

A UTILIZAÇÃO DA REALIDADE VIRTUAL EM AULAS DE GEOGRAFIA: PRÁTICAS EM REDE?

Thayana Brunna Queiroz Lima Sena, Eduardo Santos Junqueira Rodrigues

As tecnologias imersivas vêm sendo empregadas com o intuito de trazerem novas propostas para as práticas docentes, mas ainda se percebem dificuldades sobre como utilizá-las no contexto escolar e da cibercultura, por isso a importância de discutir o desenvolvimento dessas atividades de modo a pensar-se em práticas que abordem propostas além das convencionais. Neste sentido, o objetivo do trabalho foi analisar a utilização da Realidade Virtual (RV) na perspectiva das práticas em rede, a partir de atividades realizadas em aulas de Geografia da rede básica de educação. Utilizou-se de pesquisa bibliográfica com base nos pressupostos do Estado da Questão. Delimitou-se a investigação em artigos acadêmicos extraídos do Google Scholar que abordassem a temática da utilização da RV em aulas de Geografia. A partir de pesquisa com base nos descritores Geografia e Realidade Virtual, selecionaram-se 9 trabalhos, publicados entre os anos de 2015 e 2020, de acordo com os títulos e leitura dos resumos. Verificou-se que todos os artigos se utilizaram de imagens em 360° pré-existentes e disponibilizadas na internet, principalmente Google Expeditions, Google Street View, Google Earth e YouTube 360°. Por outro lado, apenas um dos trabalhos utilizou imagens criadas pelos próprios os estudantes, mas estas não foram disponibilizadas para acesso on-line. Das atividades realizadas, apenas uma promoveu o compartilhamento de materiais em um site, mas os arquivos compartilhados não correspondiam diretamente à RV. Deste modo, foi possível constatar que, apesar de ser uma tecnologia com possibilidades para utilização e compartilhamento on-line, ainda é necessário pensar-se em metodologias que promovam a inserção da RV em práticas pedagógicas em rede. Pretende-se dar continuidade à pesquisa com elaboração de propostas e discussões que abordem a utilização da RV em práticas docentes no contexto da cibercultura.

Palavras-chave: REALIDADE VIRTUAL. ENSINO DE GEOGRAFIA. PRÁTICAS EM REDE. CIBERCULTURA.