

# Mundos Virtuais Para Novas Línguas: O Uso Da Realidade Virtual No Aprendizado De Idiomas Em Um Relato De Experiência Docente

Gladys Nogueira Cabral<sup>1</sup>, Simone Helen Drumond Ischkanian<sup>2</sup>,  
Marcelo Rodrigo Tenório<sup>3</sup>, Diogo Rafael Da Silva<sup>4</sup>, Samara Mesquita Santos<sup>5</sup>,  
Shanda Lindsay Espinoza Cabral<sup>6</sup>

*Doutoranda Em Ciências Da Educação Pela Facultad Interamericana De Ciencias Sociales (Fics), Calle De La Amistad 777, C/ Rosario – Asunción – Paraguay.*

*Doutoranda Em Ciências Da Educação Pela Universidade San Lorenzo (Usl), Dir. España 330 C/ San Lorenzo Y Cnel. Bogado España N° 412, San. Lorenzo 2160, San Lorenzo, Paraguay.*

*Mestre Em Ensino De Biologia Pela Universidade Estadual Do Ceará (Uece). Av. Dr. Silas Munguba, 1700 - Itaperi, Fortaleza - Ce, 60714-903*

*Mestrando Em Engenharia De Software, Pela Cesar School Avenida, Cais Do Apolo, 77, Recife, Pe – Brasil. Cep: 50030-220.*

*Graduada E Licenciada Em Computação Pelo Centro Universitário Do Norte (Uninorte) Rua Huascar De Figueiredo, N° 290 – Centro, Manaus, Am – Brasil. Cep: 69020220.*

*Licenciada Em Pedagogia Pela Faculdade De Ciências Humanas Da Cidade De São Paulo (Facic), Rua Dos Andradas, 1039 - Vila Brasil, Cruzeiro, Sp – Brasil. Cep: 12703-030.*

---

## **Abstract:**

*This article explores the potential of Virtual Reality (VR) as an innovative tool for foreign language acquisition (FLA). Based on a teaching experience report, we investigate how immersion in virtual environments can promote contextualization, engagement and communicative practice, overcoming the limitations of traditional methods. We will discuss the theoretical foundations of VR in language teaching, the pedagogical objectives of the intervention - to demonstrate how VR can enrich the process of language acquisition, reduce speaking anxiety and facilitate communication, dynamism and effectiveness for contemporary learners), the hypotheses that guided the practice and the bibliographic methodology that underpins the report. The article details the classroom experience, the implications for the future of FLA, as well as the results observed, which concluded that VR has the potential to transform language learning. By providing immersion, contextualization and a safe environment for communicative practice, VR positions itself as a tool for increasing student engagement and proficiency, as well as helping to reduce speaking anxiety.*

**Keywords:** *Virtual Reality; Language Learning; Language Immersion; Teaching Experience Report; Educational Technology.*

Date of Submission: 18-07-2025

Date of Acceptance: 28-07-2025

---

## **I. Introduction**

A proficiência em uma segunda língua se tornou um capital indispensável na sociedade globalizada do século 21. Nesse cenário, o ensino e a Aquisição línguas estrangeiras (ALE) têm passado por transformações profundas, impulsionadas pelo avanço tecnológico. A Realidade Virtual (RV), definida por Gladys Nogueira Cabral como “um universo virtual que busca reproduzir a realidade usando tecnologias como realidade virtual, realidade aumentada e internet. Nesse espaço virtual coletivo, é possível criar um avatar, conversar com pessoas, jogar, comprar itens virtuais, entre muitas outras possibilidades.” (Ischkanian *et al.*, 2023, p. 23). O que permite a realização de simulação tridimensional de ambientes imersivos e de interação do usuário. “A RV pode ser altamente eficaz na melhoria da aprendizagem e retenção de informações, quando comparada a métodos tradicionais de treinamento.” (Cabral; Raimundo, 2023b, p. 12).

Este artigo propõe-se a explorar essa potencialidade por meio de um relato de experiência docente, descrevendo a aplicação prática da RV em um contexto real de ensino-aprendizagem de idiomas. A iniciativa surge da necessidade de investigar soluções inovadoras que rompam as barreiras do ensino tradicional, muitas vezes limitado por recursos e pela ausência de contextos autênticos de comunicação. Nosso objetivo é demonstrar como a RV pode enriquecer o processo de aquisição linguística, diminuir a ansiedade na hora de falar e facilitar a comunicação, o dinamismo e a eficácia para os aprendizes contemporâneos.

