

---

## Relato de experiência: realidade aumentada como ferramenta à dialogicidade da escrita criativa em sala de aula


### Experience report: augmented reality as a tool for dialogic creative writing in the classroom

### Informe de experiencia: la realidad aumentada como herramienta de escritura creativa diálogica en el aula

Bianca de Lima Maia<sup>1</sup>

 <https://orcid.org/0009-0003-3095450X>

Artur Antônio Melo de Lira Brandt<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0000-0003-4540-9195>

**Resumo:** O presente artigo tem por objetivo apresentar a metodologia ativa aliada à tecnologia da realidade aumentada na abordagem da escrita criativa em sala de aula. A pesquisa é de abordagem qualitativa, com visão interpretativa e crítica das obras analisadas. A utilização da metodologia ativa aliada à realidade aumentada foi organizada respeitando o contexto educacional e as necessidades de 35 alunos do 5º ano de escolaridade. Um dos objetivos foi incentivar a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, visto que o método ativo foi utilizado como uma ferramenta para envolver os alunos, permitindo que eles explorassem, interagissem e criassem conteúdo. Autores como Assunção (2020) e Moran (2015) enfatizam que as metodologias ativas priorizam o envolvimento dos alunos na construção do conhecimento, em contraste com os métodos tradicionais de ensino, nos quais o professor desempenha um papel central. Os resultados apontam que, através da realidade aumentada, é possível estimular o pensamento crítico e criativo, oferecendo oportunidades para os alunos desenvolverem habilidades de pensamento reflexivo e criativo.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas. Realidade aumentada. Escrita criativa.

**Abstract:** This article aims to present the active methodology combined with augmented reality technology in the approach to creative writing in the classroom. The research is qualitative, with an interpretive and critical view of the analyzed works. The use of active methodology combined with augmented reality was organized respecting the educational context and the needs of 35 5th-grade students. One of the objectives was to encourage active participation of students in the learning process, as the active method was used as a tool to engage students, allowing them to explore, interact, and create content. Authors such as Assunção (2020) and

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Mestrado Profissional de Ensino de Ciência da Educação Básica na da Universidade do Grande Rio/RJ. Professora da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias/RJ. E-mail: biancadelimamaia@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em Biologia Computacional e Sistemas pela Fundação Oswaldo Cruz/RJ. Docente do Programa de Mestrado Profissional de Ensino de Ciência da Educação Básica na da Universidade do Grande Rio/RJ. E-mail: artur.brandt@unigranrio.edu.br

Moran (2015) emphasize that active methodologies prioritize student involvement in knowledge construction, in contrast to traditional teaching methods where the teacher plays a central role. The results indicate that through augmented reality, it is possible to stimulate critical and creative thinking, offering opportunities for students to develop reflective and creative thinking skills.

**Keywords:** Active methodologies. Augmented reality. Creative writing.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo presentar la metodología activa aliada a la tecnología de realidad aumentada para abordar la escritura creativa en el aula. La investigación tiene un enfoque cualitativo, con una mirada interpretativa y crítica de las obras analizadas. El uso de metodología activa combinada con la realidad aumentada se organizó respetando el contexto educativo y las necesidades de 35 estudiantes de 5to año de escuela primaria. Uno de los objetivos fue fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que el método activo se utilizó como una herramienta para involucrar a los estudiantes, permitiéndoles explorar, interactuar y crear contenidos. Autores como Assunção (2020) y Moran (2015) destacan que las metodologías activas priorizan el compromiso de los estudiantes con la construcción del conocimiento, en contraste con los métodos de enseñanza tradicionales, en los que el docente juega un papel central. Los resultados indican que, a través de la realidad aumentada, es posible estimular el pensamiento crítico y creativo ofreciendo oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento reflexivo y creativo.

**Palabras-clave:** Metodologías activas. Realidad aumentada. Escritura creativa.

## **Introdução**

No ambiente educacional atual, é cada vez mais evidente a importância de implementar novas metodologias que promovam uma participação mais ativa dos alunos. Essas abordagens pedagógicas inovadoras são essenciais para criar um ambiente de aprendizado estimulante, no qual os alunos possam se envolver de forma significativa, construtiva, e ter seus conhecimentos prévios respeitados. Segundo Mota e Werner (2018), a aquisição de novos conhecimentos não se resume apenas à aprendizagem, mas sim à interação desses novos conhecimentos com o que já se conhecia anteriormente.

As metodologias ativas são abordagens educacionais que podem ser relacionadas ao ensino nos anos iniciais, que englobam a educação infantil e os primeiros anos do ensino fundamental. De acordo com Bacich e Moran (2018), são estratégias de aprendizagem que enfatizam a participação efetiva dos alunos na criação de um processo de aprendizagem de forma flexível, interligada e contextualizada.

Para tanto, a presente pesquisa tem como objetivo compreender como a metodologia ativa pode ser aliada da tecnologia de realidade aumentada para estimular e engajar alunos na abordagem da escrita criativa em sala de aula, por meio do uso de tecnologias de fácil utilização e replicação.

Nesse contexto, as metodologias ativas pretendem promover o engajamento e a motivação das crianças, tornando-as protagonistas ativas do processo de aprendizagem. Ao envolvê-las em atividades práticas, desafiadoras e relevantes, elas se sentem mais estimuladas e entusiasmadas para aprender. Isso contribui para um ambiente de aprendizado mais positivo e inspirador.

Na construção do conhecimento significativo, enfatiza-se a construção do conhecimento pelos próprios alunos. Para Moreira e Mansini (1982), a disposição do aluno para buscar significado e compreensão em relação ao conteúdo é crucial quando ele está motivado, interessado e comprometido. Isso é essencial, uma vez que a aprendizagem significativa demanda um esforço cognitivo ativo por parte do aluno.

A metodologia ativa propõe que, ao invés de apenas receber informações passivamente, as crianças são encorajadas a explorar, experimentar, descobrir e criar significados a partir de suas próprias experiências. Por isso, “é importante o estímulo multissensorial e a valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes para ‘ancorar’ os novos conhecimentos” (Bacich; Moran, 2018, p. 3).

Questões socioemocionais podem ser levantadas por meio do trabalho em equipe, da colaboração, da comunicação, da resolução de problemas e da reflexão crítica, em que as crianças aprendam a interagir de forma saudável, a expressar suas emoções e a desenvolver habilidades interpessoais essenciais para sua vida pessoal e social. Para Brandão, Sanches e Matinez (2021, p.10), “faz-se fundamental considerar metodologias de ensino e de aprendizagem que possibilitem e promovam o desenvolvimento socioemocional dos estudantes – dentro da sala de aula e no ambiente escolar como todo”.

A utilização da metodologia ativa aborda a aprendizagem de forma que as crianças aprendam de maneira contextualizada e significativa, relacionando o conteúdo escolar com sua realidade e experiências pessoais. Isso torna o aprendizado mais relevante e interessante para elas, facilitando a transferência de conhecimento para situações do cotidiano. Para Mota e Werner (2018, p. 262), “a aprendizagem significativa só é possível quando o aluno constrói o seu próprio conhecimento e para tal precisa estar mentalmente ativo. Quando os alunos estudam apenas para os momentos de avaliação, a aprendizagem corre o risco de ficar reduzida à memorização”.

Nesse sentido, as crianças conseguem compreender a aplicação prática do que estão aprendendo. A aquisição de conhecimento é ativa e significativa à medida que progredimos em espiral, passando de níveis mais básicos para níveis mais avançados de habilidade e conhecimento em todas as áreas da existência (Bacich; Moran, 2018).

Dentre as inúmeras metodologias a serem utilizadas para incentivar a escrita criativa, indicamos a realidade aumentada, que permite desempenhar um papel interessante na produção textual, proporcionando uma abordagem inovadora para envolver os alunos na escrita e no desenvolvimento de habilidades linguísticas. Argumenta Ildebrand (2020) que, para além do espaço físico da escola, mudar as maneiras de interpretar e entender as histórias, quer sejam contadas verbalmente ou escritas, fortalece uma perspectiva mais adequada às exigências dos estudantes e da instituição de ensino.

