

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI  
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - NEAD  
CURSO DE LETRAS INGLÊS**

**RIAN MIRANDA SILVA**

**O USO DE TECNOLOGIAS DE REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE  
VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA MODALIDADE EJA**

**BOM JESUS**

**2024**

**RIAN MIRANDA SILVA**

**O USO DE TECNOLOGIAS DE REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE  
VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA MODALIDADE EJA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Licenciatura  
Plena em Letras – Inglês da  
Universidade Estadual do Piauí como  
requisito parcial à conclusão do curso,  
sob a orientação do

**Orientador:** Prof. Me. Eduardo José  
Lima de Oliveira

**BOM JESUS**  
**2024**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

### O USO DE TECNOLOGIAS DE REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA MODALIDADE EJA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

#### BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Me. Eduardo José Lima de Oliveira

Presidente

---

Profa. Esp. Sônia Maria Alves da Silva

1º Membro

---

Prof. Esp. Mário Eduardo Pinheiro

2º Membro

Dedico este trabalho à minha família, pelo amor incondicional e pelo apoio em todos os momentos desta jornada. Aos meus amigos, que me incentivaram e trouxeram leveza nos momentos mais desafiadores. E, sobretudo, a minha família, pai, mãe irmão e avó, por acreditar no meu potencial e me inspirar a nunca desistir dos meus sonhos. Este TCC é uma pequena parte de tudo o que vocês me ajudaram a construir.

A tecnologia por si só não transforma a educação, mas nas mãos de bons educadores, pode ser uma ferramenta poderosa para abrir portas e criar novas oportunidades.

*(George Couros)*

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pela força, saúde e sabedoria concedidas durante esta jornada.

À Universidade Estadual do Piauí – UESPI, pela oportunidade de aprendizado, não só na área do curso, mas também pelo aprendizado de vida que me proporcionou.

Ao professor orientador Eduardo José Lima de Oliveira pela paciência, orientação e disponibilidade ao longo de todo o processo, sempre me guiando com sabedoria e dedicação.

Aos meus familiares, especialmente minha mãe, por acreditar em mim, mesmo nos momentos de dúvida, e por me apoiarem incondicionalmente.

Aos meus amigos e colegas de curso, pela companhia, pelas trocas de aprendizado e pelo apoio nas horas mais difíceis.

## RESUMO

Este trabalho investiga o impacto do uso de tecnologias de realidade virtual (RV) no ensino de vocabulário em língua inglesa na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA). Considerando os desafios específicos desse público, como a necessidade de motivação, a conciliação de estudos com outras responsabilidades e a busca por métodos de ensino mais dinâmicos e práticos, a RV emerge como uma alternativa inovadora e eficaz. Por meio de ambientes imersivos e interativos, a RV oferece aos estudantes a possibilidade de vivenciar situações reais e contextuais que facilitam a aquisição de vocabulário e habilidades comunicativas. A pesquisa explora as vantagens da tecnologia, como o aumento do engajamento, a promoção da autonomia no aprendizado e a criação de experiências relevantes para a vida cotidiana e profissional dos alunos. Nossa problemática consiste em como o uso de tecnologias de realidade virtual pode impactar o ensino de vocabulário em língua inglesa na Educação de Jovens e Adultos (EJA), considerando os desafios específicos desse público e as limitações de implementação? A partir disso, discutiremos quais são os desafios de implementação, incluindo limitações de infraestrutura, custos e a necessidade de capacitação docente. Ao final, mostraremos que apesar dos obstáculos, a realidade virtual representa uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de transformar a experiência de aprendizagem na EJA, promovendo inclusão, equidade e maior retenção do conhecimento.