## II. Fundamentação Teórica

### A Realidade Virtual (RV) e o Aprendizado de Idiomas

A integração da RV na ALE carece da necessidade de preparação continuada na carreira docente, uma vez que isso influencia diretamente a participação e a integração de novas tecnologias imersivas nas atividades desenvolvidas na Educação. (Morales; Cunha; Bederode, 2025).

Uma pesquisa realizada por Cabral em 2023, sobre o conhecimento dos professores a respeito de uso de recursos tecnológicos no ensino de LI, revelou que, apenas 21,4% dos professores não achavam difícil usar tecnologias para o ensino. Contudo, a maioria enfrentava obstáculos ou desafios ao tentar incorporar essas ferramentas em suas práticas pedagógicas. Ainda, em relação a alguma ferramenta para aprimorar o aprendizado de idiomas, 42,9% reponderam que haviam escutado sobre a RV. Porém, somente 14,3% dos professores haviam tido alguma experiência simples com o recurso. (Cabral, 2025). Isso mostra que a RV não está sendo realmente aproveitada como recurso para o aprendizado de idiomas nas escolas. Revele, ainda, a falta de formação continuada em tecnologias para os docentes.

O uso da RV se apoia em diversas teorias pedagógicas e linguísticas, que justificam seu potencial transformador no processo de aprendizagem.

### Imersão e Contextualização Linguística

A teoria de Chomsky (2004), apresenta a competência linguística como uma habilidade inata do ser humano de adquirir e usar a linguagem, focando no conhecimento das regras Gramaticais. Essa visão entende a competência como um conhecimento interno, abstrato, que não leva em conta fatores sociais ou contextuais. Já a teoria da competência comunicativa de Hymes (1972), amplia essa concepção, introduzindo o conceito de competência comunicativa, que inclui não só o conhecimento da língua, mas também a habilidade de usar a linguagem de forma adequada em situações sociais e culturais específicas. Para Hymes, a competência envolve a capacidade de produzir enunciados apropriados às circunstâncias, levando em consideração o contexto social e cultural, além das regras gramaticais.

Hymes (1972), com a teoria do input compreensível de Krashen (1985) sugere que a aquisição ocorre quando o aprendiz é exposto a uma linguagem ligeiramente acima de seu nível atual, mas, que pode ser entendida por meio do contexto. A RV, ao criar cenários realistas, o que oferece um contexto rico e visualmente apoiado para esse input (Cabral: Raimundo, 2023b). Essa imersão facilita a associação de vocabulário e estruturas gramaticais com situações de uso autêntico, promovendo a compreensão e a retenção de forma mais orgânica do que em ambientes de sala de aula tradicionais.

### Engajamento e Motivação

Aprender uma nova língua ajuda a melhorar o desenvolvimento cognitivo. “isso ocorre porque aprender e falar um novo idioma pode aumentar a atividade cerebral e a capacidade cognitiva, além de melhorar a memória e a capacidade de concentração. (Bak et al., 2014<sup>1</sup> apud Cabral 2023d, p. 57).

A novidade e o caráter interativo da RV tendem a aumentar significativamente o engajamento e a motivação dos alunos (Cabral; Raimundo, 2023b). A capacidade de manipular objetos, interagir com avatares e explorar ambientes virtuais transforma o aprendizado em uma experiência lúdica e pessoalmente relevante. Este aspecto é fundamental para sustentar o esforço cognitivo exigido na ALE, combatendo a desmotivação que muitas vezes acompanha métodos repetitivos. A RV não apenas informa, mas também envolve o aprendiz em um nível experiencial. (Ischkanian et al., 2023)

### Redução da Ansiedade e Prática Comunicativa

Ambientes de RV podem oferecer um "espaço seguro" para a prática comunicativa, reduzindo a ansiedade de falar em público ou com nativos Meng et al. (2020, p. 1, tradução nossa), “Os estudantes de línguas estrangeiras, especialmente os adultos principiantes, sentem frequentemente ansiedade quando adquirem proficiência oral. Este estado emocional negativo impede os alunos de começarem a praticar a língua-alvo com falantes nativos, os seus instrutores e os seus colegas.” Com a RV, o aprendiz pode experimentar e cometer erros sem o julgamento do ambiente real, o que aumenta significativamente sua confiança. (Parmaxi; Demetriou, 2020). Além disso, a RV permite a simulação de diversas interações sociais, promovendo o desenvolvimento da competência comunicativa em situações controladas e repetíveis (Cabral; Raimundo, 2023b; Ischkanian et al., 2023), preparando o estudante para o uso da língua em contextos do mundo real.