A realidade aumentada oferece aos alunos estímulos visuais interativos, que os ajudam a obter inspiração para a escrita. Por exemplo, eles podem usar aplicativos de realidade aumentada para visualizar cenas ou imagens relacionadas a um tópico específico ou explorar detalhes e criar uma atmosfera envolvente. Isso oportuniza despertar a criatividade e ajudá-los a desenvolver ideias para suas composições. De acordo com Ildebrand (2020, p. 4),

Percebe-se que essas ferramentas contribuem para ressignificar as formas de leituras na escola. Além disso, elas contribuem também para efetivar as aprendizagens de um conteúdo específico, pois a partir da leitura de palavras construímos um imaginário mediante nossas experiências, diferente dos óculos de realidade aumentada ou virtual, o qual, ao invés de construir esse imaginário pela leitura de palavras, os constrói através da leitura e da visualização de um ambiente virtual projetado.

A realidade aumentada também facilita a colaboração e o compartilhamento de histórias escritas pelos alunos, pois usar aplicativos ou plataformas que permitem que várias pessoas visualizem e interajam com as histórias uns dos outros em ambientes virtuais cria oportunidades para feedback, discussões e troca de ideias entre os estudantes, promovendo a aprendizagem colaborativa e a melhoria da escrita.

### **Metodologias ativas**

As metodologias ativas são abordagens de ensino que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, promovendo sua participação ativa, autonomia e engajamento. As abordagens pedagógicas ativas referem-se a métodos de ensino que priorizam o aprendiz, incentivando-o a participar ativamente por meio da investigação, descoberta ou solução de problemas (Assunção, 2020).

Em contraste com os métodos tradicionais de ensino, em que o professor desempenha um papel central e transmite conhecimento de maneira mais passiva, as metodologias ativas buscam envolver os alunos de forma ativa na construção do conhecimento. Moran afirma que

As instituições educacionais atentas às mudanças escolhem fundamentalmente dois caminhos, um mais suave - mudanças progressivas - e outro mais amplo, com mudanças profundas. No caminho mais suave, elas mantêm o modelo curricular predominante – disciplinar – mas priorizam o envolvimento maior do aluno, com metodologias ativas como o ensino por projetos de forma mais interdisciplinar, o ensino híbrido ou blended e a sala de aula invertida (Moran, 2015, p. 17)

A revolução educacional ainda está nos primeiros passos. Várias instituições de ensino, contudo, encontram-se em fase inicial, empregam as práticas ativas de maneira esporádica, contando com esforços individuais de alguns professores e, ainda, mantêm arraigado na cultura escolar o modelo antigo, conservador (Assunção, 2020).

A capacitação permanente do docente é de extrema relevância, caso o professor almeje incorporar as metodologias ativas em sua abordagem em sala de aula e procure oportunidades que não foram contempladas em sua formação. É imprescindível que a formação do professor seja constante, a fim de que, em circunstâncias como a que estamos enfrentando, a aprendizagem não se torne um fardo adicional na vida do aluno (Assunção, 2020).

Outro ponto importante é avaliar os recursos disponíveis na escola e adequação à proposta. É necessário que o acervo escolar esteja acessível ao docente, para que a escolha seja realizada a partir do planejamento, pois, segundo Bessa e Costa (2019, p. 6),

É importante que o educador tenha a preocupação de avaliar os recursos, partindo da ideia de que existe uma estreita relação entre a sua concepção sobre o ensino e sobre a aprendizagem e o uso de recursos didáticos. Não se trata apenas de saber quais conhecimentos transmitir, que jogos e desafios utilizar ou de como repassá-los, mas determinar qual concepção de ensino subjaz à atividade proposta.

A importância das metodologias ativas no ensino é amplamente reconhecida e respaldada por pesquisas e práticas educacionais eficazes, haja vista que estimulam o engajamento dos alunos, tornando-os protagonistas do próprio aprendizado. Por isso, para que ocorra uma aprendizagem efetiva, é imprescindível que haja uma transformação nos comportamentos e funções do professor e do aluno em sua interação: o professor deve atuar como mediador pedagógico e o aluno deve assumir o papel principal em sua própria educação (Soares, 2020).

QUADRO I: Técnicas para aprendizagem ativa

| APRENDIZAGEM  | TÉCNICA  |
|---|--|
| Sala de aula invertida                              | O aluno pode fazer pesquisas, projetos e produções para iniciar-se em um assunto, e, a seguir, aprofundar seu conhecimento e competências com atividades supervisionadas.  |
| Aprendizagem baseada em investigação e em problemas | ABIn- Nessa modalidade, os estudantes, sob orientação dos professores, desenvolvem a habilidade de levantar questões e problemas e buscam - individualmente e em grupo, utilizando métodos indutivos e dedutivos - interpretações coerentes e soluções possíveis.<br>PBL - O aluno irá pesquisar diversas causas possíveis para um problema. |
| Aprendizagem baseada em projetos                    | Os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto que tenha ligação com sua vida fora de sala de aula.  |
| Aprendizagem por histórias e jogos                  | Aprendizagem por meio de histórias contadas (narrativas e histórias de ação - histórias vividas e compartilhadas).<br>Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) ajudam os estudantes a enfrentar desafios, fases, dificuldades, a lidar com fracassos e correr riscos com segurança.                           |

Fonte: Adaptado de Bacich; Moran, 2018, p.13-21.

Nessa abordagem, os alunos são incentivados a participar ativamente das atividades, resolver problemas, colaborar com os colegas e refletir sobre o que estão aprendendo. Isso aumenta o interesse e a motivação dos estudantes, resultando em uma aprendizagem mais significativa. No argumento de Moran (2015, p. 19), nas abordagens pedagógicas ativas, “o conhecimento é adquirido através de desafios e circunstâncias concretas; aquelas que os estudantes experimentarão posteriormente na carreira profissional, de maneira antecipada, durante o período de formação”.

Ao invés de apenas receber informações passivamente, os alunos envolvidos em metodologias ativas são desafiados a construir ativamente o conhecimento. Eles são incentivados a descobrir, pesquisar, indagar, executar empreendimentos e solucionar desafios verídicos. Educar é ajustar o sujeito ao contexto social e ambiental (Piaget, 2010). Isso promove uma compreensão mais profunda dos conceitos, pois os alunos precisam aplicá-los em situações concretas.

Os professores que fazem uso das metodologias ativas, que não se limitam apenas à transmissão de conhecimento, também visam desenvolver habilidades essenciais para a vida dos alunos. Essas habilidades incluem pensamento crítico, resolução de problemas, trabalho em equipe, comunicação efetiva, criatividade e autonomia. Essas competências são fundamentais para o sucesso tanto na vida acadêmica quanto profissional. Segundo Moran (2015), quanto mais aprendemos próximos da vida, melhor. As abordagens pedagógicas ativas são o ponto de partida para avançar em direção a processos mais avançados de reflexão, integração cognitiva, generalização e reelaboração de novas práticas.

As metodologias ativas promovem a colaboração entre os alunos, por meio de discussões em grupo, projetos em equipe e atividades cooperativas; os estudantes aprendem a trabalhar em conjunto, compartilhar ideias, ouvir diferentes perspectivas e construir conhecimento de forma coletiva. Isso prepara os alunos para a colaboração em ambientes de trabalho e para a compreensão da diversidade de opiniões. Nas palavras de Moran (2015), um excelente plano educacional deve contemplar o equilíbrio entre períodos de aprendizado individual e períodos de aprendizado em grupo. A aquisição de conhecimento pode ocorrer tanto em conjunto quanto de forma solitária.

