PORTO

FC UNIVERSIDADE DO PORTO
FACULDADE DE CIÊNCIAS

U. PORTO

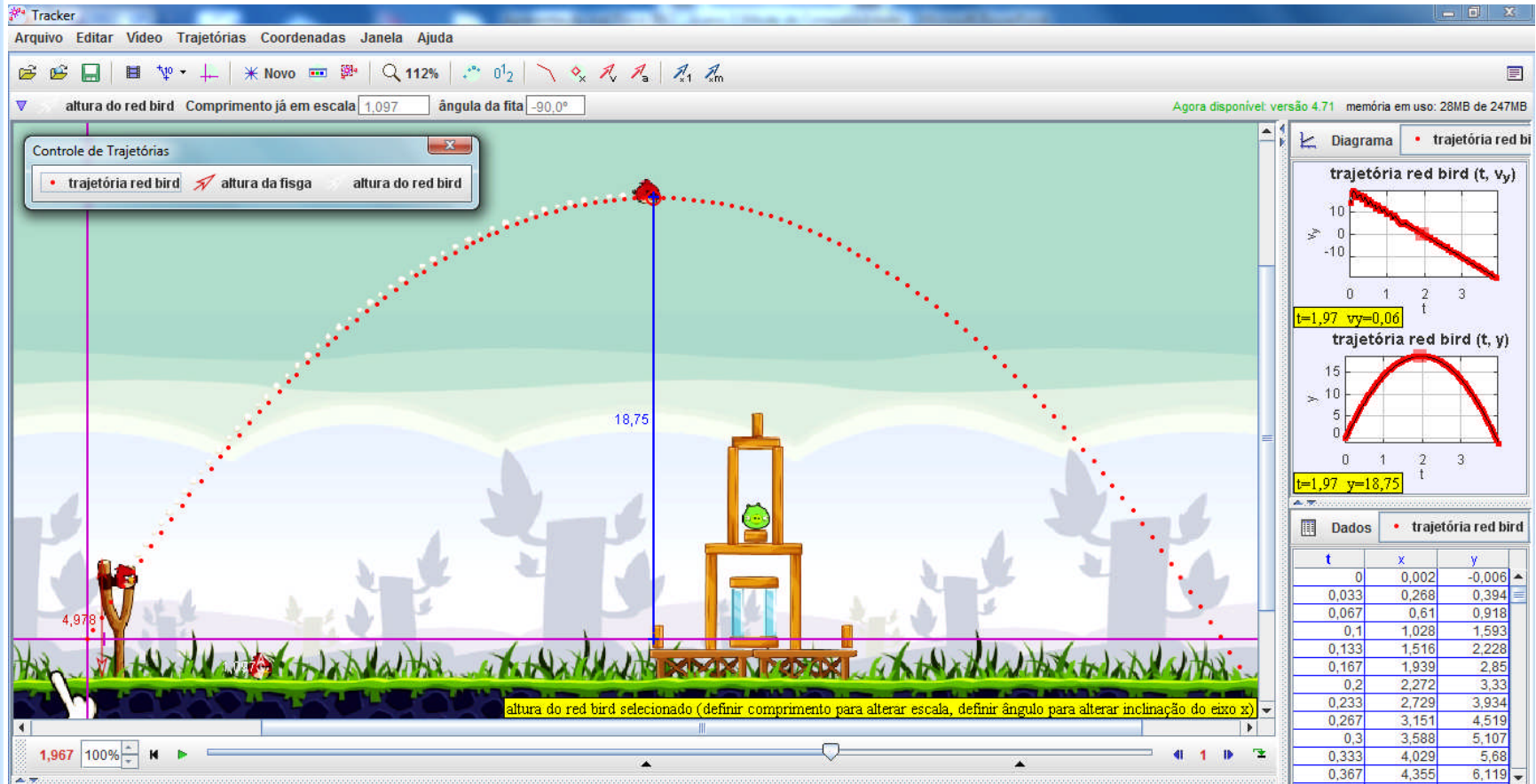
Marcelo Rodrigues
Paulo Simeão Carvalho

Departamento de Física e Astronomia, FCUP

ANÁLISE E MODELAÇÃO DE VÍDEO *TRACKER*

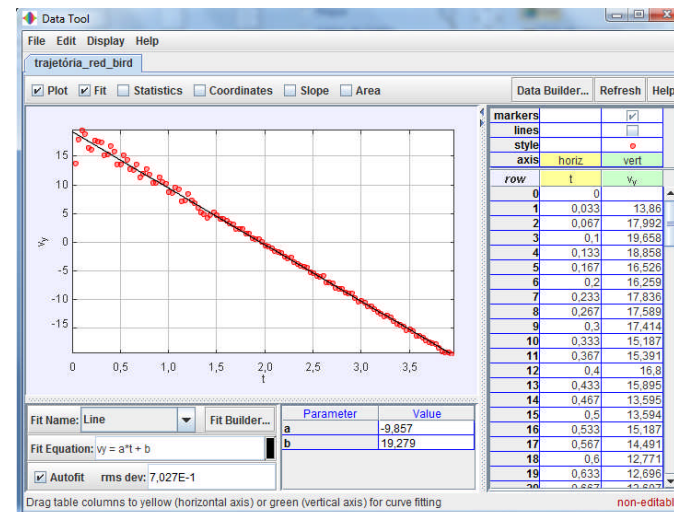
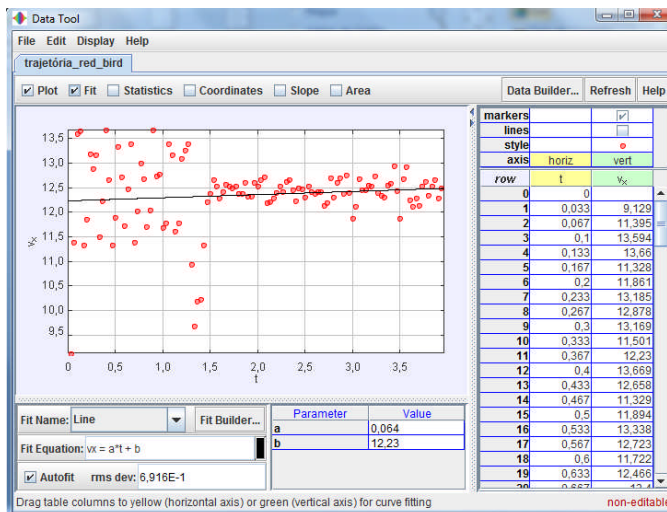
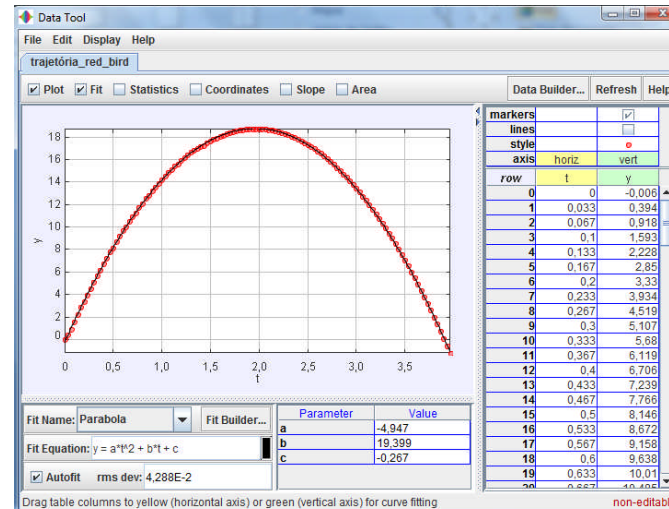
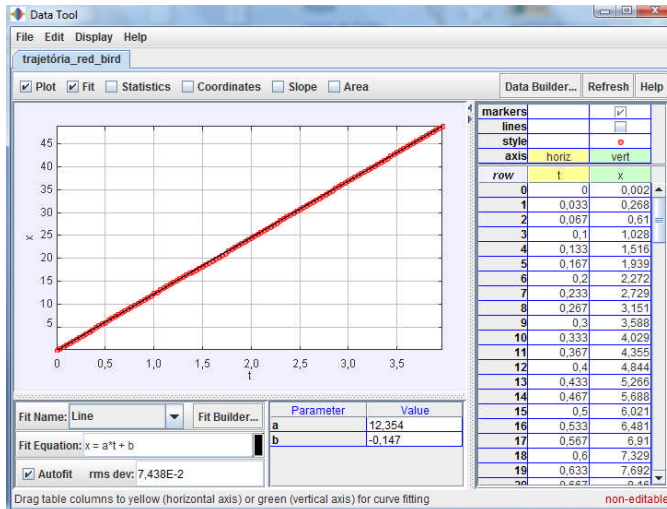
- ❑ O ***Tracker*** é um *software* de análise e modelação de vídeo, da autoria de **Douglas Brown**.
- ❑ Está inserido no projecto ***Open Source Physics*** (OSP).
- ❑ É um *software* de distribuição gratuita que pode ser adquirido no site do autor, em <http://www.cabrillo.edu/~dbrown/tracker/>
- ❑ O ***Data Tool*** é um módulo de análise e modelação de dados, também da autoria de **Douglas Brown**.
- ❑ Está inserido no software ***Tracker*** permitindo uma análise e modelação mais aprofundadas dos dados extraídos.

ANÁLISE CINEMÁTICA DO JOGO





ANÁLISE CINEMÁTICA DO JOGO



AS POTENCIALIDADES PARA O ENSINO

- ❖ **O mundo dos videojogos suscitam o interesse generalizado dos alunos podendo ser usado como fator de motivação para a aprendizagem;**
- ❖ **A análise de vídeo dá ao aluno a possibilidade de trabalhar com conceitos cinemáticos (posição, referencial, trajetória, etc...) de forma prática e intuitiva, potenciando a aprendizagem eficaz daqueles;**
- ❖ **Diversas estratégias podem ser implementadas dentro e fora da sala de aulas, dependendo de se querer introduzir o tema da cinemática, explorar esse tema, utilizá-lo como resolução de problemas ou como atividade experimental virtual.**

**MUITO
OBRIGADO**