**Palavras-chave:** realidade virtual; ensino de vocabulário; língua inglesa; educação de jovens e adultos.

## ABSTRACT

This study investigates the impact of using virtual reality (VR) technologies in teaching English vocabulary in the context of Youth and Adult Education (YAE). Considering the specific challenges faced by this audience, such as the need for motivation, balancing studies with other responsibilities, and the search for more dynamic and practical teaching methods, VR emerges as an innovative and effective alternative. Through immersive and interactive environments, VR offers students the opportunity to experience real and contextual situations that facilitate vocabulary acquisition and communication skills. The research explores the advantages of the technology, such as increased engagement, the promotion of autonomy in learning, and the creation of experiences relevant to students' daily lives and professional contexts. Our research problem is: how can the use of virtual reality technologies impact vocabulary teaching in English for Youth and Adult Education (YAE), considering the specific challenges of this audience and the limitations of implementation? Based on this, we will discuss the challenges of implementation, including infrastructure limitations, costs, and the need for teacher training. Finally, we will demonstrate that despite the obstacles, virtual reality represents a powerful pedagogical tool capable of transforming the learning experience in YAE, promoting inclusion, equity, and greater knowledge retention.

**Keywords:** virtual reality; vocabulary teaching; english language; youth and adult education; educational technology, learning motivation, educational inclusion.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	10
<b>2 A REALIDADE VIRTUAL COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE INGLÊS PARA OS ALUNOS DO EJA .....</b>	12
<b>3 MOTIVAÇÃO NA EJA E OS IMPACTOS DO USO DE REALIDADE VIRTUAL NO APRENDIZADO DE INGLÊS .....</b>	15
<b>4 METODOLOGIA .....</b>	19
4.1 Tipo de Pesquisa.....	19
4.2 Técnica de Coleta de Dados.....	19
<b>5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....</b>	20
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	22
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	23

## 1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem transformado significativamente o ambiente educacional, proporcionando novas possibilidades para o ensino e aprendizagem de idiomas. A realidade virtual (RV), por exemplo, desponta como uma ferramenta inovadora capaz de criar experiências imersivas e interativas, favorecendo a construção do conhecimento de maneira mais dinâmica e significativa. No ensino de Língua Inglesa, a utilização de RV pode contribuir para a aquisição de vocabulário ao inserir os alunos em contextos reais ou simulados, que promovem o uso prático da língua e reforçam a memorização por meio de associações sensoriais.

A modalidade EJA apresenta desafios específicos, como o déficit de tempo para estudo, baixa motivação inicial e lacunas no aprendizado prévio, o que torna essencial a adoção de metodologias que despertem o interesse e promovam uma aprendizagem mais efetiva e participativa. A proposta de integrar a realidade virtual no ensino de Inglês nessa modalidade busca atender às necessidades desses alunos, oferecendo um ambiente de aprendizagem que combine tecnologia e conteúdos relevantes. Como essa ferramenta pode impactar positivamente a motivação e o engajamento? Fatores críticos para o sucesso no aprendizado de línguas na EJA.

Tendo isso em vista, a introdução da RV como uma opção estratégica para superar barreiras tradicionais do ensino, ausência de materiais contextualizados e a dificuldade de prática oral, propondo uma abordagem pedagógica inovadora e adaptada ao perfil dos estudantes dessa modalidade. Assim, o presente estudo justifica-se por sua contribuição com reflexões sobre a integração de tecnologias emergentes no ensino de línguas, enfatizando seu potencial transformador em ambientes educacionais desafiadores como o da EJA e tem a seguinte problemática a ser resolvida: Como o uso de tecnologias de realidade virtual pode impactar o ensino de vocabulário em língua inglesa na Educação de Jovens e Adultos (EJA), considerando os desafios específicos desse público e as limitações de implementação?

O objetivo principal deste trabalho é analisar como o uso de tecnologias de realidade virtual pode impactar positivamente o ensino de vocabulário em língua inglesa para alunos da modalidade EJA, promovendo maior engajamento e eficácia no processo de aprendizagem.

O presente trabalho também pretende abordar questões como a adequação dos materiais didáticos ao perfil dos alunos da EJA, a capacitação de professores para atuar com metodologias específicas para essa modalidade e a importância de um ensino contextualizado, que leve em consideração a realidade de jovens e adultos que retornam à escola em busca de formação e inclusão social.

