

O impacto do uso de realidade aumentada no ensino de séries iniciais

Gabriel Souza Ribeiro¹
Renata Oliveira da Silva²

As transformações que vêm ocorrendo na sociedade exigem o desenvolvimento de novas habilidades e competências por parte dos gestores da educação, professores e pesquisadores da área. Frente as abrangentes inovações as quais temos informação e acesso na atualidade, destaca-se o uso da Realidade Aumentada (RA) nos espaços de ensino formal e informal. A RA por sua vez, funciona através de uma imagem real capturada por um dispositivo de entrada, como webcam. Assim, a RA se desenvolve pelos ambientes computacionais munidos de um software. Tal fato possibilita que o usuário ou aluno tenha uma maior percepção sobre um tema determinado (AZUMA, 1997; RODRIGUES, 2015). Esta tecnologia tem tomado lugar através de aplicações em diversas áreas, principalmente na de videogames. A geração de estudantes das séries iniciais do ensino fundamental, idade média entre 6 e 9 anos, é classificada como a Geração Alpha (Franquia, 2016) e tem um incrível acesso aos novos recursos computacionais. Os currículos das escolas são, muitas vezes, lecionados da mesma maneira há muitos anos, não apresentando a mesma atualização que o cotidiano recebe. Como as crianças vivenciam as mudanças ao seu redor tendem a se desinteressar e possivelmente apresentam falta de atenção nas aulas tradicionais. Deste modo, este estudo objetivou auxiliar uma educadora a compartilhar seu conteúdo com o auxílio da tecnologia de RA, assim analisando o impacto do uso da tecnologia no ensino destes alunos. O momento prático do trabalho aconteceu através de dois encontros em sala de aula para analisar as contribuições que a RA proporcionou aos discentes e a docente. Os encontros foram organizados e planejados previamente para alcançarem o objetivo do trabalho. Nestes momentos foram lecionadas aulas sobre os órgãos do corpo

¹ Especialista em Práticas Pedagógicas e Ambientes Educacionais - UNICNEC EAD.

² Professora orientadora – UNICNEC EAD.

Conhecimento e Diversidade: Caminhos para novas descobertas

humano, utilizando modelos 3D do pulmão, coração, entre outros, e sobre o sistema solar, que apresentou os planetas, lua e até mesmo um foguete. Os resultados da pesquisa foram analisados diante de desenhos, frases e questionários produzidos pela professora e pelos alunos investigados. Sobre o estudo de caso, vale ressaltar a comparação entre os desenhos produzidos pelos educandos e o modelo 3D apresentado, a similaridade das formas, cores e a ideia de tri dimensão que expressou o impacto dessa aplicação. Nas observações da pesquisa, foi possível averiguar a identificação dos alunos com as tecnologias, tão presentes no contexto que os estudantes estão inseridos, aliadas ao ensino. Uma das contribuições da pesquisa, seja para os educandos ou para a educadora, é que a RA possibilitou a inovação no contexto que foi inserida e atraiu a atenção e curiosidade dos alunos para o conteúdo ministrado. Os resultados positivos da experiência também foram explicitados através do retorno positivo que os pais dos estudantes trouxeram à docente quanto ao uso desta tecnologia, demonstrando o impacto proporcionado com a pesquisa. Por fim, esta pesquisa constitui um ciclo finalizado com muitos resultados positivos. Concluindo, através da observação dos dados avaliados a contribuição da tecnologia de RA para um processo de ensino e de aprendizagem inovador em um espaço com estudantes de séries iniciais.

Palavras-chave: Realidade Aumentada, Inovação e Educação.