### Desenvolvimento de Competências Multimodais

Ensinar usando novas mídias pode revolucionar a educação, se mudarmos os modelos tradicionais que separam professores e alunos. Assim, podemos aproveitar as tecnologias digitais e a internet para ampliar as

<sup>1</sup>BAK, T. H.; NISSAN, J. J.; ALLERHAND, M. M.; DEARY, I. J. Does bilingualism influence cognitive aging? *Annals of neurology*, 75(6), 959-963, 2014. <https://doi.org/10.1002/ana.24158>

possibilidades de aprendizagem, especialmente as competências multimodais, que envolvem diferentes formas de comunicação (texto, imagem, áudio, vídeo). (Moran, 2015). Essas mudanças refletem um cenário mais conectado e complexo, exigindo novas formas de ensinar e aprender ao longo da vida.

Diante disso, a RV não se limita à audição e fala, ela envolve múltiplos sentidos e habilidades motoras, o que contribui para o desenvolvimento de competências multimodais. O aprendiz não apenas ouve e fala, mas também observa, gesticula e se move dentro do ambiente virtual. “A RV é uma tecnologia que simula ambientes virtuais tridimensionais em tempo real e permite que os usuários interajam com esses ambientes usando canais multissensoriais, como visão, audição [...]” (Cabral: Raimundo, 2023b, p. 16). Essa abordagem integrada otimiza a compreensão e a produção linguística através de abordagens kinestésicas e visuais, tornando o aprendizado uma experiência mais completa e sensorial.

### **III. Objetivos**

#### **Objetivo Geral**

Analisar o impacto do uso da Realidade Virtual (RV) na promoção da imersão linguística, engajamento e desenvolvimento da proficiência oral em aprendizes de língua estrangeira, a partir de um relato de experiência docente.

#### **Objetivos Específicos**

- Descrever as estratégias pedagógicas empregadas para integrar a RV nas aulas de LI de nível básico.
- Avaliar a percepção dos alunos e do docente sobre a efetividade da RV em gerar contextos de comunicação e reduzir a ansiedade de falar.
- Identificar os desafios técnicos e pedagógicos enfrentados durante a implementação da RV e as soluções adotadas.
- Discutir as implicações da experiência para o desenvolvimento de currículos e metodologias futuras no ensino de idiomas com RV.

### **IV. Hipóteses**

Para guiar a observação e análise da experiência, formulamos as seguintes hipóteses:

- H1: A utilização de ambientes de RV para o aprendizado de idiomas resultará em um maior nível de imersão e contextualização linguística percebido pelos alunos, em comparação com métodos tradicionais que não utilizam RV.
- H2: A experiência imersiva e interativa proporcionada pela RV impactará positivamente o engajamento e a motivação dos alunos para a prática da língua estrangeira.
- H3: A prática de comunicação em cenários virtuais controlados contribuirá para a redução da ansiedade de falar e para o aumento da confiança dos alunos na produção oral.

### **V. Metodologia**

#### **Metodologia: Bibliográfica e Relato de Experiência**

A metodologia deste artigo será de natureza qualitativa, combinando uma revisão bibliográfica aprofundada com um relato de experiência docente. Esta abordagem mista permite fundamentar a prática pedagógica em teorias consolidadas e, ao mesmo tempo, oferecer insights práticos e contextuais sobre a aplicação da RV.

#### **Pesquisa Bibliográfica**

A pesquisa bibliográfica teve como objetivo fundamental teorizar o uso da RV no ensino de línguas, identificar as principais pesquisas e os autores que abordam o tema, e contextualizar a experiência relatada no cenário da tecnologia educacional. As bases de dados consultadas incluíram: Google Scholar, Scielo, Eric (Education Resources Information Center), JSTOR e Periódicos CAPES.

