



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

**O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**THE TRANSFORMATIVE USE OF VIRTUAL REALITY IN TEACHING GEOGRAPHY DURING SUPERVISED INTERNSHIP IN ELEMENTARY EDUCATION I**

**EL USO TRANSFORMADOR DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA DURANTE LA PRÁCTICA SUPERVISADA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA I**

Kaio Carvalho da Silva<sup>1</sup>, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa<sup>2</sup>, Ivone Conrado de Souza<sup>3</sup>, Suzie Darling Batista Moraes<sup>1</sup>, Naison da Silva Simões<sup>1</sup>, Karen Moreira Nogueira<sup>1</sup>

e494022

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.4022>

PUBLICADO: 09/2023

**RESUMO**

Este artigo aborda o potencial transformador da Realidade Virtual (RV) no ensino de Geografia durante o estágio supervisionado no Ensino Fundamental I. A RV oferece uma experiência imersiva que possibilita aos alunos explorar ambientes geográficos de maneira virtual e envolvente, proporcionando uma compreensão mais tangível dos conceitos geográficos. Além disso, a RV promove o aprendizado ativo, permitindo que os alunos interajam com os cenários virtuais, tomem decisões e experimentem as consequências, desenvolvendo habilidades cognitivas essenciais, como pensamento crítico e resolução de problemas. A diversidade de recursos oferecidos pela RV, como viagens virtuais a locais geográficos, simulações de fenômenos naturais e análise de dados em 3D, enriquece o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais envolvente e contextualizado. Além disso, a RV pode ser uma ferramenta inclusiva, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e necessidades especiais, o que promove uma educação mais acessível e equitativa. No entanto, é importante considerar os desafios associados à implementação da RV, como os custos envolvidos na aquisição de equipamentos e a necessidade de capacitação adequada para os educadores. Superar esses obstáculos requer um compromisso significativo, mas a aplicação cuidadosa da RV pode enriquecer as aulas de Geografia, preparando os futuros educadores para uma abordagem inovadora e eficaz no ensino.

**PALAVRAS-CHAVE:** Realidade Virtual. Ensino de Geografia. Estágio Supervisionado.

**ABSTRACT**

*This article addresses the transformative potential of Virtual Reality (VR) in teaching Geography during supervised internships in Elementary Education I. VR offers an immersive experience that allows students to explore geographic environments virtually and engagingly, providing a more tangible understanding of geographical concepts. Furthermore, VR promotes active learning by enabling students to interact with virtual scenarios, make decisions, and experience consequences, fostering essential cognitive skills such as critical thinking and problem-solving. The diversity of resources offered by VR, such as virtual trips to geographic locations, simulations of natural phenomena, and 3D data analysis, enriches the teaching and learning process, making it more engaging and contextualized. Additionally, VR can be an inclusive tool, catering to different learning styles and special needs, promoting a more accessible and equitable education. However, it's important to consider the challenges associated with implementing VR, such as the costs involved in acquiring equipment and the need for proper training for educators. Overcoming these obstacles requires a significant commitment, but the careful application of VR can enhance Geography classes, preparing future educators for an innovative and effective approach to teaching.*

**KEYWORDS:** Virtual Reality. Geography Teaching. Supervised Internship.

<sup>1</sup> Universidade do Estado do Amazonas - UEA.

<sup>2</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

<sup>3</sup> Pedagoga e especialista em psicopedagogia e didática do ensino superior. Servidora pública da secretaria estadual de educação e desporto escolar. Careiro-Amazonas-Brasil.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

