



A leitura interdisciplinar de realidades virtuais: uma proposta de mediação pedagógica interativa

Larissa Salarolli Ruis, Annabell Del Real Tamariz

O presente trabalho integra uma pesquisa em andamento que irá propor a aplicação interinstitucional público-privada de um jogo de realidade virtual de gestão e construção de cidades, denominado *SimCity Buildit*. Como caráter introdutório da pesquisa, este trabalho tem como propósito aferir sob a perspectiva de uma leitura interdisciplinar a produção do espaço urbano como produto social, sendo axiomática comum às disciplinas curriculares que compõem o campo do conhecimento humano. Dessa forma, por meio das situações-problema identificadas nos cenários virtuais do referido jogo, concebe-se uma distinta espacialização cibercultural. Além disso, serão analisadas por meio do jogo as diferentes perspectivas de mediação tecnológica e pedagógica como possibilidade de aplicação em ambientes virtuais de aprendizagem, estabelecendo um elo de comunicação entre o público, o lúdico e a realidade e sugerindo a interação entre os alunos de diferentes capitais socioculturais. Os procedimentos metodológicos de natureza exploratória e descritiva, consistiram em revisão bibliográfica e estudo de caso a partir da imersão do pesquisador no universo do jogo referendado. Por meio de tal análise, acredita-se que ao adotar os jogos de realidade virtual de forma crítica, interativa e colaborativa de maneira interdisciplinar, pode-se elevar a experimentação pelos alunos a um novo nível, permitindo o desenvolvimento de habilidades instrumentais, cognitivas e dialógicas contextualizadas com as exigências atuais da educação emancipadora e contemporânea.

Palavras-chave: Realidade Virtual, Mediação, Interdisciplinaridade.

Instituição de fomento: UENF