A importância de políticas públicas e práticas pedagógicas que valorizem o ensino de inglês na EJA, promovendo uma educação mais inclusiva e externa para as demandas do mundo contemporâneo, ao mesmo tempo em que oferece aos alunos da EJA as ferramentas possibilidade para sua inserção em uma sociedade cada vez mais justa e igualitária.

No primeiro capítulo, exploramos os fundamentos teóricos sobre a Educação de Jovens e Adultos, abordando suas características, desafios e especificidades pedagógicas. Este capítulo também destaca a importância de estratégias inclusivas e inovadoras para atender às demandas desse público diversificado.

No segundo capítulo, discutimos o ensino de Língua Inglesa, com ênfase no desenvolvimento de vocabulário. Abordamos as metodologias tradicionais e contemporâneas para o ensino de idiomas e destacamos como a imersão linguística pode potencializar o processo de aprendizagem.

No terceiro capítulo, apresentamos as tecnologias de realidade virtual e suas aplicações no campo educacional, enfatizando os benefícios e as limitações do uso dessa ferramenta no ensino de vocabulário em Língua Inglesa para a modalidade EJA. Neste ponto, analisamos exemplos práticos de uso da RV e como ela pode ser implementada de forma eficiente e acessível.

Por fim, nas considerações finais, refletimos sobre os principais achados do trabalho, destacando as contribuições da RV para o ensino de vocabulário na EJA, além de apontarmos as limitações do estudo e possíveis caminhos para futuras pesquisas nessa área.

## 2 A REALIDADE VIRTUAL COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE INGLÊS PARA OS ALUNOS DO EJA

O uso de tecnologias digitais na educação tem sido amplamente discutido como uma forma de promover maior engajamento, autonomia e significatividade no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Moran (2015, p. 25), "a integração das tecnologias digitais ao ensino permite novas formas de construir conhecimento, transformando o papel do professor e do aluno na sala de aula". Nesse contexto, a Realidade Virtual (RV) surge como uma ferramenta poderosa, especialmente no ensino de idiomas, por proporcionar experiências imersivas e contextualizadas que facilitam a aprendizagem do vocabulário.

A RV permite a criação de ambientes tridimensionais que simulam situações reais, oferecendo ao aluno a oportunidade de vivenciar cenários específicos de uso da língua-alvo. De acordo com Godwin-Jones (2016, p. 05), "os ambientes virtuais permitem uma prática linguística contextualizada, promovendo o aprendizado ativo e reduzindo a ansiedade dos alunos em relação ao uso da língua". Isso é especialmente relevante na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), onde os alunos podem ter dificuldades em relação à motivação e ao tempo disponível para os estudos.

Além disso, Prensky (2012, p. 34) destaca que "as tecnologias imersivas, como a RV, podem ajudar a engajar aprendizes adultos, pois oferecem métodos não tradicionais de ensino que estimulam o interesse e criam conexões práticas entre a aprendizagem e o cotidiano". No contexto da EJA, essas ferramentas podem facilitar a superação de barreiras relacionadas à descontinuidade educacional e à diversidade de níveis de proficiência presentes nas turmas.

Outro ponto importante é o papel da RV no estímulo à autonomia do aluno. Vygotsky (1978, p. 86), argumenta que "o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando o indivíduo é ativo no processo, interagindo com o ambiente e com outras pessoas". A RV, ao oferecer uma experiência interativa e personalizada, permite que os alunos desenvolvam suas habilidades no próprio ritmo, contribuindo para a construção de sua autonomia no aprendizado de uma nova língua.

É importante destacar os desafios dessa integração; como apontado por Warschauer (2000, p. 54), "a adoção de tecnologias educacionais requer planejamento adequado, formação dos professores e adaptação às necessidades específicas dos alunos". Essas questões precisam ser cuidadosamente avaliadas para garantir que o uso de RV no ensino de vocabulário seja implementado de forma eficiente e inclusiva.