### RESUMEN

*Este artículo aborda el potencial transformador de la Realidad Virtual (RV) en la enseñanza de la Geografía durante las prácticas supervisadas en la Educación Primaria I. La RV ofrece una experiencia inmersiva que permite a los estudiantes explorar entornos geográficos de manera virtual y cautivadora, brindando una comprensión más tangible de los conceptos geográficos. Además, la RV fomenta el aprendizaje activo al permitir que los estudiantes interactúen con los escenarios virtuales, tomen decisiones y experimenten las consecuencias, desarrollando habilidades cognitivas esenciales como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La diversidad de recursos ofrecidos por la RV, como viajes virtuales a ubicaciones geográficas, simulaciones de fenómenos naturales y análisis de datos en 3D, enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más atractivo y contextualizado. Además, la RV puede ser una herramienta inclusiva que atiende a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades especiales, promoviendo una educación más accesible y equitativa. Sin embargo, es importante considerar los desafíos asociados con la implementación de la RV, como los costos involucrados en la adquisición de equipos y la necesidad de una capacitación adecuada para los educadores. Superar estos obstáculos requiere un compromiso significativo, pero la aplicación cuidadosa de la RV puede enriquecer las clases de Geografía, preparando a los futuros educadores para un enfoque innovador y efectivo en la enseñanza.*

**PALABRAS CLAVE:** Realidad Virtual. Enseñanza de Geografía. Prácticas Supervisadas.

### 1 INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado oferece um ambiente valioso para a integração entre teoria e prática. Os estudantes do curso de Licenciatura em Computação têm a oportunidade de interagir com professores, alunos, diretores, pedagogos e outros colaboradores, criando um espaço propício para a troca de conhecimentos e experiências que enriquecem continuamente nosso aprendizado. Durante a primeira etapa do estágio no ensino fundamental I, os acadêmicos têm a oportunidade de desenvolver planos que visam aprimorar as aulas por meio da aplicação de tecnologias.

A interseção entre a tecnologia e a educação tem se expandido significativamente nas últimas décadas, proporcionando oportunidades inovadoras para aprimorar a aprendizagem em diversas disciplinas. Este estudo tem como foco a aplicação da tecnologia de Realidade Virtual (RV) no contexto do ensino de Geografia. Nossa investigação se concentra em compreender os Benefícios da Realidade Virtual no Ensino de Geografia, bem como os Desafios e Considerações que surgem ao incorporar essa tecnologia na sala de aula.

Cardoso, Junior, Kirner e Keiner (2007) falam sobre a importância da realidade virtual no ensino:

“(…) a Realidade Virtual tem potencial para propiciar uma educação como processo de exploração, descoberta, observação e construção de uma nova visão do conhecimento, oferecendo ao aprendiz a oportunidade de melhor compreensão do objeto de estudo. Essa tecnologia, portanto, tem potencial de colaborar no processo cognitivo do aprendiz, proporcionando não apenas a teoria, mas também a experimentação prática do conteúdo em questão.”. (Cardoso; Junior; Kirner; Keiner, 2007, p. 5 e 6).

Além disso, consideramos relevante explorar a formação de futuros educadores no contexto tecnológico atual. Nesse sentido, abordamos o Estágio Supervisionado na Licenciatura em Computação como uma etapa crucial na preparação desses profissionais. Analisaremos a aplicação



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O  
ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza,  
Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

de um método de estágio que envolve diferentes fases, incluindo observação, coparticipação, identificação de problemáticas, elaboração de um plano de ação e, finalmente, a regência de aulas.

A relação entre esses tópicos reside na busca por soluções inovadoras e eficazes no ensino de Geografia, utilizando a Realidade Virtual como ferramenta pedagógica, enquanto também reconhecemos a importância de capacitar futuros professores de Geografia com habilidades tecnológicas sólidas, através do Estágio Supervisionado em Computação. Portanto, este estudo aborda essas conexões cruciais para uma educação mais dinâmica e preparada para as demandas contemporâneas.

O problema central abordado por este estudo é: como a integração da Realidade Virtual no ensino de Geografia, durante o Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental I, pode impactar o engajamento dos alunos, a compreensão conceitual e quais desafios podem surgir nesse processo?

