Realidade Virtual Alternativa

Minéia Maschio

Departamento de Sistemas e Computação  
Universidade Regional de Blumenau (FURB) – Blumenau, SC – Brazil

mineiam@inf.furb.br

A realidade virtual alternativa engloba o mundo virtual e físico, onde o objetivo é realizar ações no mundo real para conquistar recompensas ou objetivos no mundo virtual. Os jogos de realidade alternativa trazem outro ponto bem importante que é a colaboração entre os jogadores, já que o envolvimento com o mundo virtual não é relacionado a apenas um desktop. As pessoas podem conseguir um único objetivo, buscando os próprios recursos e recebendo recompensas.

No estudo de caso do artigo escolhido foi criado um Jogo de Realidade Alternativa (ARG), onde os alunos devem recuperar as informações de um escritório de patentes que acabou perdendo mais de 100.000 modelos por causa de um incêndio. Os alunos devem buscar informações dessas lacunas na história em vários meios como sites, telefonemas, mensagens de texto ou livros. É importante ressaltar que para uma maior colaboração de todos foi criado grupos pequenos, onde buscam essas informações e compartilham com toda a turma para que o aprendizado atinja todos.

Por fim, os ARGs podem ser um meio de ensino muito interessante para alunos e professores, introduzindo conhecimento e colaboração para a turma. Os jogos podem ser aplicados desde a alfabetização a matérias avançadas e as interações são inúmeras. Para a interação de todos os alunos os professores devem mediar a turma, promovendo reuniões de troca de conhecimento e uma maneira que cada aluno se sinta valorizado por sua participação.

# Referências

[1] Bonsignore, E., Hansen, D., Kraus, K., Ahn, J., Visconti, A., Fraistat, A., & Druin, A. (2012). Alternate Reality Games: Platforms for Collaborative Learning. In van Aalst, J., Thompson, K., Jacobson, M. J., & Reimann, P. (Eds.), The Future of Learning: Proceedings of the 10th International Conference of the Learning Sciences (ICLS 2012) – Volume 1, Full Papers (pp. 251-258). Sydney, NSW, AUSTRALIA: International Society of the Learning Sciences. Disponível em < https://repository.isls.org/handle/1/2212 >. Acesso em: 23 ago. 2022