O professor precisa buscar relacionar o aprendizado com situações e desafios do mundo real. Ao aplicar o conhecimento em contextos práticos, os alunos percebem a relevância e a utilidade dos conceitos estudados. Isso aumenta a motivação e a compreensão, permitindo que os alunos façam conexões significativas entre a teoria e a prática. O jogo é um caminho aconselhado por Piaget:

É pelo fato do jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou a ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes (Piaget, 2010, p. 157).

Portanto, as metodologias ativas têm uma importância significativa no ensino, pois promovem um aprendizado mais engajador, significativo e duradouro. De acordo com Bessa e Costa (2019, p.3), “ao considerar diferentes modos de resolução as crianças são desafiadas a explorar a quantidade global envolvida. De forma intuitiva estão estabelecendo relações entre os termos da divisão e a análise do resto”. Ou seja, ajudam os alunos a se tornarem participantes ativos no processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades e competências essenciais para o sucesso em suas vidas pessoais e profissionais.

### **Metodologias ativas e tecnologias**

A tecnologia desempenha um papel cada vez mais importante na educação moderna, ao ser utilizada como uma ferramenta poderosa para aprimorar o ensino e a aprendizagem nas escolas públicas. Com o acesso à internet, dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets e smartphones, bem como recursos educacionais digitais, os educadores têm a oportunidade de ampliar o alcance do conhecimento e personalizar o processo de ensino.

Quando a metodologia ativa é combinada com o uso adequado da tecnologia na escola pública, os resultados demonstram ser bastante positivos. Como uma ferramenta que potencializa as práticas ativas, a tecnologia permite que os alunos desenvolvam projetos mais complexos, acessem diferentes fontes de informação, colaborem com colegas remotamente e explorem conteúdos de maneira mais autônoma.

É importante lembrar que, para que essa integração seja efetiva, é fundamental o apoio dos professores e gestores educacionais. Os educadores precisam estar preparados para utilizar a tecnologia de forma pedagogicamente relevante e alinhada aos objetivos educacionais. Além disso, é importante garantir o acesso equitativo à tecnologia para todos os estudantes, reduzindo possíveis desigualdades no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a integração de metodologia ativa e tecnologia permite tornar a educação mais inclusiva, engajadora e preparar os alunos para enfrentar os desafios do século XXI. Isso cria um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, no qual os alunos são incentivados a serem protagonistas de suas próprias trajetórias educacionais, desenvolvendo habilidades essenciais para o sucesso futuro.

A metodologia ativa coloca o aluno no centro do processo educativo, incentivando sua participação, envolvimento e protagonismo. Ao mesmo tempo, a tecnologia oferece ferramentas e recursos para potencializar essa abordagem, tornando-a mais eficiente, interativa e personalizada.

QUADRO 2: Análise entre metodologias ativas e tecnologias.

| <b>METODOLOGIAS ATIVAS</b>                   | <b>FERRAMENTAS E RECURSO DAS TECNOLOGIAS</b>   |
|--|--|
| Acesso a informações e recursos educacionais | A tecnologia possibilita o acesso a uma enorme quantidade de informações e recursos educacionais online. Os alunos podem explorar diferentes fontes de conhecimento, realizar pesquisas, acessar livros digitais e aprender com materiais interativos.   |
| Aprendizagem colaborativa e comunicação      | A tecnologia facilita a colaboração entre alunos, professores e até mesmo com especialistas e colegas de outras partes do mundo. Plataformas de aprendizagem online, fóruns de discussão e aplicativos de comunicação permitem que os estudantes trabalhem em equipe, debatam ideias e resolvam problemas de forma colaborativa. |
| Personalização do aprendizado.               | A tecnologia pode ser utilizada para adaptar o ensino às necessidades e preferências individuais dos alunos. Plataformas de aprendizagem adaptativa, por exemplo, monitoram o desempenho dos estudantes e oferecem atividades e recursos personalizados para cada um, de acordo com seu ritmo e nível de conhecimento.           |
| Gamificação                                  | A tecnologia possibilita a aplicação de elementos de jogos no processo de aprendizagem, tornando-o mais lúdico e motivador. Recursos como quizzes interativos, recompensas virtuais e desafios podem estimular o engajamento dos alunos e o desenvolvimento de habilidades específicas.  |
| Produção de conteúdo multimídia              | Os alunos podem utilizar a tecnologia para criar e compartilhar conteúdos multimídia, como vídeos, apresentações, podcasts e infográficos. Essa abordagem estimula a criatividade, a capacidade de síntese e a comunicação eficaz.   |
| Sala de aula invertida                       | A tecnologia permite que os alunos acessem conteúdos previamente gravados pelos professores fora do ambiente da sala de aula. Assim, o tempo em sala pode ser mais bem aproveitado para atividades práticas, discussões e esclarecimento de dúvidas.   |
| Realidade Virtual e Realidade Aumentada      | Essas tecnologias podem proporcionar experiências de aprendizagem imersivas e enriquecedoras, possibilitando que os alunos explorem ambientes virtuais e visualizem conceitos complexos de forma mais tangível.  |

Fonte: Quadro elaborado a partir de Grispun, 2002; Bacich, Moran, 2018.

No entanto, é essencial que a integração da tecnologia seja feita de maneira planejada e pedagogicamente fundamentada. Os professores devem ser capacitados para utilizar as ferramentas tecnológicas de forma adequada e alinhada aos objetivos educacionais. Além disso, é importante garantir que todos os alunos tenham acesso igualitário a ela, a fim de se evitar a exclusão digital.

Nesse sentido, ressaltamos que formação continuada é fundamental para garantir que os profissionais da educação estejam preparados para utilizar as ferramentas tecnológicas de forma adequada e alinhada aos objetivos educacionais. A rápida evolução das tecnologias digitais tem transformado o cenário educacional, proporcionando novas oportunidades de ensino e aprendizagem.

No entanto, para aproveitar ao máximo essas ferramentas, é necessário que os educadores estejam atualizados e capacitados para integrá-las de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas. A integração das tecnologias na capacitação do professor é crucial para promover uma educação de



excelência, que estimule o educando a refletir sobre sua própria jornada, avaliando e contrastando seus conhecimentos para promover um contínuo desenvolvimento do saber (Pimentel, 2007).

A participação de professores em programas de formação continuada oportuniza desenvolver competências digitais, aprender sobre novas ferramentas e aplicativos educacionais, explorar estratégias de ensino inovadoras e refletir sobre o impacto da tecnologia no processo de aprendizagem dos alunos (Pimentel, 2007). Além disso, promove a troca de experiências entre os educadores, incentivando a colaboração e o compartilhamento de práticas bem-sucedidas.

A formação continuada não se restringe apenas ao domínio técnico das ferramentas tecnológicas, mas também engloba aspectos relacionados à pedagogia e à didática. Os professores precisam compreender como integrar as tecnologias de forma significativa em suas aulas, garantindo que elas estejam alinhadas aos objetivos educacionais e contribuam efetivamente para o desenvolvimento dos alunos.

Portanto, investir na formação continuada dos professores é fundamental para garantir que a utilização das ferramentas tecnológicas na educação seja realmente eficaz e transformadora. A combinação de metodologia ativa e tecnologia pode transformar a sala de aula tradicional em um ambiente dinâmico, motivador e relevante para os estudantes. Isso os prepara melhor para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, desenvolvendo habilidades essenciais, como pensamento crítico, colaboração, autonomia e resolução de problemas.

## **Realidade aumentada**

As metodologias ativas podem ser enriquecidas com o uso da tecnologia, e a realidade aumentada é uma das ferramentas que potencializa o aprendizado nesse contexto. A realidade aumentada combina elementos virtuais com o ambiente real, permitindo que os alunos interajam e explorem objetos tridimensionais, informações adicionais e contextos imersivos. Para Soares (2020), as competências a serem aprimoradas são de uma grande riqueza: físicas, somáticas, cognitivas, artísticas, de comunicação, de aplicação das informações adquiridas em situações reais de sua vida, e muitas outras.