Nas seções seguintes, exploraremos em detalhes cada um desses tópicos, destacando os benefícios da Realidade Virtual no ensino de Geografia, os desafios e considerações associados, bem como a relevância do Estágio Supervisionado na Licenciatura em Computação como um elemento essencial na formação de educadores preparados para integrar tecnologias avançadas em sua prática pedagógica.

## 2 BENEFÍCIOS DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA

A aplicação da Realidade Aumentada tem se destacado como uma abordagem inovadora para a simulação de experimentos físicos em dispositivos móveis. Ao sobrepor elementos virtuais ao mundo real, essa tecnologia oferece uma experiência imersiva e interativa, permitindo que os usuários explorem fenômenos complexos de maneira prática e envolvente. Conforme discutido por Tori e Hounsell (2020), a Realidade Aumentada (RA) enriquece o ambiente físico com objetos sintetizados computacionalmente, possibilitando a coexistência de objetos reais e virtuais. Essa abordagem pode ser considerada uma vertente da Realidade Virtual (RV), apesar de, inicialmente, ter sido desenvolvida de forma indistinta.

### 2.1 Experiência Imersiva e Concreta

A RV oferece aos alunos a oportunidade única de mergulhar em ambientes geográficos virtuais como se estivessem realmente presentes. Isso possibilita a exploração de ecossistemas variados, culturas diversas e paisagens remotas. A experiência imersiva torna o aprendizado da Geografia mais concreto, facilitando a compreensão de conceitos abstratos, como clima, relevo e distribuição populacional.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

### 2.2 Aprendizado Ativo e Engajador

A abordagem passiva de apenas ouvir e ler pode ser transformada em um processo ativo e participativo através da RV. Os alunos não são mais meros espectadores, mas se tornam exploradores ativos. Eles podem interagir com o ambiente virtual, realizar experimentos simulados, fazer escolhas e observar as consequências, o que fomenta habilidades cognitivas superiores, como pensamento crítico, solução de problemas e tomada de decisões informadas.

### 2.3 Variedade de Recursos e Contextualização

A RV oferece um leque diversificado de recursos educacionais. Os alunos podem "visitar" monumentos históricos, explorar fenômenos naturais, analisar dados geográficos em tempo real e até viajar no tempo para entender mudanças ao longo da história. Isso permite aos educadores contextualizar os conceitos geográficos em cenários reais e complexos, enriquecendo as aulas e tornando-as mais relevantes.

### 2.4 Acessibilidade e Inclusão

A RV também pode ser uma ferramenta inclusiva, atendendo a diversos estilos de aprendizagem e necessidades especiais. As representações visuais e interativas podem ser especialmente benéficas para alunos visuais e cinestésicos, além de proporcionar uma experiência de aprendizado mais envolvente para todos.

## 3 DESAFIOS E CONSIDERAÇÕES

A utilização da Tecnologia de Realidade Virtual tem demonstrado um enorme potencial no aprimoramento do aprendizado em sala de aula, especificamente no contexto de circuitos elétricos. Ao criar ambientes virtuais interativos, essa tecnologia permite aos alunos explorarem visualmente conceitos abstratos e complexos, tornando o processo de aprendizado mais envolvente e compreensível. De acordo com Meiguins *et al.* (2015), a incorporação de elementos de Realidade Virtual no ensino de circuitos elétricos não apenas facilita a compreensão dos princípios fundamentais, mas também pode despertar o interesse dos estudantes por disciplinas técnicas.

### 3.1 Custo e Acesso Tecnológico

Um dos principais desafios na implementação da RV é o custo associado à aquisição de equipamentos como óculos de RV e computadores de alta performance. É necessário um investimento financeiro considerável, o que pode criar disparidades entre as escolas em relação à disponibilidade dessa tecnologia.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

### 3.2 Capacitação de Professores

A eficácia da RV no ensino depende da habilidade dos professores em integrá-la ao currículo de Geografia. A capacitação adequada é fundamental para que os educadores possam selecionar e aplicar os recursos de RV de maneira eficaz, garantindo que a tecnologia seja um complemento valioso para o aprendizado.