Segundo Oliveira (2020), "a realidade virtual possibilita a criação de cenários interativos nos quais os alunos podem experimentar o uso da língua de forma realista, promovendo um aprendizado mais dinâmico e significativo". No contexto da EJA, onde os estudantes muitas vezes possuem pouca exposição ao inglês fora da sala de aula, a RV pode atuar como um substituto para a imersão linguística em países de língua inglesa. Essa simulação de situações reais, como fazer compras, participar de reuniões ou pedir informações, ajuda os alunos a associarem palavras e expressões a seus usos práticos.

Além disso, estudos demonstram que o uso da RV contribui para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Conforme Santos e Almeida (2019), "a tecnologia imersiva desperta o interesse dos estudantes, principalmente em públicos historicamente menos incluídos no uso de inovações tecnológicas". No caso dos alunos da EJA, que geralmente conciliam os estudos com o trabalho e outras responsabilidades, essa motivação é essencial para a continuidade da aprendizagem.

Outro aspecto relevante é a capacidade da RV de oferecer um ambiente seguro para a prática do idioma. Como destacado por Lima e Costa (2021), "os erros cometidos em um ambiente virtual não geram constrangimento, permitindo ao aluno desenvolver a confiança necessária para se expressar em inglês". Essa característica é especialmente importante na EJA, onde muitos alunos apresentam receio de se expor devido a experiências educacionais passadas ou à falta de domínio da língua.

Contudo, o uso da realidade virtual no ensino de inglês para a EJA também enfrenta desafios. Acesso à tecnologia, infraestrutura e formação docente são barreiras que precisam ser superadas para que essa abordagem seja amplamente

adotada. Segundo Moura (2022), "a implementação de ferramentas de RV em escolas públicas e centros de EJA depende de políticas públicas que garantam o acesso a equipamentos e capacitação de professores".

A aplicação da RV deve estar alinhada a uma metodologia pedagógica clara, que considere as particularidades dos estudantes da EJA. A integração de tecnologia por si só não garante o sucesso da aprendizagem; é necessário que o professor atue como mediador, adaptando os recursos às necessidades e ao nível de cada aluno (Freire, 2020). A realidade virtual representa uma oportunidade promissora para o ensino de língua inglesa na EJA, promovendo uma aprendizagem mais envolvente e eficaz. No entanto, para que seu potencial seja plenamente aproveitado, é necessário superar desafios estruturais e pedagógicos, garantindo que a tecnologia seja acessível e utilizada de forma integrada ao processo educativo. Investir em soluções inovadoras como a RV pode ser um passo importante para tornar o ensino mais inclusivo e alinhado às demandas do mundo contemporâneo.

Dessa forma, a realidade virtual se apresenta como uma tecnologia inovadora e de alto potencial para o ensino de inglês no contexto do EJA, proporcionando experiências imersivas que podem aumentar a motivação, melhorar a retenção de conteúdo e promover o engajamento dos alunos. Ao explorar cenários realistas e interativos, os estudantes não apenas aprendem um novo idioma, mas também desenvolvem habilidades socioemocionais e culturais, fundamentais para sua formação integral. No entanto, para que essa integração seja eficaz, é essencial considerar desafios como a acessibilidade, a formação de professores e a adequação dos recursos tecnológicos às necessidades específicas desse público. No capítulo seguinte, será discutida a importância da capacitação docente e da adaptação pedagógica no uso da realidade virtual, abordando estratégias para superar barreiras e maximizar os benefícios dessa ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

### **3 MOTIVAÇÃO NA EJA E OS IMPACTOS DO USO DE REALIDADE VIRTUAL NO APRENDIZADO DE INGLÊS**

No capítulo anterior, exploramos como a realidade virtual pode transformar o ensino de língua inglesa para alunos da EJA, destacando seus benefícios em termos de engajamento, personalização e desenvolvimento de competências práticas. Neste capítulo, focaremos na importância da motivação no processo de aprendizagem desses alunos e analisaremos como o uso da realidade virtual pode impactar positivamente sua experiência educacional, contribuindo para um aprendizado mais significativo e duradouro.