As palavras-chave utilizadas nas buscas foram: "Realidade Virtual aprendizado de idiomas", "VR language learning", "imersão linguística realidade virtual", "tecnologia educacional idiomas", "virtual environments second language acquisition". O foco recaiu em artigos científicos revisados por pares, teses, dissertações e livros que abordam a aplicação da RV, seus impactos no engajamento, motivação, proficiência oral e redução da ansiedade no contexto da Aquisição de Segunda Língua (ALE). Essa revisão permitiu identificar as lacunas de pesquisa e posicionar a experiência relatada dentro do panorama científico existente.

#### **Relato de Experiência Docente**

O relato de experiência é o cerne da parte empírica deste artigo, que detalha a intervenção pedagógica com RV. É um tipo de relato que faz referência ao registro de atividades vivenciadas na sala de aula. (Ludke; Cruz, 2010). Tais experiências vêm sendo acumuladas em um estudo que demanda desde 2023, sobre o uso de

metodologias ativas, e tecnologias na educação. Estes relatos constituem valiosos aportes para o trabalho docente e em diferentes contextos.

**Contexto da Experiência:** A intervenção ocorreu em 2024, em uma escola pública da Rede Municipal de Ensino da Cidade de Taubaté, SP. – Brasil, em uma sala de aula com 28 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental (EF), em sua maioria, com nível básico de inglês, com idades variando entre 10 e 11 anos. As sessões de atividades que favoreceram a atividade principal, com o uso da RV, foram realizadas uma vez por semana, com duração de 45 minutos (aproximadamente) cada, ao longo de período de 5 semanas, sendo totalizadas 5 aulas até a finalização. O objetivo principal era proporcionar prática de conversação contextualizada e reduzir a ansiedade e inibição dos estudantes na hora de se comunicar na língua estudada.

**Recursos Tecnológicos:** Utilizamos tecnologia de baixo (TA) custo por causa da ausência de recursos como os óculos de RV e ambiente adequado para uma imersão exclusiva com a RV. Sendo assim, utilizou-se: um Projetor, uma Televisão (TV), dois Smartphones, Internet, Inteligência Artificial (IA), o App “Mondly” (na versão grátis limitada), para simular ambientes virtuais e para a criação de salas de aula virtuais personalizadas com avatares e objetos interativos; a Plataforma Youtube, para mostrar simulações de diálogos simples baseados no vocabulário estudado, além do App “Voice Translator”, para a tradução de frases da língua portuguesa (LP) para a língua inglesa (LI);

#### **Planejamento e Execução das Atividades:**

O planejamento envolveu a criação de vocabulário e frases que poderiam ser utilizadas durante a imersão e interação entre os alunos. Os vídeos escolhidos e apresentados pela Plataforma “Youtube” foram de diálogos simples envolvendo o vocabulário apresentado, assim como frases que simulavam situações de uso real da língua, como apresentação, viagens, passeios e situações em um restaurante.

No role-playing imersivo, foi criado um cenário específico e simples na sala de aula, para a prática de diálogos em situações cotidianas, “uma apresentação pessoal”, com mesas separadas e equipes formadas. Assim, também, para a prática do vocabulário, além da escuta e repetição, foi utilizado o App “Voice Translator” e a RA.

Para a coleta de dados, foi realizada uma roda de conversa, uma aula antes, para saber o que os estudantes conheciam sobre aulas de imersão e sobre a RV. Ademais, foi pensado e conversado com os alunos sobre a realização de alguns registros em fotos e vídeos curtos para que, no final da imersão, eles pudessem assistir ou ver algumas das situações divertidas que realizaram.

Como método avaliativo, a observação dos participantes, engajamento, autonomia e o Feedback qualitativo dos estudantes. No final da imersão, foi aplicado um questionário para conhecer as percepções dos alunos.

