

# As contribuições do uso de Ambientes Imersivos para um ensino por competências na Educação Básica: uma revisão integrativa.

Maryana Schenfelder Schneider, Camila Maldonado Hunca

Pedagoga, Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

<sup>2</sup> Universidade de São Paulo (USP)

## INTRODUÇÃO

A aprovação da Base Nacional Comum Curricular e da Lei do Novo Ensino Médio exigem uma mudança de cultura na Educação Básica, buscando um ensino pautado no desenvolvimento de competências e habilidades. A procura por práticas inovadoras na sala de aula é constante. Portanto, mudanças de cultura dentro da escola são necessárias para acompanhar os desafios da contemporaneidade, buscando atender as demandas sociais e os jovens que estão na escola hoje. As tecnologias imersivas vêm ganhando cada vez mais espaço no contexto educacional, pois permitem uma customização maior da aprendizagem, proporcionando uma experiência mais autêntica aos alunos, oportunizando que experimentem diferentes situações do mundo real.

## OBJETIVOS

A pesquisa buscou averiguar na literatura quais são as contribuições dos ambientes imersivos, como ferramenta educativa, para um ensino por competências e habilidades.

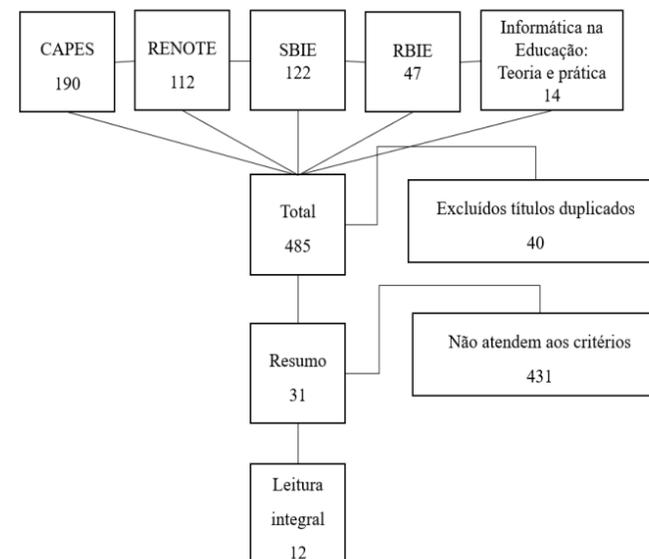
## MATERIAS E MÉTODOS

Utilizando a revisão integrativa de literatura, foi feita a coleta de artigos na base de dados da CAPES e nas principais revistas que têm como tema a informática na educação no Brasil

## RESULTADOS

Os artigos analisados apresentaram o emprego de diferentes metodologias utilizando ambientes imersivos no ensino, como os chamados “mundos virtuais”. Constatou-se que as propostas inovadoras mostram potencial para o desenvolvimento de competências e habilidades.

### COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC



Fluxograma do processo dos artigos incluídos nessa revisão

### SÍNTESE DOS RESULTADOS ENCONTRADOS

Os mundos virtuais, que é uma aplicação de realidade virtual promove experiências muito próximas da realidade e possibilita simular situações reais do cotidiano dos estudantes, levando em consideração a diferentes realidades nas quais os jovens estão inseridos.

O uso dos mundos virtuais, como ferramenta educativa, puderam desenvolver nos estudantes competências e habilidades bem como conteúdos relacionados ao componente curricular de Língua Portuguesa.

Os artigos da categoria ferramenta educativa apontaram que nos últimos anos ampliaram-se as pesquisas que tem como objetivo fomentar a aprendizagem colaborativa e cooperativa em ambientes apoiados por computador, bem como o desenvolvimento de competências cognitivas, tais como a resolução de problemas.

Embora os estudos não tenham tido como foco o ensino por competências, a construção colaborativa nos ambientes interativos 3D e seu potencial para trabalho interdisciplinar contribuiu de maneira indireta para um ensino por competências.

As aplicações em ambientes virtuais 3D, como os mundos virtuais, mostrou-se com potencial para um ensino por competências uma vez que possibilita a construção de propostas usando metodologias adequadas para diferentes realidades.

Do ponto de vista do ambiente em sala de aula, a pesquisa mostrou que a RA favoreceu as trocas entre os estudantes – professor – conteúdo, mantendo um efeito motivacional que potencializou o trabalho colaborativo mantendo um clima de aprendizagem.

as atividades com RA como apoio ao trabalho do professor em sala de aula, favoreceu o diálogo e a interatividade entre docente e estudantes contribuindo para uma aprendizagem mais significativa, favorecendo a inclusão de mídias, a observação de objetos geométricos e as reflexões sobre eles, não deixando de destacar o aspecto lúdico envolvido

Acredita-se que, com a homologação da BNCC, os estudos possam desenvolver-se e contribuir ainda mais com o trabalho do professor no desenvolvimento dos alunos da educação básica.

Apesar dos artigos selecionados não terem como objetivo de pesquisa as contribuições do uso de tecnologias imersivas para um ensino por competências, foi possível identificar por meio dos resultados apresentados algumas contribuições que as tecnologias imersivas podem trazer para um ensino por competências.

É importante destacar que a metodologia usada com apoio dessas ferramentas é que pode vir a fazer diferença na aprendizagem dos estudantes, causando impactos positivos na aquisição do conhecimento gerando uma aprendizagem significativa por meio da imersão.

Os resultados encontrados mostram potencial para desenvolvimento da competência 5: Cultura Digital.