### 3.3 Profundidade do Aprendizado

Embora a RV possa ser extremamente cativante, existe o risco de os alunos se concentrarem apenas nos aspectos visuais e interativos, em detrimento de uma compreensão conceitual mais profunda. Os educadores devem projetar atividades que incentivem a reflexão e a análise crítica dos conteúdos apresentados.

## 4 O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

O estágio supervisionado desempenha um papel fundamental na formação dos futuros profissionais de computação que escolhem seguir a carreira na área de educação. Com base na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9.394/1996), que ressalta a importância da integração entre teoria e prática por meio dos estágios supervisionados, os estudantes de Licenciatura em Computação têm a oportunidade de adquirir uma base sólida de conhecimento teórico enquanto aplicam esses conceitos em um contexto real de ensino.

Segundo Freire (1983, p. 68), “o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando, que ao ser educado, também educa”. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os “argumentos de autoridade” já não valem. Os professores necessitam saber que o mundo está em constante evolução, dito isso, existem conhecimentos adquiridos pelos estudantes que poucos professores possuem, fazendo-se necessário que os professores sejam mais flexíveis, e busquem novos conhecimentos.

Ao realizar o estágio na Escola Municipal Daniel Conrado, foi possível observar de perto os desafios enfrentados no Ensino Fundamental, especialmente durante a pandemia. Um dos principais problemas identificados estava relacionado ao ensino geral, que foi prejudicado pela transição abrupta para aulas *online*. A falta de estrutura e preparo dos professores para ministrar aulas remotas tornou-se evidente, resultando em um atraso no aprendizado dos alunos.

A tecnologia vem cada vez mais adentrando às escolas, sendo capazes que fornece o maior aprendizado:

A introdução dos computadores nas escolas representa uma solução para os problemas que afligem a educação. O computador não é um substituto para o ser humano, é sua conquista, não seu senhor. A construção de conhecimento envolve a coragem de enfrentar novos desafios e de vencer o medo de errar que o computador permite minimizar porque oferece oportunidade de realizar os exercícios em ritmo próprio, envolvendo cooperação (Valle *et al.*, 2013).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

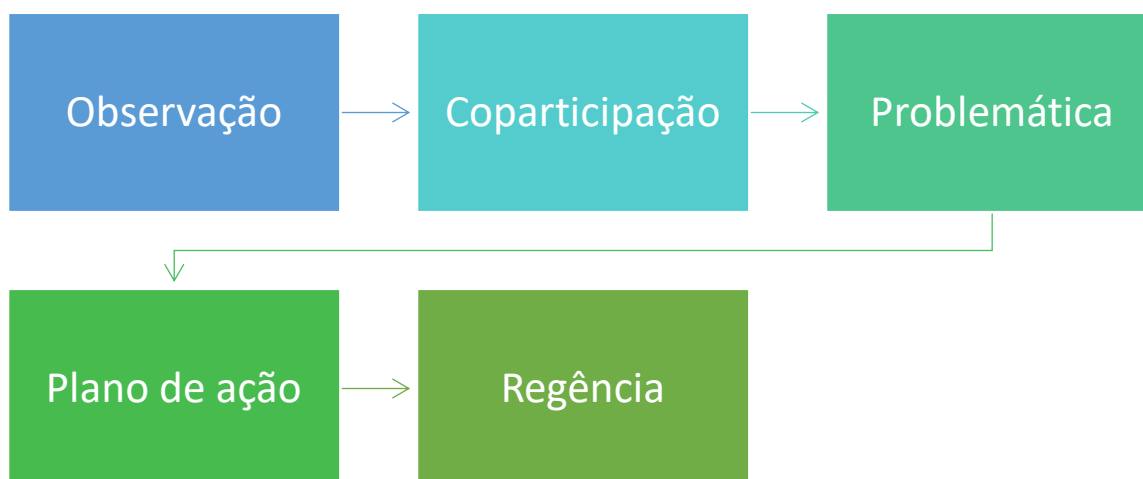
É importante destacar que o Ensino Fundamental I desempenha um papel crucial no desenvolvimento acadêmico e pessoal dos alunos. Ele serve como uma base sólida para as etapas subsequentes da educação, consolidando as aprendizagens anteriores e ampliando as práticas de linguagem e experiências. Portanto, é essencial garantir que o ensino nesse nível seja de alta qualidade, independentemente das circunstâncias, a fim de preparar os estudantes para desafios futuros.