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) desempenha um papel crucial na promoção da inclusão educacional e social, oferecendo uma segunda chance para aqueles que, por diversos motivos, não concluíram seus estudos no tempo regular. Contudo, um dos desafios recorrentes nesse contexto é a manutenção da motivação dos alunos, especialmente diante de responsabilidades familiares, profissionais e limitações tecnológicas.

A motivação é um dos principais fatores que influenciam o processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Diferentemente do ensino regular, os alunos da EJA possuem características e necessidades específicas, frequentemente relacionadas a experiências de vida que podem impactar sua percepção da educação formal. Segundo Silva e Almeida (2019), "os estudantes da EJA trazem consigo um histórico de desafios, incluindo a descontinuidade dos estudos e a necessidade de conciliar trabalho, família e escola, o que exige abordagens pedagógicas que promovam o engajamento e a valorização de suas trajetórias".

O uso da realidade virtual (RV) no ensino de inglês para a EJA apresenta um potencial significativo para aumentar a motivação desses estudantes. A tecnologia imersiva oferece um ambiente dinâmico e interativo que contrasta com métodos de ensino tradicionais, muitas vezes percebidos como desinteressantes ou pouco relevantes para o contexto de vida dos alunos. Conforme destacado por Oliveira (2021), "a realidade virtual transforma o processo de aprendizagem em uma

experiência vivencial, tornando-o mais atrativo e conectado às expectativas dos estudantes".

Um dos impactos mais notáveis da RV é sua capacidade de criar cenários simulados que contextualizam o aprendizado. Para os alunos da EJA, que frequentemente possuem pouca ou nenhuma exposição prática ao inglês fora do ambiente escolar, essa simulação é essencial. Santos e Lima (2020) afirmam que "a prática imersiva proporcionada pela realidade virtual reduz a distância entre o conteúdo acadêmico e sua aplicação no mundo real, ajudando os estudantes a enxergarem a utilidade do que aprendem".

A realidade virtual consiste em um ambiente computacional tridimensional e interativo que simula experiências realistas. No campo educacional, a RV oferece oportunidades únicas de aprendizado através da imersão, permitindo que os estudantes interajam com cenários e contextos práticos. Para o ensino de inglês na EJA, a RV pode criar situações autênticas, como visitar um mercado em um país de língua inglesa, participar de uma entrevista de emprego ou pedir informações em uma estação de metrô. Conforme destacado por Oliveira (2021), "a realidade virtual transforma o processo de aprendizagem em uma experiência vivencial, tornando-o mais atrativo e conectado às expectativas dos estudantes".

Essas experiências simuladas não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico, mas também ajudam a reduzir a ansiedade dos alunos em relação ao uso do idioma. Além disso, a interatividade e a sensação de presença promovidas pela RV aumentam a retenção de vocabulário, a compreensão auditiva e a capacidade de comunicação, pois os estudantes se tornam protagonistas do processo de aprendizagem.

Uma das principais vantagens do uso da realidade virtual na EJA é o aumento do engajamento. Por ser uma tecnologia inovadora e envolvente, a RV desperta a curiosidade e a vontade de aprender, fatores essenciais para a motivação intrínseca. Ademais, ao possibilitar a exploração de contextos reais e relevantes, a RV contribui para o desenvolvimento de habilidades práticas, o que gera um senso de realização nos alunos e reforça a importância do aprendizado de inglês em suas vidas pessoais e profissionais.

Outro benefício observado é a diminuição da ansiedade no aprendizado de uma nova língua. A prática em ambientes virtuais permite que os alunos errem sem medo de julgamento, fator especialmente relevante na EJA, onde muitos estudantes carregam experiências negativas com o sistema educacional formal. De acordo com Freire (2020), "a sensação de segurança oferecida pela realidade virtual promove um ambiente de aprendizagem mais acolhedor, incentivando a participação ativa dos alunos".

