USO DA REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Caroline Martinelli Barbosa[1], Adrielli Gomes da Silva[2], Maricéia Cristina Carvalho[3]

[1-3] Graduandas em Pedagogia pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

Eixo 06 – Tecnologias e Cultura Digital na Educação

caroline.martinelli2004@hotmail.com

Palavras-chave: Alfabetização. Realidade Virtual. Realidade Aumentada.

1. Introdução

A presente atividade de extensão partiu da identificação de dificuldades de alfabetização em alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. Muitos ainda não haviam consolidado habilidades básicas de leitura e escrita, evidenciando a necessidade de intervenções pedagógicas diferenciadas que favorecessem a aprendizagem.

A introdução das tecnologias digitais na educação possibilita desenvolver propostas que estimulam a curiosidade e tornam as atividades mais significativas. Nesse sentido, Valente (2002, p. 23) afirma:

> O professor pode dedicar-se à exploração da informática em atividades pedagógicas mais sofisticadas. Ele poderá integrar conteúdos disciplinares, desenvolver projetos utilizando os recursos das tecnologias e saber desafiar os alunos para que, a partir do projeto que cada um desenvolve, seja possível atingir os objetivos que ele determinou em seu planejamento.

A partir dessa perspectiva, a Realidade Virtual (RV) e a Realidade Aumentada (RA) foram adotadas para potencializar o processo de alfabetização. A proposta teve como objetivo desenvolver o reconhecimento e a construção de palavras com base em estímulos visuais, favorecendo uma aprendizagem lúdica e interativa. Participaram 12 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I, com idades entre 8 e 9 anos, da Escola Municipal Etelvino Rodrigues Madureira, em Bauru (SP), quatro estudantes de

Pedagogia do Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO) e uma professora responsável, totalizando 17 participantes.

2. Desenvolvimento

A atividade foi realizada no primeiro semestre de 2026, em uma regência de Língua Portuguesa, com duração aproximada de uma hora e meia. O planejamento e a execução foram realizados pelas quatro estudantes, em articulação com a professora responsável. Para garantir a participação de todos, organizou-se um sistema de rodízio, considerando a quantidade limitada de equipamentos.

Foram utilizados óculos de Realidade Virtual e o aplicativo Quiver, ferramenta de Realidade Aumentada que transforma desenhos coloridos em experiências tridimensionais e interativas. A escolha dos recursos considerou seu potencial para articular ludicidade, estímulos visuais e linguagem escrita. Foram selecionados vídeos e desenhos adequados à faixa etária (QUIVERVISION, 2026).

Inicialmente, realizou-se a apresentação do tema e, em seguida, os alunos receberam desenhos impressos do Quiver para colorir. Enquanto pintavam, eram chamados individualmente para utilizar os óculos de Realidade Virtual, assistindo a vídeos com diferentes cenários e sendo estimulados a nomear o que observavam. Posteriormente, cada aluno escolhia uma palavra para escrever com letras móveis.

Os estudantes que finalizavam as pinturas interagiam com os desenhos animados gerados pelo Quiver e eram orientados a escolher, no mínimo, três elementos para registrar no caderno, estimulando a criatividade e a escrita espontânea. O rodízio possibilitou a participação ativa de todos.

Durante a experiência, observou-se interesse e participação nas atividades de observação, nomeação, construção de palavras e escrita. Os recursos também buscaram mobilizar atenção e memória visual; contudo, como não foram aplicados instrumentos específicos para mensurá-las, esses aspectos são considerados observações da experiência.

Os objetivos foram alcançados pela possibilidade de os estudantes reconhecerem elementos, relacioná-los a palavras, construírem vocábulos com letras móveis e realizarem registros escritos. Entre os facilitadores, destacaram-se a curiosidade dos alunos, o apoio da equipe pedagógica e a colaboração das estudantes. Como dificuldades, identificaram-se a quantidade limitada de equipamentos, a adaptação dos conteúdos ao formato digital e o tempo reduzido.

O retorno dos alunos foi positivo, com entusiasmo, interesse em repetir a experiência e curiosidade em utilizar os recursos fora da escola. A experiência evidenciou que as tecnologias digitais apresentam maior potencial quando articuladas a objetivos de aprendizagem e acompanhadas de mediação docente, contribuindo para diversificar as estratégias de alfabetização.

3. Conclusões

A experiência evidenciou que a Realidade Virtual e a Realidade Aumentada podem constituir recursos relevantes no processo de alfabetização quando utilizadas com planejamento e intencionalidade pedagógica. A integração dos óculos de Realidade Virtual e do Quiver articulou estímulos visuais, oralidade, manipulação de letras e escrita, favorecendo experiências lúdicas e interativas.

A proposta possibilitou aos estudantes reconhecer elementos, relacioná-los a palavras, construir vocábulos e realizar registros escritos, contemplando o objetivo estabelecido. Apesar das limitações de equipamentos, adaptação dos conteúdos e tempo, o rodízio favoreceu a participação dos alunos.

O envolvimento e o retorno positivo indicam o potencial das tecnologias imersivas para aproximar a alfabetização dos interesses dos estudantes. Entretanto, a experiência reforça que a tecnologia não garante a aprendizagem por si só, sendo fundamental a mediação docente e sua articulação com objetivos pedagógicos claros. Assim, RV e RA podem atuar como aliadas da alfabetização quando inseridas em propostas planejadas e coerentes com as necessidades dos estudantes.

4. Principais referências

QUIVERVISION. Quiver: 3D augmented reality coloring apps. [S. l.]: QuiverVision, 2026. Disponível em: https://quivervision.com/. Acesso em: 13 ago. 2026.

VALENTE, José Armando. A espiral de aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação: repensando conceitos. In: JOLY, M. C. R. A. (Org.). A tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.