

**XVII CONGRESSO
NACIONAL DE
PESQUISA EM
EDUCAÇÃO**
COPED/2026

09 A 11 DE JUNHO



**EDUCAÇÃO E A CONSTRUÇÃO
DE UM NOVO MUNDO:
UTOPIAS HEIBERLIANAS**



**REALIDADE VIRTUAL E LICENCIATURA: DESAFIOS DE USABILIDADE E
ERGONOMIA NO HUB DE EDUCAÇÃO DIGITAL DA UNIMONTES**

Isac Sander Durães Alkimim
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
isacsander2002@gmail.com

Cindy Kathellen Bicalho Oliveira
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
kathellenb.art@gmail.com

Anna Luisa Cruz dos Santos
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
annaluisacruz@gmail.com

Clara Fagundes Pereira Nunes
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
cfagundes236@gmail.com

Luísa Lima Normanha Medina
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
luisalimanormanhamedina@gmail.com

Fábia Magali Santos Vieira
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
fabiamsv@gmail.com

Daniel Phillip Costa Barreto Cardoso
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
danielcardoso0412@gmail.com

Leandro Moreira dos Reis Souza
Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
leomreisouza@gmail.com

Eixo: Tecnologias da Educação e Educação a Distância
Palavras-chave: realidade virtual; ensino superior; usabilidade.



O Hub de Educação Digital da Unimontes constitui-se como espaço de experimentação pedagógica e de investigação aplicada sobre tecnologias emergentes na formação docente. Nesse contexto, a inserção dos óculos de realidade virtual Meta Quest 3S demandou, antes de sua integração curricular mais ampla, uma etapa de validação prática centrada no potencial imersivo do dispositivo, mas, sobretudo, em suas condições concretas de uso por estudantes. O problema norteador da experiência consistiu em compreender de que modo a usabilidade técnica e os efeitos físicos associados ao uso do equipamento interferem em sua adoção no ensino superior. Assim, objetivou-se analisar a experiência de uso do Meta Quest 3S, considerando aspectos de facilidade operacional, ergonomia e ocorrência de sintomas de *cybersickness*. A experiência foi desenvolvida com oito estudantes dos cursos de Pedagogia, Matemática, História e Geografia, mediante abordagem mista, articulando a observação da interação com o dispositivo e o registro das percepções dos participantes após a exploração dos aplicativos *Numbers and Letters* e *YouTube VR*. Conforme discutido nos estudos de Zambiasi e Pozzebon (2025), a análise dialoga com o modelo de aceitação da tecnologia (TAM), especialmente com a noção de facilidade de uso percebida, entendida como elemento decisivo para a adesão inicial à tecnologia. Soma-se a isso a distinção entre imersão, vinculada às propriedades técnicas do sistema, e presença, relacionada à experiência psicológica de sentir-se no ambiente virtual (Bolan; Pozzebon; Sá Júnior, 2024). Os resultados evidenciaram uma tensão entre acessibilidade técnica e limitação fisiológica. Como ponto forte, observou-se que os participantes relataram facilidade na configuração do equipamento e reconheceram forte sensação de imersão durante a experiência. Esses dados indicam baixa barreira de entrada operacional, aspecto relevante para contextos formativos em que o contato inicial com a RV pode favorecer curiosidade, engajamento e abertura à experimentação pedagógica. Entretanto, entre os desafios identificados, os participantes relataram tontura e mencionaram enjoo, sinalizando que a *cybersickness* permanece como obstáculo relevante para a ampliação do uso da RV em práticas educativas. Também foram registradas dificuldades de encaixe do dispositivo para usuários com óculos de grau, além da dependência de conexão estável de internet para a fruição satisfatória de vídeos em 360°. Tais achados deslocam a discussão da inovação tecnológica para uma perspectiva mais prudente e pedagogicamente responsável. A experiência demonstrou que a RV não pode ser pensada apenas como recurso sofisticado ou motivador, mas como tecnologia de experiência que exige mediação cuidadosa, protocolos de segurança e atenção às condições corporais dos sujeitos. Desse modo, defende-se a adoção de sessões curtas, triagem prévia de sensibilidade fisiológica e planejamento didático com limites ergonômicos, a fim de assegurar uma inclusão digital responsável e saudável no ensino superior. No campo da Educação e no eixo Tecnologias da Educação e Educação a Distância, o relato contribui ao problematizar que a incorporação de dispositivos imersivos na formação docente precisa articular inovação, usabilidade e cuidado.

Referências

XVII CONGRESSO
NACIONAL DE
PESQUISA EM
EDUCAÇÃO
COPED/2026

09 A 11 DE JUNHO



EDUCAÇÃO E A CONSTRUÇÃO
DE UM NOVO MUNDO:
UTOPIAS HEIBERLIANAS



ZAMBIASI, Paula; POZZEBON, Eliane. **Provadores virtuais de realidade aumentada: diferenças geracionais na aceitação da tecnologia:** um estudo experimental no contexto brasileiro de e-commerce de moda. *Revista de Geopolítica*, v. 16, n. 5, p. e811-e811, 2025.

BOLAN, Giácomo Antônio Althoff; POZZEBON, Eliane; SÁ JÚNIOR, Antônio Reis de. **Um estudo sobre o desconforto dos óculos de realidade virtual:** uma revisão sistemática.

International Seven Journal of Health Research, v. 3, n. 2, p. 1-15, 2024.