Durante o estágio, a pessoa observadora teve a oportunidade de contribuir para a melhoria do ensino de geografia na Escola Municipal Daniel Conrado, trabalhando em conjunto com os professores e a equipe educacional para encontrar soluções criativas para os desafios enfrentados. Isso ressalta a importância do estágio supervisionado não apenas como um meio de aplicar os conhecimentos adquiridos, mas também como uma oportunidade de fazer a diferença na educação e ajudar a moldar o futuro dos alunos. É uma experiência enriquecedora que combina teoria e prática, capacitando os futuros profissionais de computação a serem educadores mais preparados e eficazes.

### 5 MÉTODO

Este trabalho baseia-se em um relato de experiência durante a realização do Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, e tem como abordagem a pesquisa qualitativa, onde serão descritas as experiências vivenciadas no ensino fundamental. As abordagens metodológicas utilizadas foram observação, coparticipação, problemática, plano de ação e regência.

Figura 01 – Procedimentos metodológicos



Fonte: Desenvolvido pelo autor

#### 5.1 Observação

Iniciou-se a observação em 18 de julho de 2022. No período vespertino, às 13 horas, na Escola Municipal Daniel Conrado, observou-se a dificuldade tanto dos alunos quanto do professor estarem em



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

sala de aula todos os dias. O primeiro contato com os alunos ocorreu na turma do 1º ano "D", onde mostravam desinteresse por parte dos alunos. A professora desta turma, Rosa Helena Leite Silva, demonstrava domínio da sala. No entanto, notou-se que a educação dos alunos estava abaixo da média pelo tempo longe da escola devido à pandemia. No 3º ano "B", analisou-se que esta turma era mais ativa e competitiva, todos faziam suas tarefas com o máximo de empenho possível. Durante a matéria de matemática, alguns alunos conseguiam ter domínio do assunto na multiplicação, entretanto, outros ainda possuíam dificuldades em fazer a tarefa. Durante o período de estágio no fundamental I, observou-se que a educação é fundamental para o futuro do país, formando cidadãos para o exercício da cidadania.

### 5.2 Coparticipação

A coparticipação começou em 10 de agosto de 2022 no 3º Ano "B", onde foi possível compreender as dificuldades dos alunos tanto na parte escrita quanto na leitura. Com a finalidade de diminuir essa problemática, iniciou-se a prática de colagem de textos nos cadernos dos alunos para que eles pudessem ler. Durante o estágio, houve auxílio na leitura de vários alunos e pôde-se notar que o maior problema era identificar as letras, pois muitos alunos vieram do 1º e 2º ano sem saber identificar as letras.

### 5.3 Problemática

Na Escola Municipal Daniel Conrado, foi realizado o Estágio Supervisionado em Computação I, desenvolvido em um período de observação e coparticipação, onde foi possível conviver com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II. Após um diálogo com o professor de matemática Francisco Carlos Conrado de Souza do Ensino Fundamental II, constatou-se a dificuldade do professor em lecionar um assunto complexo como a Matemática sem tornar a aula tediosa para os alunos, sobretudo no ensino dos sólidos geométricos, no 6º ano. Durante a coparticipação, notou-se que, no 6º ano, a disciplina de Matemática, por ser um conteúdo lógico, tinha uma compreensão e assimilação difíceis para os alunos. A Realidade Aumentada ajudaria nessa compreensão de conteúdo, pois os alunos poderiam ver as figuras geométricas em 3D, permitindo observar e notar as diferenças entre os sólidos geométricos. No Ensino Fundamental II, os alunos continuavam estudando alguns conteúdos já abordados no Ensino Fundamental I, mas os assuntos eram mais aprofundados e complexos. Eles tinham mais independência nos estudos e já tinham seus interesses definidos em matérias específicas, com seus sentidos mais ativos e seu poder de percepção em adquirir e conhecer o que é novo de forma rápida era notável.

