

A realidade virtual (RV) como instrumento didático no ensino de geografia: Algumas reflexões sobre a prática docente

Alessandra Nunes Ribeiro¹; Núbia Isadora Rodrigues de Andrade¹; Jabez Correa Gomes Silva¹; Kaillany Borges Ribeiro¹; Leandro Rodrigues Borges¹; Lais Naiara Gonçalves dos Reis²; Lais Moraes de Oliveira Porfírio².

¹Graduando(a) em Geografia; Universidade Estadual de Goiás – Unidade Universitária de Itapuranga; Itapuranga – Goiás; alessandranunesr.anr@gmail.com; Nubiardg12@gmail.com; jabezgomes13@gmail.com; kaillanyborges1@gmail.com; leandrorodriguesborges34@gmail.com.

²Docente do Curso de Licenciatura em Geografia; Universidade Estadual de Goiás – Unidade Universitária de Itapuranga; Itapuranga – Goiás; laisngr@ueg.br; lais.oliveira@ueg.br.

RESUMO

A superação de abordagens tradicionalistas no ensino está relacionada às mudanças nos princípios pedagógicos, que com o avanço de recursos tecnológicos e a difusão de conhecimentos, demandaram a elaboração de metodologias mais dinâmicas e significativas. Nesse contexto, o uso de ferramentas digitais educacionais são mecanismos expressivos para a consolidação de habilidades geográficas, similarmente, a inserção em ambientes imersivos e interativos via realidade virtual, possibilita a aproximação dos conteúdos e conceitos geográficos à realidade concreta, além de ampliar a compreensão de categorias fundamentais para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. A partir dessas inserções, o resumo pretende abordar as possibilidades da realidade virtual em âmbito escolar, como instrumento didático-pedagógico. Além do mais, as discussões estarão baseadas em experiências acadêmicas, desenvolvidas no estágio supervisionado e na oficina pedagógica, dia G de geografia, realizada na Universidade Estadual de Goiás- Itapuranga, no dia 29 de setembro de 2025. A oficina em debate, contou com a participação de alunos do ensino médio, residentes nos municípios de Itapuranga e Guaraíta. Assim, para a sala temática de realidade virtual foram elaborados um plano de aula, descrevendo as atividades e objetivos da proposta, ainda, uma apresentação para discutir sobre as paisagens naturais e antrópicas, com ênfase nos diversos biomas brasileiros. Posteriormente, foram efetuadas as intervenções imersivas em ambiente de realidade virtual, utilizando-se dos óculos *Meta Quest* e de recursos audiovisuais em 360° disponíveis na plataforma do *YouTube*, a qual, transmitiu imagens imersivas e informações sobre os conceitos abordados nas discussões. Assim, proporcionamos aos alunos uma forma diferenciada de explorar paisagens e identificar características dos biomas, integrando o ambiente digital ao contexto educacional. Ao final, foram aplicados questionários de satisfação e de verificação de aprendizagem, para concretizar o processo avaliativo e obter *insights*. Dessa forma, a experiência imersiva contribuiu para a motivação e participação dos alunos nas atividades, considerando que esse é um recurso pouco presente no ambiente escolar, muitos deles expressaram curiosidade e entusiasmo com o recurso. Quanto aos desafios vivenciados, destaca-se a dependência de infraestruturas tecnológicas e conexão com a internet, que por vezes não estão disponíveis nas escolas, outrossim, é necessário ainda o desenvolvimento de habilidades para o manuseio dessas tecnologias entre os docentes. Por fim, a inserção da realidade virtual no contexto escolar é um importante mecanismo no ensino da geografia escolar. Essa experiência traz reflexões quanto a prática docente e a relevância em empregar metodologias ativas e recursos digitais.

Palavras-chave: Realidade virtual. Ensino de geografia. Tecnologias educacionais. Oficina pedagógica.