Com a realidade aumentada, os alunos podem explorar objetos tridimensionais em detalhes, como estruturas moleculares, partes do corpo humano, monumentos históricos ou obras de arte. Dessa forma, isso permite que eles visualizem objetos em suas mãos ou no ambiente ao seu redor, o que facilita a compreensão e a análise de conceitos complexos. Além disso, os alunos são capazes de realizar simulações e experimentos virtuais, como experiências de ciências da natureza. Ao interagir com elementos virtuais e observar os resultados em tempo real, passam a explorar diferentes cenários

e testar suas hipóteses de maneira segura e controlada. Para Nunes *et. al.* (2021), a realidade aumentada é,

uma tecnologia que insere elementos virtuais dentro do mundo real proporcionando um ambiente híbrido, através do uso de um dispositivo tecnológico como a câmera de um smartphone, tablet ou computador e surge como uma ferramenta promissora para o uso em ambientes educacionais (Nunes *et. al.*, 2021, p. 4).

Ademais, a aplicação da metodologia ativa cria desafios de resolução de problemas, em que os alunos precisam buscar informações no ambiente real ou virtual para encontrar soluções. Por exemplo, é possível encontrar pistas espalhadas por um espaço físico ou resolver quebra-cabeças interativos, utilizando elementos virtuais sobrepostos ao ambiente.

A realidade aumentada cria condições para que os alunos façam visitas virtuais a lugares distantes, como museus, parques nacionais, sítios arqueológicos ou outros locais de interesse. Ao explorar esses locais em detalhes, recebem informações contextuais e interagir com elementos virtuais relacionados ao ambiente visitado.

A colaboração e a interação entre os alunos são facilitadas com a realidade aumentada, por meio do trabalho em equipes, a fim de resolver desafios e problemas, compartilhando informações e interagindo com elementos virtuais em tempo real. Isso promove a comunicação e o aprendizado cooperativo.

Para tanto, é necessário o planejamento e adequação das faixas etárias, pois os usos desses métodos implicam em pensar, repensar, planejar e aplicar este recurso em contexto escolar. “A educação precisa ser reinventada de forma que utilize novos meios, e continue mantendo a interação entre o professor e o aluno” (Ildebrand, 2020, p. 5).

A incorporação da realidade aumentada nas metodologias ativas permite que os alunos tenham uma experiência de aprendizado mais envolvente e imersiva. Ela ajuda a tornar os conceitos abstratos mais tangíveis, promove a interação ativa com o conteúdo e estimula o pensamento crítico e a resolução de problemas. No entanto, é importante que os educadores avaliem as necessidades de seus alunos e planejem cuidadosamente as atividades para garantir que a tecnologia seja utilizada de forma significativa e alinhada aos objetivos de aprendizagem.

A realidade aumentada pode desempenhar um papel interessante na produção textual, fornecendo uma abordagem inovadora para envolver os alunos na escrita e no desenvolvimento de habilidades linguísticas. Conforme Ildebrand (2020), assim que se compreende que o espaço e o tempo delimitam eventos significativos que alteram e mudam a realidade, torna-se possível compreender a relevância da leitura e da escrita, pois sem elas não se adquiriria a capacidade de registrar as sucessões temporais e espaciais contíguas.

A realidade aumentada oferece aos alunos estímulos visuais interativos, que os ajudam a obter inspiração para a escrita. Por exemplo, eles podem usar aplicativos de realidade aumentada para visualizar cenas ou imagens relacionadas a um tópico específico, explorar detalhes e criar uma atmosfera envolvente. Isso conduz à criatividade para desenvolver ideias para suas composições, além de fornecer feedback interativo durante o processo de escrita. Por exemplo, há recursos que oferecem correções gramaticais em tempo real, sugestões de vocabulário ou dicas de estrutura de texto, oferecendo aos alunos que revisem suas habilidades linguísticas à medida que escrevem, aprimorando o contínuo processo de produção textual.

Ressalta-se, ainda, que a realidade aumentada facilita a colaboração e o compartilhamento de histórias escritas pelos alunos, aos quais é permitido utilizar plataformas que permitem que várias pessoas visualizem e interajam com as histórias uns dos outros em ambientes virtuais. Isso cria oportunidades para feedback, discussões e troca de ideias entre os estudantes, promovendo a aprendizagem colaborativa e a melhoria da escrita.

### **Escrita Criativa em sala de aula**

A escrita criativa tem sido tradicionalmente associada à expressão artística, enfatizando a imaginação como seu ponto de partida. A busca por transmitir significado através da criação literária é uma característica marcante desse campo. No entanto, a conceituação da escrita criativa tem sido motivo de debate entre os acadêmicos (Amabile, 2020). Enquanto alguns pesquisadores definem a escrita criativa como um processo de expressão livre e original, outros a veem como uma prática mais estruturada e técnica. Essa diversidade de perspectivas reflete a complexidade e a amplitude do fenômeno da criatividade na escrita.

De acordo com Amabile (2020), a compreensão da escrita criativa pode variar conforme a abordagem adotada pelos estudiosos. Alguns enfatizam o aspecto artístico e subjetivo da escrita, destacando a importância da imaginação e da originalidade na criação literária. Para esses pesquisadores, a escrita criativa é um processo de autodescoberta e expressão pessoal, no qual o escritor se liberta das convenções e explora novas formas de linguagem.

Por outro lado, há aqueles que adotam uma perspectiva mais técnica e estruturada da escrita criativa. Para esses acadêmicos, a criatividade na escrita está intrinsecamente ligada ao domínio das técnicas literárias e à habilidade de manipular a linguagem de forma eficaz. Nessa visão, a escrita criativa envolve não apenas inspiração e originalidade, mas também disciplina e conhecimento das convenções literárias.

Diante desse cenário, torna-se evidente a necessidade de uma abordagem mais integradora e holística da escrita criativa. Em vez de buscar uma definição única e universalmente aceita, é importante reconhecer a diversidade de práticas e perspectivas que compõem esse campo de estudo. Ao invés de limitar-se a uma única concepção da escrita criativa, os acadêmicos podem se beneficiar ao explorar as múltiplas dimensões e facetas desse fenômeno complexo, bem como as múltiplas possibilidades educacionais para fomentar a escrita criativa nas escolas.

A escrita criativa em sala de aula envolve o desenvolvimento da expressão individual dos alunos por meio da produção de textos originais e imaginativos. Os professores geralmente encorajam a liberdade de pensamento, incentivando os estudantes a explorarem sua criatividade, experimentarem diferentes estilos e gêneros literários, e aprimorarem suas habilidades de escrita. Segundo Carnaz (2013, p.14),

Atualmente, é reconhecida a grande importância do pensamento criativo. Para uma sociedade ser salva da estagnação e para o indivíduo atingir o seu pleno desenvolvimento, qualquer sistema de educação deve encorajar a criatividade. É conhecida a grande relevância das operações cognitivas no processo criativo e como o estímulo da criatividade leva ao bom nível de desenvolvimento intelectual e à possibilidade de usar estratégias de pensamento que rompam com esquemas rotineiros.

Ao invés de simplesmente seguir regras estritas, os alunos têm a oportunidade de expressar suas ideias de maneira única, usando sua voz autêntica. Isso pode incluir a criação de contos, poemas, ensaios criativos, peças teatrais, entre outros. O objetivo é desenvolver não apenas as habilidades técnicas de escrita, mas também promover a imaginação, a originalidade e a paixão pela linguagem.

A valorização do trabalho do aluno é fundamental. Na área da criação literária, evito utilizar conceitos de julgamento como "bom" ou "ruim". Cada texto carrega consigo uma riqueza de conhecimento sobre o mundo, experiências humanas, emocionais e literárias, tornando-se um recurso valioso a ser explorado em sala de aula, através de discussões abertas e respeitadas. Reconheço que cada aluno é um indivíduo com desejos, vontades e dúvidas, e que frequentemente se encontra à beira da desistência (Assis Brasil, 2019).

