



## IV SEMANA DAS LICENCIATURAS

Ensinar e Aprender, esse desassossego!

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense *Campus* Campos Centro

# A potencialização do ensino com tecnologia interativa e imersiva

Marco Antonio Gomes Teixeira da Silva  
*Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro*  
*marcoagts@gmail.com*

Suzana da Hora Macedo  
*Instituto Federal Fluminense*  
*shmacedo@iff.edu.br*

Gloria Maria de Souza Pessanha Teixeira da Silva  
*Governo do Estado do Rio de Janeiro – Secretaria de Educação*  
*glomarpessanha@gmail.com*

### Resumo

A evolução da eletrônica estimula cada vez mais as transformações sociais. Esse processo reconfigura o relacionamento do homem com os meios tecnológicos, influenciando também a educação. Embora se observe a existência de uma interferência na sala de aula, esta ainda é tímida e irrelevante. Esta pesquisa tem por objetivo destacar a viabilidade de emprego de tecnologias interativas e imersivas no ambiente educacional. É inquestionável que o uso de simuladores virtuais proporcione um caráter envolvente, por permitir uma interação física ou visual agradável ao usuário. Por isso, a metodologia desenvolvida é a utilização de Objetos de Aprendizagem (OAs) a partir dos quais o aluno percebe a simulação visual, por estímulos propiciados pelo próprio usuário. Contudo, ao escolher um OA, é necessário identificar o seu potencial didático, para que tanto os objetivos pedagógicos como o funcional sejam contemplados. O uso de recursos interativos e imersivos traz a escola para o patamar híbrido da sociedade, rompendo com o ensino oratório dos *slideshows* e produzindo uma permeabilidade nas paredes que separam a sala de aula da sociedade tecnológica. É necessário repensar a sala de aula, considerando o ambiente em que o aprendiz está inserido e os dispositivos tecnológicos como aliados funcionais e fontes de acesso imediato à informação, os quais se tornam indispensáveis ao processo evolutivo da aprendizagem. “Quebrar” a apatia tecnológica é, antes de mais nada, trazer para aula os recursos mais atuais e, portanto, a tecnologia interativa. Ao apresentar os OAs prontos para a comunidade acadêmica, percebeu-se a possível aceitação. Conclui-se que o ambiente virtual propicia um sistema que amplia a realidade e, por isso, possibilita promover a visualização e interação de informações não tangíveis fisicamente ao olho humano, enriquecendo e possibilitando a expansão de detalhes e estruturas que colaboram para uma melhor condição de construção de conhecimento.

**Palavras-Chave:** Comportamento visual. Potencial didático. Tecnologia interativa