

Resumo de Projeto de Iniciação Científica e Tecnológica

Os resumos dos projetos de iniciação e tecnológica são publicações com o objetivo de divulgar sinteticamente todos os projetos desenvolvidos por bolsistas do CNPq e pela comunidade acadêmica do IFSC. Caso os resultados do projeto tenham sido publicados, o título e resumo do mesmo devem ser alterados para se evitar plágio.

1. Identificação do Trabalho

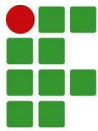
Título original do projeto	Revolução e Tradição: pensamento científico no advento da Modernidade europeia
Editais do projeto de pesquisa	EDITAL Nº 02/2020/PROPII/UNIVERSAL
Título para caderno de resumos	Ensino integrado em história e filosofia da ciência através de modelos astronômicos em realidade aumentada
Coordenador do projeto de pesquisa	Rodolfo Denk Neto
E-mail do Coordenador	rodolfo.denk@ifsc.edu.br
Autores	Leonardo Forti Ogliari e Alesson Junior Toniazzo
Palavras-chave	Revolução Científica; Integração Curricular; Ensino STEAM.

2. Resumo do Trabalho

O projeto “Revolução e Tradição: pensamento científico no advento da Modernidade europeia”, ao longo de 2020 e 2021, desenvolveu, leituras e debates formativos para os bolsistas tratando sobre o contexto histórico e a importância das crenças religiosas e metafísicas para compreensão das visões de mundo dos cientistas e filósofos mais destacados da chamada Revolução Científica. Foram pesquisadas as teorias, observações astronômicas e mecânicas de Nicolau de Cusa, Nicolau Copérnico, Giordano Bruno, Tycho Brahe, Johannes Kepler, Galileu Galilei, Blaise Pascal e Isaac Newton. A partir de uma perspectiva de protagonismo discente e integração curricular, os bolsistas propuseram a transposição dos modelos astronômicos estudados para a modelagem tridimensional e a realidade aumentada. Utilizando a biblioteca leve AR.js, a plataforma de hospedagem Github e a comunidade amigável Glitch, os próprios discentes buscaram aprofundar sua formação nestas tecnologias, integrando os conhecimentos de história e filosofia da ciência à sua formação técnica em Informática. Como desenvolvimento de um produto final do projeto, os bolsistas estão desenvolvendo um site para hospedar os modelos de realidade aumentada, além de estar compartilhando os conhecimentos adquiridos como monitores da turma do segundo ano de Informática em um Projeto Integrador para o ensino STEAM utilizando recursos do Lab IFMAKER XXE, o que contribuirá com a produção de novos modelos e a ampliação do escopo do próprio projeto.

3. Referências Utilizadas no Trabalho

--



CAMENIETZKI, Carlos Ziller. **A cruz e a luneta: ciência e religião na europa moderna.** Rio de Janeiro: Access Didáticos, 2000.

MARTINS, Roberto de Andrade. Como não escrever sobre história da física – um manifesto historiográfico. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, 23 (1): 113-129, 2001.

REDONDI, Pietro. **Galileu Herético.** Tradução Júlia Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

4. Agradecimentos

A equipe do projeto agradece ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, pelo apoio recebido na forma de bolsas para discentes e servidores, viabilizando a execução das atividades do projeto de pesquisa.