A criatividade na escrita criativa é algo que se desenvolve ao longo do tempo com prática e experiência. “A escrita criativa é uma das dimensões da didática da escrita e, por isso, deve estar em concordância com as outras dimensões restantes, isto é, com o conhecimento sobre os textos, técnicas de escrita, etc.” (Amabile, 2020, p. 31).

Inicialmente, os escritores criativos podem ter ideias mais limitadas. Com o tempo e a prática, eles começam a gerar uma gama mais ampla de conceitos e temas criativos. “O aluno de escrita criativa, se chegou a esse ponto, é porque traz uma boa bagagem de leituras e, na maioria dos casos, de escrita”

(Assis Brasil, 2019, p. 56). O progresso pode ser observado diante da capacidade de construir narrativas mais complexas e intrigantes, com reviravoltas, personagens multifacetados e tramas bem elaboradas.

À medida que os escritores avançam, tornam-se mais capazes de expressar sua voz única e estilo pessoal. Isso inclui o desenvolvimento de uma linguagem distintiva e uma abordagem singular para contar histórias. Uma demonstração do progresso é quando os escritores começam a experimentar diferentes estilos literários e gêneros, mostrando uma compreensão mais ampla das possibilidades criativas. A escola desempenha suma importância nesse processo de acordo com Carnaz, pois

Há um longo percurso entre a obrigação e o prazer que o ato de escrever pode implicar: a escrita, umas vezes, conquistada de forma consciente, outras, como que por osmose com a leitura, tem de necessariamente constituir-se como um momento de prazer e de proveitosa interação com o material escrito. Só atividades de escrita plurifacetadas e motivadoras permitem a destruição das zonas críticas da escrita que podem ter efeitos inibidores nada fáceis de superar (Carnaz, 2013, p. 33).

A capacidade de revisar e editar de maneira eficaz é um indicador de progresso. Isso inclui a habilidade de identificar áreas de melhoria, fortalecer a estrutura da história e refinar a linguagem. Escritores criativos avançados aprendem a utilizar feedback construtivo de forma eficaz. Eles conseguem assimilar sugestões e aplicar melhorias em seus trabalhos. À medida que os escritores progredem, podem buscar oportunidades de publicação e começar a receber reconhecimento por suas habilidades criativas.

O progresso na escrita criativa é altamente individual e varia de pessoa para pessoa. A consistência na prática, a abertura para experimentação e a disposição para aprender com a experiência são aspectos cruciais para o desenvolvimento contínuo da criatividade na escrita.

Alguns alunos encontram-se rapidamente no curso e avançam pelas etapas de aprendizagem com facilidade, enquanto outros constroem seu conhecimento de forma paciente e gradual. No entanto, também existem aqueles que enfrentam dificuldades para se engajarem no processo criativo (Assis Brasil, 2019). Esses alunos podem sentir-se deslocados ou incapazes de participar plenamente das atividades propostas em sala de aula. Suas barreiras são variadas, desde a falta de confiança em suas habilidades até dificuldades específicas de aprendizagem.

Portanto, é importante que o professor esteja atento a esses alunos e adote estratégias diferenciadas para apoiá-los em seu desenvolvimento. Isso inclui oferecer feedback construtivo, fornecer recursos adicionais ou adaptar as tarefas para atender às suas necessidades individuais. O objetivo é criar um ambiente inclusivo e encorajador, onde todos os alunos se sintam capacitados a participar ativamente e a desenvolver seu potencial criativo.

Para tanto, Assis Brasil (2019) ressalta que, ao professor, é essencial ter sabedoria para deixar de lado o próprio ego e promover, oportunamente, a autonomia do aluno. Nesse sentido, uma postura docente que não se coloque como detentora exclusiva da verdade pode ser benéfica; o professor, por mais experiente que seja, às vezes, esquece que sua sabedoria foi adquirida a partir das dúvidas, as quais nunca desaparecem completamente.

### **Relato de experiência**

A experiência aqui relatada ocorreu na disciplina de Linguagem, ministrada em uma escola da rede municipal de Duque de Caxias/RJ, em 2023, com 35 alunos de uma turma do 5º ano de escolaridade do Ensino Fundamental I. A temática da realidade aumentada foi incorporada à prática da escrita criativa no gênero textual "fábula", centrando-se na criação de fábulas com personagens concebidos pelos próprios alunos, por meio da realidade aumentada.

A incorporação da temática da realidade aumentada à prática da escrita criativa no gênero textual "fábula" reveste-se de significativa importância, uma vez que permite aos alunos a construção de fábulas com personagens por eles idealizados, utilizando a tecnologia da realidade aumentada como ferramenta. Isso não apenas estimula a criatividade e o engajamento dos estudantes, mas os introduz a uma tecnologia inovadora e promove uma aprendizagem mais envolvente e atualizada.

Para abordar a temática, foi elaborada uma sequência didática, pois esta desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, já que proporciona uma estrutura organizada para o ensino, delineando passos claros e progressivos que guiam o processo educacional. Isso auxilia tanto os professores quanto os alunos a entenderem a sequência de atividades e de objetivos de aprendizado.

Assim, uma sequência didática bem elaborada leva em consideração o nível de conhecimento prévio dos alunos e define objetivos de aprendizado progressivos. Isso garante que os alunos avancem de forma consistente em seu desenvolvimento acadêmico. Ela permite que os conteúdos sejam apresentados de maneira contextualizada, relacionando o aprendizado com situações reais ou temas de interesse dos alunos. Uma aprendizagem mais significativa facilita, portanto, a compreensão e a retenção do conhecimento.

#### QUADRO 3 – Sequência didática

(Continua)

|   |
|---|
| <b>Tema da Sequência Didática: Explorando a Realidade Aumentada na Criação de Fábulas</b>   |
| <b>Conteúdos Factuais</b><br>Características das fábulas (Compreensão das características típicas das fábulas, como a presença de animais como personagens, a transmissão de lições morais e a estrutura de enredo simples.); Exemplos de fábulas: Exposição aos exemplos de fábulas clássicas, como as de Esopo ou La Fontaine, para familiarizar os alunos com o gênero; Definição de Realidade Aumentada: Compreensão do conceito de realidade aumentada e sua aplicação na educação e na narrativa. |

(Continua)

**Conteúdos Conceituais**

Gênero Fábula: Compreensão do que é uma fábula, suas características estruturais e sua finalidade educativa; Realidade Aumentada: Compreensão do conceito de realidade aumentada, incluindo como ela combina elementos virtuais com o ambiente real; Narrativa Criativa: Aquisição de conhecimento sobre como criar uma narrativa criativa, incluindo elementos como enredo, personagens e mensagem central; Tecnologia na Educação: Conhecimento sobre como a tecnologia, como a realidade aumentada, pode ser usada para melhorar a aprendizagem e a narrativa.

**Conteúdos Procedimentais**

Brainstorming e Escolha de Temas: Habilidades de brainstorming para gerar ideias e seleção de um tema para a fábula; Criação de Personagens: Procedimentos para a criação de personagens fictícios, incluindo a descrição de suas características; Escrita Criativa: Habilidades de escrita criativa, como elaboração de diálogos, desenvolvimento de enredo e uso de recursos literários; Uso da Tecnologia de Realidade Aumentada: Procedimentos para usar um aplicativo de realidade aumentada, como *Arloopa*, para dar vida aos personagens da fábula; Apresentação Criativa: Desenvolvimento de habilidades de apresentação criativa usando tecnologia de realidade aumentada.