No que diz respeito ao sentido humano para Montessori (1965, p.100): "A educação dos sentidos, formando homens observadores, não desempenha tão-somente um trabalho de adaptação à época presente da civilização, como ainda prepara, diretamente, para a vida prática..." Não basta apenas ensinar Matemática; é preciso mostrar que ela está presente ao nosso redor. Nota-se a



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

importância de inserir as novas práticas através da tecnologia, resultando em um maior interesse por parte dos educandos quando o professor utiliza ferramentas tecnológicas.

### 5.4 Plano de ação

Geral: Reconhecer e diferenciar os animais domésticos e selvagens, de forma visual, estudado em Ciências, por meio da Realidade Virtual e Aumentada; adquirir conhecimento de culturas existentes no nosso país através da geografia, por meio da Realidade Virtual.

Específico:

Compreender os Assuntos relacionados à disciplina;

Despertar o interesse dos alunos e professores na aplicação de ferramentas tecnológicas no ensino-aprendizado;

Definir e diferenciar os tipos de animais domésticos e animais selvagens em geografia;

Descobrir as diferentes culturas espalhadas pelo país em geografia;

Apresentar a Realidade Aumentada e Realidade Virtual como ferramenta pedagógica.

Compreendendo as dificuldades dos alunos e permitindo que eles tenham experiências tecnológicas foi de extrema importância que os alunos desenvolvessem suas habilidades de maneira competitiva e saudável. Um dos conceitos por trás do plano de ação foi promover o trabalho em equipe, criando uma base sólida de conhecimento.

### 5.5 Regência

Diante das dificuldades dos alunos na disciplina durante a observação e coparticipação, desenvolveu-se um plano de aula com uma atividade que utilizou realidade aumentada e realidade virtual.

A regência foi planejada da seguinte forma: apresentou-se o conteúdo sobre animais selvagens e domésticos, bem como os tipos de profissões e seus perigos, com o auxílio da realidade virtual e aumentada, para os alunos do 1º ano "C" e "D".

No primeiro momento, às 13 horas, os alunos foram conduzidos a uma sala reservada com um projetor multimídia. Primeiramente, ocorreu a apresentação aos alunos. Em seguida, se explicou o conteúdo sobre animais domésticos e selvagens, bem como os tipos de profissões e seus perigos. Posteriormente, foi utilizada a realidade virtual e aumentada para que os alunos pudessem interagir mais. Em seguida, foi feita uma breve explicação sobre como essas tecnologias funcionam. Após a atividade, realizou-se um questionário para verificar se os alunos tinham compreendido todo o conteúdo apresentado na aula.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A integração da Realidade Virtual (RV) no ensino de Geografia durante o estágio supervisionado no Ensino Fundamental I demonstrou ter um impacto significativo e promissor. Esta





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza, Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

pesquisa teve como objetivo analisar como a aplicação da RV pode enriquecer a experiência de aprendizado em Geografia nesse nível de ensino, e com base nos resultados obtidos, é possível afirmar que a RV oferece uma abordagem inovadora e transformadora.

A utilização da RV no ensino de Geografia mostrou-se eficaz em engajar os alunos de maneira mais profunda e significativa. A imersão em ambientes geográficos virtuais despertou o interesse dos alunos, estimulando o aprendizado ativo e promovendo a exploração autônoma dos conceitos. A interatividade proporcionada pela RV permitiu aos alunos experimentar cenários que seriam inacessíveis de outra forma, contribuindo para uma compreensão mais concreta e duradoura dos conteúdos.

