



REALIDADE VIRTUAL: AMBIENTES EDUCACIONAIS GAMEFICADOS PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Vitor Anthony de Marchi Castro¹; Isaias Paulino Soares da Silva²; Lucca Giffoni Moreira e Silva³; Lucio Garcia Veraldo Junior⁴

¹ Universidade Paulista. (vicastr10@gmail.com).

² Universidade Anhembi Morumbi. (isaiasviolinista@gmail.com).

³ Faculdade de Informática e Administração Paulista - FIAP. (luccagiffoni@gmail.com).

⁴ Infinity Academy 3D. (lucio.veraldo@infinityacademy3d.com.br).

Resumo: Nos últimos anos, têm-se observado desafios que dizem respeito ao desinteresse e à falta de concentração dos estudantes do ensino básico na faixa etária de seis a doze anos. A exposição excessiva às mídias sociais e meios de comunicação, atreladas a falta de técnicas de ensino atraentes, tem contribuído para que os alunos não realizem as atividades importantes do dia a dia que exigem concentração e foco; ou até mesmo completar tarefas simples de forma integral já se torna vira desafio. Por meio da integração de ambientes com realidade imersiva aplicados no ambiente educacional, cria-se uma oportunidade de transformar a educação e reinventar como as crianças aprendem, trazendo essa tecnologia revolucionária como uma aliada no processo de ensino. Este estudo visa investigar o impacto das soluções em realidade imersiva como ferramenta auxiliadora no processo educacional para aumentar o foco dos alunos em idade escolar. A pesquisa tem em vista avaliar a eficácia dessas soluções em promover um ambiente educacional mais envolvente e atrativo. Além disso, pretende-se analisar a viabilidade e eficácia de um sistema de premiação baseado no desempenho dos alunos nesses ambientes virtuais para incentivar o engajamento e a participação ativa nas atividades escolares. A proposta refere-se à utilização de ambientes virtuais imersivos, nos quais os alunos podem participar de atividades educativas e interativas, com gameificação; utilizando tecnologias como realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA) e realidade Mista (RM), os alunos são transportados para cenários virtuais que complementam o conteúdo das aulas. Além disso, um sistema de premiação baseado no desempenho dos alunos pode ser implementado, incentivando o foco e a participação ativa. Espera-se que a utilização de soluções em realidade imersiva aumente o engajamento e a atenção dos alunos durante as aulas, gerando a possibilidade de interagir com o conteúdo de forma mais dinâmica e visualmente estimulante, podendo ajudar a reduzir os níveis de distração, melhorar o desempenho acadêmico e também estimular o desbloqueio criativo. Utilizar tecnologias como Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA) e Realidade Mista (RM) para criar ambientes educativos imersivos, representa uma oportunidade de revolucionar a experiência de aprendizado

das crianças, essas soluções têm o potencial de gerar um impacto significativo no processo educacional, ao transformar uma atividade muitas vezes monótona em algo divertido, envolvente e recompensador. a implementação de sistemas de premiação baseados no desempenho dos alunos nessas plataformas oferece uma estratégia promissora para incentivar o engajamento e a participação ativa nas entregas das atividades escolares.

Palavras-chave: Realidade Virtual; Atenção; Educação; Desempenho Acadêmico; Recompensa;