**Conteúdos Atitudinais**

Criatividade: Estimulação da criatividade dos alunos, incentivando-os a criar personagens e enredos únicos para suas fábulas; Engajamento: Promoção do engajamento dos alunos no processo de escrita criativa e apresentação de suas histórias; Curiosidade Tecnológica: Desenvolvimento da curiosidade e entusiasmo dos alunos em relação à tecnologia de realidade aumentada; Trabalho em Equipe: Estímulo ao trabalho em equipe, pois os alunos frequentemente trabalham em grupos na criação das fábulas; Reflexão Moral: Incentivo à reflexão sobre as lições morais transmitidas pelas fábulas e sua relevância na vida cotidiana.

**Tempo da duração da sequência didática**

5 aulas de 45 minutos cada

**Habilidades BNCC**

EF15LP05: Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.

EF35LP25: Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.

**Recursos**

Acesso a dispositivos com aplicativos de realidade aumentada instalados (por exemplo, *Arloopa* ou outros aplicativos similares);

Papel, lápis de cor e material de desenho;

Recursos de apresentação (computador e projetor).

**Objetivos**

Compreender o conceito de realidade aumentada.

Explorar a criatividade dos alunos na criação de personagens e enredos de fábulas.

Utilizar a tecnologia da realidade aumentada como ferramenta para aprimorar a aprendizagem.

Desenvolver habilidades de escrita criativa e apresentação.

**AULA I: Introdução à Realidade Aumentada e ao Gênero Fábula  
(45 minutos)**

Apresentação do conceito de realidade aumentada, usando exemplos visuais ou vídeos curtos.

Debate a partir dos conhecimentos prévios dos alunos sobre fábulas, destacando suas características (animais como personagens, lições morais).

Mostrar aos alunos exemplos de fábulas clássicas.

(Conclusão)

|  |
|--|
| <p style="text-align: center;"><b>AULA 2: Debate e Escolha de Temas (45 minutos)</b></p> <p>Dividir a turma em pequenos grupos.<br/>Solicitar aos grupos para escolherem um tema para sua fábula (por exemplo, amizade, honestidade, trabalho em equipe).<br/>Cada grupo deve criar um esboço básico do enredo da fábula.</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>AULA 3: Introdução à Tecnologia de Realidade Aumentada (45 minutos)</b></p> <p>Relembrar o conceito de realidade aumentada, enfatizando como ela pode ser usada na criação de histórias interativas.<br/>Mostrar aos alunos o aplicativo de realidade aumentada que será usado na aula (por exemplo, <i>Arloopa</i>).</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>AULA 4: Criação de Personagens e Escrita (45 minutos)</b></p> <p>Os grupos devem criar personagens para sua fábula, considerando a interação com a realidade aumentada.<br/>Incentivar a ilustração ou descrição dos personagens.<br/>Peça que comecem a escrever suas fábulas, incorporando os personagens e a tecnologia da realidade aumentada de forma criativa.</p>                                 |
| <p style="text-align: center;"><b>AULA 5: Apresentação e Reflexão (45 minutos)</b></p> <p>Cada grupo deve apresentar sua fábula de maneira criativa, usando a tecnologia da realidade aumentada para dar vida aos personagens.<br/>Após as apresentações, conduza uma discussão em classe sobre a experiência. Pergunte aos alunos como a realidade aumentada impactou a narrativa de suas fábulas e o que aprenderam com a atividade.</p> |
| <p><b>Avaliação</b><br/>Leitura compartilhada das fábulas</p>  |

Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

Esta sequência didática visa envolver os alunos na criação de fábulas usando a tecnologia da realidade aumentada, estimulando sua criatividade, engajamento e familiarização com tecnologias inovadoras. É uma maneira envolvente de explorar a escrita criativa em um contexto moderno e tecnológico.

A partir do planejamento apresentado no Quadro 1, iniciamos a aula 1 com a aplicação da sequência didática, introduzindo o conceito de fábula para os alunos, bem como discutimos as características desse gênero textual, como a presença de animais como personagens e a transmissão de uma lição moral.

Na aula 2, a turma foi dividida em cinco grupos com cinco alunos cada e lhes foi solicitado que escolhessem um tema para sua fábula, como amizade, honestidade, trabalho em equipe, entre outros. Foi apresentada a estrutura da fábula e cada grupo criou um esboço com as características dos cenários, possíveis personagens e narrativa.

Durante a aula 3, foi questionado aos alunos se eles conheciam realidade virtual. Cada aluno deu a sua versão sobre realidade virtual. Em seguida, foi perguntado o que era realidade aumentada e se os alunos tiveram contato. Após a expressão de ideias dos alunos, foi sendo construída a ideia do que seria realidade aumentada. Os alunos ficaram empolgados e curiosos.



Foi apresentado o aplicativo *Arloopa*, através do recurso de um smartphone, que possui a funcionalidade de promover a realidade aumentada a partir do espaço da sala de aula, simulando que o animal escolhido está no ambiente da sala de aula.

Para a aula 4, os alunos foram estimulados a utilizarem o aplicativo *Arloopa* e escolheram os animais que deram origem às suas personagens, e em grupo, passaram a escrever a fábula, seguindo o esboço e a estrutura tradicional de início, desenvolvimento e conclusão. Foram incentivados a criar personagens animais com características humanas e a desenvolver um enredo envolvente que transmitisse a mensagem escolhida. Eles utilizaram recursos literários, como diálogos e descrições detalhadas, para enriquecer a narrativa.

FIGURAS 1 e 2: Alunos com seus personagens criados no aplicativo *Arloopa*.



Fonte: Acervos dos autores.

Depois de concluírem a escrita da fábula, os alunos criaram ilustrações para acompanhar a história. Eles desenharam os personagens e os cenários em papel e utilizaram o aplicativo *Imagine* para passá-los para o formato digital.

FIGURA 3: Desenho de aluno criado digitalmente.



Fonte: Acervos dos autores.

Na aula 5, os alunos apresentaram para os demais alunos da turma a sua fábula em grupo, compartilharam seus personagens criados na realidade aumentada e justificaram suas escolhas e a relação com a narrativa.

A avaliação foi realizada a partir da apresentação das fábulas escritas por cada grupo de forma coletiva. Essa proposta combina a escrita criativa com a tecnologia da realidade aumentada, proporcionando uma experiência imersiva e interativa para os alunos. Além de desenvolver habilidades de escrita e criatividade, eles também terão a oportunidade de explorar o potencial da tecnologia na comunicação e na apresentação de suas histórias.

### Resultados e discussões

A implementação de metodologias ativas no ensino abre caminho para diversos resultados positivos para os alunos e para o processo de aprendizagem, pois elas incentivaram a participação ativa dos alunos. De acordo com Ausubel, a base da aprendizagem significativa nasce na inter-relação de ideias simbolicamente expressas com o conhecimento prévio do aprendiz, isto é, com alguma parte de sua estrutura cognitiva que seja especificamente relevante para a assimilação dessas ideias (Ausubel *apud* Moreira e Mansini, 1982).

Nessa perspectiva, a partir da Escrita Criativa em sala de aula, a escola pode oferecer oportunidade para uma aprendizagem significativa, pois, segundo Carnaz (2013, p.15):

A escola pode estimular a criatividade se promover uma aprendizagem construtiva, cooperativa e significativa; se utilizar critérios que valorizem a expressividade e originalidade; se recorrer ao conhecimento dos diversos domínios; se utilizar os processos de memorização como meio e não como fim; se valorizar a compreensão; se aplicar e combinar métodos criativos.

Na experiência abordada, a metodologia ativa, aliada à tecnologia da realidade aumentada, mostrou-se eficaz para promover uma aprendizagem significativa e engajadora. Por meio da sequência didática cuidadosamente elaborada, os alunos foram conduzidos desde a compreensão dos conceitos básicos das fábulas até a criação e apresentação de suas próprias histórias, incorporando elementos da realidade aumentada.

No início, houve receio de que os alunos não conseguissem fazer as atividades, o que é comum quando uma nova abordagem é introduzida. No entanto, à medida que a proposta foi sendo desenvolvida e que a tecnologia da realidade aumentada foi incorporada, os estudantes demonstraram um aumento significativo de interesse e entusiasmo. Esse engajamento foi essencial para o sucesso da atividade, pois, quando os alunos se sentem motivados e interessados, estão mais propensos a participar ativamente e a assimilar o conhecimento de forma significativa.