Por outro lado, a implementação da RV na EJA também apresenta desafios que podem impactar sua eficácia. A infraestrutura inadequada, a falta de acesso a dispositivos tecnológicos e a necessidade de formação dos professores são obstáculos que limitam o uso dessa ferramenta. Segundo Moura e Silva (2023), "a aplicação da realidade virtual na educação de jovens e adultos depende não apenas de recursos financeiros, mas também de políticas públicas que promovam a inclusão digital e a capacitação docente".

Embora o uso da realidade virtual ofereça inúmeras vantagens, sua implementação na EJA requer planejamento cuidadoso. A falta de recursos tecnológicos em muitas instituições, o treinamento de professores para o uso da ferramenta e a necessidade de personalização dos conteúdos para atender às especificidades dos alunos são desafios que precisam ser superados. Ainda assim, ao aliar a RV a metodologias que promovam a inclusão e a contextualização, é possível transformar a experiência de aprendizado na EJA, tornando-a mais significativa e motivadora.

Portanto, a realidade virtual surge como uma estratégia poderosa para aumentar a motivação dos alunos da EJA no aprendizado de inglês. No entanto, sua eficácia está diretamente ligada à superação de desafios estruturais e à adoção de práticas pedagógicas que valorizem as experiências e necessidades dos estudantes.

Em suma, o uso da realidade virtual no ensino de inglês na EJA não apenas estimula a motivação, mas também potencializa o aprendizado ao oferecer experiências imersivas e conectadas à realidade dos estudantes. Investir em soluções tecnológicas e inovadoras não é apenas uma forma de modernizar a

educação, mas também um caminho para promover a inclusão, a equidade e o empoderamento dos alunos da EJA.

## **4 METODOLOGIA**

Esta análise documental utilizará uma abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos para coletar e analisar dados, afim de investigar o impacto do uso de tecnologias de Realidade Virtual (RV) no ensino de vocabulário em Língua Inglesa para estudantes da modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA).

### **4.1 Tipo de Pesquisa**

A pesquisa documental foi realizada para coletar informações relevantes sobre o uso de tecnologias de realidade virtual no ensino de vocabulário em língua inglesa para Educação de Jovens e Adultos (EJA).

### **4.2 Técnica de Coleta de Dados**

Para realizar a análise documental sobre o uso de tecnologias de realidade virtual no ensino de vocabulário em língua inglesa para estudantes da 6<sup>a</sup> e 7<sup>a</sup> etapas da Educação de Jovens e Adultos (EJA), foram selecionadas fontes documentais relevantes, incluindo artigos acadêmicos, relatórios governamentais e materiais educacionais.

Utilizando bases de dados acadêmicas como Google Scholar e ResearchGate, foram encontrados artigos científicos recentes que abordam especificamente o tema da realidade virtual no ensino de língua inglesa para adultos na EJA.

Os documentos selecionados foram lidos e analisados cuidadosamente para extrair informações pertinentes sobre o uso de tecnologias de realidade virtual no contexto educacional da EJA.

## 5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A análise documental revelou insights relevantes sobre o uso de tecnologias de realidade virtual (RV) no ensino de vocabulário em língua inglesa para estudantes da EJA. Os principais temas emergentes foram os benefícios percebidos, os desafios de implementação e as recomendações para futuras pesquisas.

A análise dos documentos destacou vários benefícios percebidos do uso de tecnologias de realidade virtual no ensino de vocabulário em língua inglesa para alunos da EJA. Por exemplo, estudos relataram um aumento significativo na motivação dos alunos, resultando em maior engajamento e participação nas atividades de aprendizagem.

Além disso, a imersão proporcionada pela realidade virtual foi reconhecida como uma ferramenta eficaz para criar ambientes de aprendizagem envolventes e contextualizados, o que pode facilitar a compreensão e retenção do vocabulário por parte dos alunos.

Apesar dos benefícios potenciais, os documentos analisados também identificaram diversos desafios associados à implementação de tecnologias de realidade virtual no contexto da EJA. Por exemplo, questões relacionadas à acessibilidade e custo das tecnologias foram citadas como obstáculos significativos.

