

FREE

I FREE | FÓRUM SOBRE EXPERIMENTAÇÃO REMOTA PARA EDUCAÇÃO
I FREE | FORUM ON REMOTE EXPERIMENTS FOR EDUCATION

UESC, Ilhéus-BA  Evento híbrido  26 a 28 / MARÇO, 2025  @cdcuesc @nituesc.official



A EXPERIÊNCIA DO USO DO AMBIENTE VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

I FÓRUM SOBRE EXPERIMENTAÇÃO REMOTA PARA EDUCAÇÃO, 1ª edição, de 26/03/2025 a 28/03/2025
ISBN dos Anais: 978-65-5465-144-8

SANTANA; Maicon Daniel Silva ¹, ALVES; Amanda Oliveira ², AMBRÓSIO; Paulo Eduardo ³, FREITAS; Levi Silva ⁴, ANDRADE; Gabriel Marques de ⁵, SILVA; Wagner Freitas e ⁶

RESUMO

Este projeto teve como objetivo desenvolver um ambiente imersivo e interativo que proporcione de forma efetiva o ensino da Independência da Bahia, com ênfase nos eventos históricos de Cachoeira, que em alguns momentos são subvalorizados nos currículos convencionais, inserindo inovação em um contexto educacional tradicional. Em resposta à necessidade de metodologias pedagógicas que estimulem a aprendizagem ativa na qual os estudantes assumem o protagonismo. Destaca-se a criação de um museu virtual que integra elementos multimodais – como fotografias, áudios narrativos e modelos tridimensionais baseados em objetos reais – para reconstruir cenários históricos de forma fiel e envolvente. O desenvolvimento do projeto utilizou o software Unity, escolha justificada por sua acessibilidade e capacidade de prototipagem rápida, associada ao Meta XR All-in-One SDK, que possibilitou a implementação de uma interação imersiva e intuitiva, alinhada às exigências contemporâneas de tecnologia educacional. A metodologia adotada incluiu a realização de testes presenciais em eventos educativos, os quais permitiram a avaliação da usabilidade da interface e a identificação de oportunidades de aprimoramento. Os resultados demonstraram que crianças apresentaram rápida adaptação ao ambiente virtual, enquanto adolescentes inicialmente enfrentaram desafios na navegação, superados por meio de ajustes na interface – tais como uma explicação introdutória e a reformulação dos ícones – que culminaram em uma experiência mais fluida e intuitiva para todos os usuários. Ademais, o feedback dos participantes evidenciou o potencial transformador da realidade virtual como ferramenta educativa, ressaltando sua capacidade de revitalizar o ensino de conteúdos históricos e promover uma imersão que favorece a compreensão de contextos complexos. Em termos de impacto e perspectivas futuras, os achados sugerem que a integração de ambientes imersivos no processo de ensino pode não apenas aprimorar a aprendizagem de história, mas também inspirar novas iniciativas em diversas áreas do conhecimento, ampliando a aplicação de tecnologias inovadoras no âmbito educacional. Dessa forma, o presente trabalho reforça a viabilidade e o potencial dos recursos de realidade virtual para transformar metodologias de ensino, abrindo caminho para uma prática pedagógica mais dinâmica e interativa, que

¹ UESC, danielstna@gmail.com
² UESC, amandaolalves@gmail.com
³ UESC, peambrosio@uesc.br
⁴ UESC, lsfreitas218@gmail.com
⁵ UESC, marques.svnt.002@gmail.com
⁶ UESC, wagnerfaculdade21@gmail.com

alia tradição histórica e inovação tecnológica para expandir os horizontes educacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Realidade virtual, Experiência de usuário, História, Museu, Educação

¹ UESC, danielstna@gmail.com
² UESC, amandaolivalves@gmail.com
³ UESC, peambrosio@uesc.br
⁴ UESC, lsfreitas218@gmail.com
⁵ UESC, marques.svnt.002@gmail.com
⁶ UESC, wagnerfaculdade21@gmail.com