As fábulas escritas pelos alunos apresentam uma evolução gradual desde as primeiras ideias do esboço realizado na aula 2, para a apresentação na aula 5. Antes da apresentação das atividades da realidade aumentada, os alunos demonstraram certo desinteresse na proposta, pois acreditavam ser apenas mais um texto a ser escrito. Contudo, após a abordagem com o aplicativo *Arloopa*, o empenho em realizar a tarefa foi exitoso.

Eles foram estimulados a assumir um papel mais ativo na busca pelo conhecimento, seja por meio de discussões ou resolução de problemas que apareceram na construção da fábula. Isso resultou em um maior engajamento e interesse dos alunos na aula. Ao trazer para a construção da fábula questões sociais do cotidiano, o texto alcança um espaço fora da sala de aula e contribui para a aprendizagem significativa. Nesse sentido, Bacich e Moran (2018) afirmam que, para alcançar uma aprendizagem mais profunda, é fundamental criar ambientes ricos em oportunidades de prática frequente. Isso torna o estímulo multissensorial e a valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes essenciais para ancorar os novos conhecimentos.

Os alunos tiveram a oportunidade de conectar os conceitos e as informações aprendidos com situações reais, aplicando-os em contextos relevantes, pois suas narrativas partiram de situações dos seus cotidianos. Isso contribuiu para uma aprendizagem mais significativa e duradoura, uma vez que os alunos conseguiram relacionar o que estavam aprendendo com suas próprias experiências e vivências. De acordo com Ausubel, a compreensão genuína de um conceito ou proposição implica a posse de significados claros, precisos, diferenciados e transferíveis (Ausubel *apud* Moreira e Mansini, 1982).

A interação com os elementos virtuais proporcionou uma experiência imersiva e estimulante, que estimulou não apenas a criatividade, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas. Além disso, a tecnologia da realidade aumentada permitiu que os alunos conectassem os conceitos abstratos

aprendidos em sala de aula com situações concretas e contextualizadas, tornando a aprendizagem mais relevante e duradoura.

O aprendizado é impulsionado por encontros em vários contextos, com diferentes pessoas, proporcionando oportunidades para um desenvolvimento significativo (Bacich; Moran, 2018). Eles aprenderam a respeitar diferentes perspectivas, a lidar com desafios e a resolver problemas de forma colaborativa, sendo preparados para situações do mundo real.

FIGURA 4: Alunos organizados em grupos cooperativos



Fonte: Acervos dos autores.

Foram estimuladas a autonomia e a responsabilidade dos alunos pela própria aprendizagem. Eles foram encorajados a assumir a responsabilidade pelo seu processo de estudo, definindo metas, organizando-se e monitorando seu progresso. Isso promoveu a autonomia e a autogestão, habilidades essenciais para o aprendizado ao longo da vida. Esse ponto é de extrema importância, segundo Mota e Werner (2018), pois

De certa forma, as metodologias ativas apresentam-se vinculadas a psicologia cognitiva, de modo especial ao socioconstrutivismo e a metacognição. A metacognição, enquanto estratégia de aprendizagem, tem vindo a ocupar um lugar privilegiado na esfera educativa ao salientar a importância da reflexão e da autonomia do aluno no processo de aprendizagem (Mota; Werner, 2018, p. 264).

Podemos citar, para ilustrar os resultados da proposta, um trecho da fábula “Os amigos animais”, escrita por um grupo de 5 alunos.

Certo dia três tartarugas nadavam no mar tranquilamente até que viram um falcão voando no céu. O falcão passou rasante no mar e pegou a tartaruga Francisco. Todas as outras tartarugas ficaram muito assustadas, mas fizeram um plano para resgatar o Francisco. [...]

FIGURA 5: Alunos organizados em equipes cooperativas



Fonte: Acervos dos autores.

Entre os grupos de trabalho, três escolheram a amizade como estratégia de formação da moral da história. Foi um desafio ouvir o outro para compor uma história em conjunto. Um dos grupos precisou de intervenção para dialogar sobre a escolha do tema, mas, após o debate, escolheram juntar duas ideias e compor na fábula. A criatividade e compartilhar ideias e sugestões foi de extrema importância para a criação do vínculo de amizade entre os alunos, com cada um construindo um pedaço do projeto coletivo.

Esse processo é muito importante, segundo Mota e Werner (2018), cabendo ao professor estimular os alunos a resolverem o problema.

Cabe ao professor ajudar o aluno a sentir-se confortável com os seus próprios erros. Os alunos devem reconhecer que podem ser bem-sucedidos se aprenderem as estratégias adequadas. O seu nível de confiança pode aumentar se o professor introduzir a importância de desenvolver competências metacognitivas e a diferença entre ler e aprender o que leu. Por outro lado, é importante que os alunos resolvam problemas distintos dos que deram origem ao conhecimento. Isso ajuda-os a pensarem de forma criativa e crítica. Ou ainda, é importante mostrar para os alunos a importância em destinar um tempo significativo para identificar os problemas com outros já resolvidos (identificar a tarefa e estratégia utilizada), bem como em tentar planificar a ação a ser executada para resolver o problema proposto. Além disso, torna-se fundamental comparar a sua resolução com as soluções já apresentadas, avaliando-as e refletindo os resultados e caminhos percorridos (Mota; Werner, 2018, p. 265).

A interação com os elementos virtuais demonstrou que promove a comunicação e o trabalho em equipe, habilidades fundamentais para o mundo atual. Trouxe uma série de benefícios para o ensino, promovendo uma aprendizagem mais participativa, significativa e alinhada com as demandas da sociedade atual. Estimulou o engajamento dos alunos, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Considerando as reflexões apresentadas, fica evidente que a integração da tecnologia na educação exige uma abordagem cuidadosa e estruturada. Os educadores desempenham um papel crucial nesse processo, pois devem estar devidamente capacitados para utilizar as ferramentas tecnológicas de maneira eficaz e alinhada aos objetivos educacionais. Além disso, é fundamental garantir que todos os alunos tenham acesso equitativo à tecnologia, a fim de evitar disparidades e exclusões.

A formação continuada emerge como uma estratégia indispensável para preparar os profissionais da educação para lidar com os desafios e oportunidades trazidos pela rápida evolução das tecnologias digitais. Através desses programas, os professores têm a oportunidade de desenvolver competências digitais, explorar novas abordagens pedagógicas e refletir sobre o impacto da tecnologia na aprendizagem dos alunos.

Investir na formação continuada dos professores não apenas promove uma educação mais eficaz e transformadora, mas também prepara os alunos para os desafios do mundo contemporâneo. A combinação de metodologias ativas e tecnologia pode criar ambientes de aprendizagem dinâmicos e estimulantes, onde os estudantes desenvolvem habilidades essenciais, como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas.

### **Considerações finais**

A metodologia ativa aliada à tecnologia da realidade aumentada tem uma importância significativa no ensino e a realidade aumentada proporciona uma experiência de aprendizagem mais imersiva e interativa. Os alunos se envolveram ativamente no processo de aprendizagem, explorando e interagindo com os elementos virtuais. Isso aumentou seu engajamento e motivação, tornando a experiência de aprendizagem mais interessante e prazerosa.

A combinação da metodologia ativa com a realidade aumentada promoveu uma aprendizagem significativa, na qual os alunos tiveram a oportunidade de conectar os conceitos aprendidos com situações reais, aplicando-os em contextos concretos. A interação com os elementos virtuais estimulou a construção ativa do conhecimento, permitindo que os alunos internalizassem os conteúdos de forma mais profunda e duradoura. Ainda, incentivou a colaboração e interação entre os alunos. Eles puderam

trabalhar em equipe, compartilhar conhecimentos, trocar ideias e resolver problemas de forma colaborativa.