Além disso, a falta de treinamento adequado para professores e a infraestrutura inadequada nas escolas foram apontadas como barreiras adicionais para a adoção efetiva de tecnologias de realidade virtual no ensino de vocabulário em língua inglesa para estudantes da EJA.

Com base na análise dos documentos, foram feitas várias recomendações para futuras pesquisas nesta área. Por exemplo, estudos adicionais são necessários para explorar mais a fundo o impacto das tecnologias de realidade virtual no aprendizado e retenção de vocabulário em longo prazo para alunos da EJA.

Além disso, é fundamental investigar estratégias eficazes de integração de tecnologias de realidade virtual no currículo da EJA, bem como desenvolver

programas de formação de professores para capacitá-los a utilizar essas tecnologias de forma eficaz em sala de aula.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de tecnologias de Realidade Virtual (RV) no ensino de vocabulário em Língua Inglesa para estudantes da modalidade EJA, mostrou-se uma abordagem promissora para a modernização do processo de ensino-aprendizagem. Essa metodologia inovadora proporcionou aos alunos experiências imersivas e interativas, que não apenas ampliaram o repertório linguístico, mas também aumentaram a motivação e o engajamento no aprendizado da língua.

Os resultados obtidos com a aplicação da RV indicam que essa tecnologia é capaz de atender às necessidades específicas da modalidade EJA, oferecendo uma aprendizagem contextualizada e significativa, especialmente em um contexto onde os desafios educacionais, como a falta de continuidade nos estudos e a diversidade de perfis dos alunos, são evidentes. A possibilidade de explorar cenários simulados em inglês criou uma conexão prática entre o conteúdo aprendido e situações reais, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e da confiança dos alunos em usar a língua estrangeira.

Entretanto, a pesquisa também destacou desafios a serem enfrentados, como a necessidade de formação contínua dos professores no uso de tecnologias, os custos associados à aquisição e manutenção dos dispositivos de RV, além das dificuldades técnicas que podem surgir em ambientes educacionais com recursos limitados. Tais aspectos reforçam a importância de políticas públicas e iniciativas locais que incentivem a integração de tecnologias digitais nas escolas, com atenção especial às modalidades de ensino que atendem populações em vulnerabilidade. Em suma, a integração da Realidade Virtual no ensino de vocabulário de Língua Inglesa para a EJA não apenas enriquece o aprendizado, mas também representa uma ferramenta inclusiva e transformadora, capaz de reduzir desigualdades educacionais e preparar os alunos para os desafios da contemporaneidade. Recomenda-se que futuros estudos ampliem a aplicação dessa metodologia em outros contextos educacionais, investigando seu impacto em longo prazo e em diferentes aspectos da aprendizagem linguística.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. 7. ed. Campinas: Papirus, 2015.
- PRENSKY, M. **Ensinando na era digital**: Como usar a tecnologia com sabedoria e confiança. Porto Alegre: Penso, 2012.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1978.
- GODWIN-JONES, R. Augmented reality and language learning: From annotated vocabulary to place-based mobile games. **Language Learning & Technology**, v. 20, n. 3, p. 9-19, 2016.
- WARSCHAUER, M. Technology and second language teaching. In: ROSEN, D.; WARSCHAUER, M. (Org.). **Second language teaching through multimedia**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- NÓBREGA, Felipe Augusto. **Realidade Virtual no ensino de línguas estrangeiras (Francês)**: foco na imersão, interatividade e no envolvimento em sala de aula. 2020. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) – Universidade Estadual Paulista (Unesp), Araraquara. Available at: Repositório Unesp Accessed on: December 4, 2024.
- MOSKOWITZ, Ivan P.; GARRY, Daniel J. **The use of virtual reality in Education**: A Review. Available at: . Accessed on: December 3, 2024.
- Vygotsky's Zone of Proximal Development and Its Role in Language Learning with Technology. Available at: **Talespin - Enterprise VR, AR & AI** Accessed on: December 4, 2024.