Essa experiência de estágio não apenas enriqueceu o meu conhecimento prático, mas também ampliou minha visão sobre o papel fundamental dos professores. Trabalhar na área de ensino pela primeira vez proporcionou a oportunidade de conhecer muitas pessoas e entender o desafio que é a profissão de professor. Ao final deste primeiro estágio, guardo momentos valiosos na memória, e construí amizades duradouras dentro da escola.

Acredito firmemente que a educação tem o poder de transformar vidas, e a minha experiência reforçou essa convicção. A postura de um educador deve ser pautada pelo compromisso com o ensino e a aprendizagem, estimulando a consciência crítica dos estudantes e incentivando o desejo de aprender e se desenvolver. Portanto, para pesquisas futuras, sugiro que se aprofunde ainda mais na integração da RV no ensino de Geografia, explorando diferentes estratégias pedagógicas e medindo seu impacto a longo prazo no desenvolvimento dos alunos. Além disso, seria interessante investigar como a RV pode ser aplicada em outras disciplinas e níveis de ensino, ampliando ainda mais seu potencial transformador na educação.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996. Brasília: LDB, 1996. Disponível em: <http://www.ltr.com.br/loja/folheie/5673.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2023.

CARDOSO, Alexandre; JÚNIOR, Edgard Lamounier; KIRNER, Claudio; KELNER Judith. **Tecnologias e Ferramentas de Sistemas de Realidade Virtual e Aumentada**. Recife: Editora Universitária UFPE, Pernambuco, 2007. Disponível em: <https://www.gprt.ufpe.br/grvm/wp-content/uploads/Publication/Books&Chapters/2007/TecnologiasParaODesenvolvimentoDeSistemasdeRealidadeVirtualEAumentada.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 13 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983. v. 21. (Coleção O Mundo Hoje). Disponível em: [http://www.lettras.ufmg.br/espanhol/pdf/pedagogia\\_do\\_oprimido.pdf](http://www.lettras.ufmg.br/espanhol/pdf/pedagogia_do_oprimido.pdf). Acesso em: 01 ago. 2023.

MEIGUINS, B. S. *et al.* **Tecnologia de Realidade Virtual para o Auxílio no Aprendizado em Sala de Aula para Circuitos Elétricos**. [S. l.: s. n.], 2015. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/niee/eventos/SBC/2000/pdf/wie/art\\_completos/wie006.pdf](http://www.ufrgs.br/niee/eventos/SBC/2000/pdf/wie/art_completos/wie006.pdf). Acesso em: 25 jul. 2023.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

O USO TRANSFORMADOR DA REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE GEOGRAFIA DURANTE O  
ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Kaio Carvalho da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza,  
Suzie Darling Batista Moraes, Naison da Silva Simões, Karen Moreira Nogueira

MONTESSORI, Maria. **Pedagogia Científica, a descoberta da criança**. São Paulo: Flamboyant, 1965.  
Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/196416>. Acesso em: 24 jul. 2023.

TORI, Romero; HOUNSELL, Marcelo da Silva (org.). **Introdução a Realidade Virtual e Aumentada**. 3. ed.  
Porto Alegre: Editora SBC, 2020. 496p. Disponível em:  
<https://sol.sbc.org.br/livros/index.php/sbc/catalog/download/66/291/540-1>. Acesso em: 01 ago. 2023.

VALLE, Luiza Elena L. Ribeiro et al. **Educação Digital: A Tecnologia a Favor da Inclusão**. Porto Alegre:  
Penso, 2013. 296 p. v. 1. Disponível em: <https://www.indicalivros.com/livros/educacao-digital-a-tecnologia-a-favor-da-inclusao-luiza-elena-l-ribeiro-do-valle-maria-jose-viana-marinho-de-mattos-jose-wilson-da-costa>.  
Acesso em: 01 ago. 2023.