A metodologia ativa, aliada à tecnologia da realidade aumentada, tem uma importância significativa no ensino contemporâneo. Ao longo deste relato de experiência, exploramos como a realidade aumentada pode enriquecer a prática pedagógica, especialmente no contexto da escrita criativa em sala de aula. Ao adotar uma abordagem baseada em sequências didáticas, delineamos passos claros e progressivos para guiar os alunos na exploração da realidade aumentada na criação de fábulas.

Iniciamos nossa jornada introduzindo conceitos fundamentais sobre fábulas e realidade aumentada, preparando o terreno para que os alunos mergulhassem de forma ativa e engajada na elaboração de suas próprias histórias. Ao longo das aulas, observamos uma evolução gradual no interesse e na participação dos alunos, especialmente quando introduzimos o aplicativo *Arloopa*, que trouxe a magia da realidade aumentada para dentro da sala de aula.

A interação com elementos virtuais estimulou a criatividade e o trabalho em equipe, bem como promoveu uma aprendizagem mais significativa e contextualizada. Os alunos escreveram fábulas, ao passo que exploraram questões sociais e morais relevantes para suas próprias vidas, tornando a experiência de aprendizagem mais pessoal e relevante. Ao compartilharem suas fábulas com os colegas de classe, além de demonstrarem suas habilidades de escrita criativa, desenvolveram competências sociais, como a comunicação eficaz e respeito às diferentes perspectivas. A colaboração entre os grupos foi fundamental para a construção de narrativas coesas e envolventes, evidenciando o potencial da metodologia ativa para promover uma aprendizagem colaborativa e significativa.

Além disso, ao permitir que os alunos assumissem um papel mais ativo em seu próprio processo de aprendizagem, cultivamos habilidades essenciais para o desenvolvimento pessoal e acadêmico, como autonomia, responsabilidade e metacognição. Os alunos não apenas aprenderam sobre fábulas e realidade aumentada, mas também sobre si mesmos como aprendizes autônomos e reflexivos.

Nessa reflexão, reforçamos que a integração cuidadosa da tecnologia na educação demanda preparo dos educadores e garantia de acesso equitativo para os alunos. A formação continuada dos professores é essencial para capacitá-los a utilizar as ferramentas digitais de maneira alinhada aos objetivos educacionais, explorando novas abordagens pedagógicas e refletindo sobre seu impacto na aprendizagem. Essa formação não só aprimora a qualidade da educação, bem como prepara os alunos para os desafios do mundo contemporâneo, promovendo habilidades essenciais como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas.

Portanto, concluímos que, com planejamento e formação continuada dos professores, a combinação da metodologia ativa com a tecnologia da realidade aumentada oferece um vasto leque de

possibilidades para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Ao proporcionar uma experiência de aprendizagem mais imersiva, interativa e contextualizada, estamos capacitando os alunos a se tornarem pensadores críticos, criativos e engajados com o mundo ao seu redor. Este relato de experiência representa apenas o começo de uma jornada emocionante rumo à transformação da educação através da inovação pedagógica e tecnológica.

## Referências

AMABILE, L. R. Do que estamos falando quando falamos de Escrita Criativa. **Revista Criação & Crítica**, v.28, p.132-149, 2020. <https://doi.org/10.11606/issn.1984-1124.i28p132-149>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/172813>. Acesso em: 16 mai. 2023.

ASSIS BRASIL, L. A. de; et al. Ensinar escrita criativa. **Palavras-revista em linha**, v.2, n.2, p.55-60, 2019. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/19451>. Acesso em: 21 mai. 2023.

ASSUNÇÃO, B. G.; SILVA, J. T. da. Metodologias ativas: uma reflexão sobre a aprendizagem na atualidade. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 7., 2020, Curitiba. **Anais [...]** Curitiba: Editora Realize, 2020. p. 10-15. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MDI\\_SAI\\_ID2434\\_01102020223933.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MDI_SAI_ID2434_01102020223933.pdf). Acesso em: 25 abr. 2023.

BACICH, L; MORAN, J. **Metodologias ativas para a educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BESSA, Sônia; COSTA, Váldina Gonçalves da. **Apropriação do conceito de divisão por meio de intervenção pedagógica com metodologias ativas**. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, v. 33, p. 155-176, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bolema/a/xVwsrLfgZZQCXJZgTcCn8Rc/?lang=pt>. Acesso em: 12 jul. 2023.

BRANDÃO, T. B.; SANCHES, C.; MARTINEZ, V. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MDI\\_SAI\\_ID2434\\_01102020223933.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MDI_SAI_ID2434_01102020223933.pdf) In: SENNA, Instituto Ayrton. **Competências socioemocionais**: a importância do desenvolvimento e monitoramento para a educação integral. São Paulo: Instituto Ayrton Senna, 2021. Cap. 1. p. 7-10.

CARNAZ, M. E. A. R. **Da criatividade à escrita criativa**. 2013. 244 f. Dissertação (Mestrado em Didática da Língua Portuguesa) – Escola Superior de Educação – ESEC, Coimbra, 2013. Disponível em: [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/12238/1/ELIZABETE\\_CARNAZ.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/12238/1/ELIZABETE_CARNAZ.pdf) Acesso em: 13 abr. 2023.

GRINSPUN, Mirian P. S. Zippin (Org.). *Educação tecnológica: desafios e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 2002.

ILDEBRAND, I. dos S.; ROSA, S. H. D. Realidade virtual e aumentada no processo final de alfabetização: problematizando as leituras, as tecnologias e as ciências humanas. **Revista Educação & Tecnologia**, v. 20, n. 20, p. 65-79, 2020. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/view/2650>. Acesso em: 24 jun. 2023.

Olhar de professor, Ponta Grossa, v. 27, p. 1-25, e-22509.018, 2024. Disponível em <<https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor>>



MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (orgs.). **PG: Foca Foto-PROEX/UEPG**, 2015. V.II. (Coleção Mídias Contemporâneas). Disponível em: [https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 13 mai. 2023.

MOREIRA, M. A.; MASINI, E. A. F. **Aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

MOTA, A.; WERNER, R. C. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 25, n. 2, p. 261-276, 2018. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/handle/123456789/39778>. Acesso em: 03 jun. 2023.

NUNES, F.; *et al.* The use of augmented reality in pedagogical practices in the areas of sciences and letters: a systematic literature review. **SciELO Preprints**, 2021. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.3020. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/3020>. Acesso em: 24 ago. 2023.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu A. Lindoso; Rosa M. R. Silva. 6. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2010.

PIMENTEL, F. S. C. **Formação de Professores e Novas Tecnologias**: possibilidades e desafios da utilização de webquest e webfólio na formação continuada. Especialização (Docência do Ensino Superior) – Universidade Castelo Branco e Departamento de Educação e Cultura do Exército (DECEX). Coordenação de Ensino a Distância. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Pimentel-5/publication/266291850>. Acesso em: 15 jul. 2023.

SILVA, Y. M. da. **Da leitura e produção textual à escrita criativa literária em sala de aula**. Anais VII ENLIJE. Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enlije/2018/TRABALHO\\_EV120\\_MDI\\_SA2\\_ID20\\_I1052018214555.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enlije/2018/TRABALHO_EV120_MDI_SA2_ID20_I1052018214555.pdf). Acesso em: 11 jun. 2023.

SOARES, V. T. Jogos digitais e o ensino aprendizagem: gamificação. **Revista Santa Rita**, p. 20, 2020. Disponível em: <https://unisan-uni.edu.br/wp-content/uploads/2020/12/Revista-SRita-34-122020.pdf#page=20>. Acesso em: 11 ago. 2023.

Recebido: 13/10/2023  
Aceito: 28/02/2024

Received: 10/13/2023  
Accepted: 02/28/2024

Recibido: 13/10/2023  
Aceptado: 28/02/2024

