

Perspectivas mundiais sobre a realidade aumentada nos anos iniciais da educação básica

Janaina Schlickmann Klettemberg¹, Romero Tori², Camila Maldonado Huanca³

¹ Pós-Graduação em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

² Universidade de São Paulo (USP), ³ Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

A Realidade Aumentada (RA) possibilita a interação simultânea de objetos reais e virtuais em um ambiente do mundo real. Seus recursos podem ser utilizados para auxiliar o processo educacional nos anos iniciais da educação básica devido ao caráter inovador, interativo e pela capacidade de experimentação e contextualização proporcionada.

OBJETIVOS

- Investigar as abordagens mundiais de uso da RA como recurso pedagógico nos anos iniciais da educação básica.
- Abordar usos pedagógicos da RA em diversos países e áreas do conhecimento, bem como aspectos da aquisição do conhecimento, fatores emocionais e tecnológicos.

MÉTODOS

- Método: revisão integrativa da literatura.
- Bases de pesquisa: Periódicos Capes, Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), ERIC – Institute of Education Sciences, IEEE e SCOPUS.
- Critérios de inclusão: texto integral disponível de forma eletrônica e gratuita; presença das palavras-chave no título e/ou resumo; e compatibilidade com os objetivos desta revisão integrativa.
- Critérios de exclusão: não corresponder ao nível de ensino (crianças em idade escolar de 6 a 11 anos de idade); abordar alguma das modalidades específicas da educação; ou ser um estudo secundário.
- Palavras-chave e descritores: realidade aumentada e educação; educação básica; anos/séries iniciais; ensino fundamental; e seus respectivos em inglês.

RESULTADOS

- Artigos elegíveis:** 55.
- Temporalidade:** 2002 até 2020. Pesquisa realizada sem recorte temporal.
- Pesquisas futuras:** áreas do conhecimento diferentes, aprofundar os estudos sobre aquisição do conhecimento e motivação com populações maiores, influência do fator novidade, buscar soluções relevantes às permissões de uso de dispositivos móveis por alunos de 6 a 11 anos de idade e criar aplicações de RA que utilizem outros hardware de entrada, além dos marcadores físicos.