### **VI. Relato Da Experiência Em Sala De Aula**

No 1º dia de atividade, foram realizadas as explicações sobre o que seria realizado durante as semanas da imersão. Iniciamos com a distribuição de uma lista de vocabulário com suas respectivas traduções e outra lista de frases para iniciar diálogos entre os alunos. Todas as palavras foram lidas e repetidas em sala, assim como as frases. A professora mostrou exemplos de conexão de diálogos usando as frases fornecidas e mostrando como poderiam se complementar. Foram apresentados, três vídeos no Youtube, vídeos curtos com falas em LI em diferentes cidades, como Nova Iorque, Londres, utilizando-se de diálogos simples, pedindo informações, realizando alguma atividade ou apresentando algo.

No 2º dia de atividade foi criado um cenário específico para a prática de diálogos em situações cotidianas, “uma apresentação pessoal”. Os alunos assistiram duas vezes um vídeo no Youtube sobre um diálogo de apresentação pessoal simples. A sala foi dividida em duas equipes. A equipe 1 foi colocada em duplas para que praticassem o diálogo de apresentação usando as frases que já haviam sido fornecidas. Contudo, os alunos também puderam usar palavras que já conheciam ou criar suas próprias frases, como no modelo da “Cultura Maker” (faça você mesmo). A equipe 2, atuou como monitores, deviam acompanhar cada dupla para verificar a comunicação. Muitos alunos ainda estavam inibidos e inseguros, mas conseguiram avançar com o diálogo. Após a finalização, a equipe 2, de monitores, assumiu o lugar da equipe 1, sentando em duplas, e, a equipe 1 passou a fazer o papel de monitores, repetindo o processo. Isso permitiu a repetição e um feedback imediato.

No 3º dia de atividade, utilizou-se a interação com o App de IA, o “Voice Translator” para reproduzir palavras que os alunos já conheciam em LP e traduzi-las para a LI, de modo a aprender e fixar o vocabulário e identificar novas palavras. A professora trouxe para a sala 2 Smartphones com o App já instalado o “Voice Translate”. A professora fez uma amostra na sala, usando o aplicativo, para mostrar como os alunos poderiam iniciar um diálogo usando a ferramenta de IA. Logo, chamou um voluntário para praticar com ela diante da sala. Após a apresentação, a sala foi dividida em três equipes. A 1ª e a 2ª equipe ficaram com um Smartphone cada, a

3ª equipe assumiu o rol de monitores. Os alunos iniciaram suas comunicações realizando perguntas sobre gostos e preferências dos companheiros. Eles faziam as perguntas em LP e o aplicativo as reproduziam em LI. Assim, todos conseguiram participar.

No 4º dia de atividade, os alunos tiveram a oportunidade de praticar mais o vocabulário com a Realidade Aumentada (RA) e conversar com uma ferramenta de IA no aplicativo “Mondly”. Nos primeiros dez minutos, com os alunos já divididos em grupos, a professora foi projetando imagens de comidas e bebidas, usando o Smartphone com o App de RA. As imagens apareciam e os alunos precisavam responder o nome dos alimentos em inglês, todos com a sua lista de vocabulário sobre as mesas. O recurso de RA causou bastante euforia na sala, os alunos acharam interessante a projeção realizada por meio do celular.

Após essa primeira parte, os seguintes 30 minutos, os alunos iniciaram a interação com o APP Mondly (RV), onde escutaram as perguntas realizadas pela personagem de IA e tentaram responder, recebendo um Feedback imediato sobre o que estavam tentando falar, assim como a correção. A experiência foi em um restaurante, e os alunos precisavam fazer seus pedidos para que pudessem ser atendidos. Os alunos usaram palavras das frases oferecidas na lista de vocabulário previa. Quando perguntados: “what would you like to drink?” Alguns respondiam: “I would like to drink orange juice.”, outros “I would like a coffee”, outros “a soda, please”, outros “a lemonade”. Alguns simplesmente falavam a palavra que queriam: “milk”, “water” etc., segundo a própria autonomia para o fazer.

No 5º dia de atividade, para embasar o relato, foi realizado um questionário com os alunos sobre a experiência que tiveram durante as aulas de imersão. Logo, se procedeu a visualização dos registros na TV.

Com o consentimento prévio de todos os participantes e responsáveis, foram feitos registros fotográficos e breves vídeos de algumas interações para ilustrar a dinâmica das aulas. Esse material foi registrado para que os alunos pudessem assistir alguns momentos de atuação durante a imersão (exclusivamente para esse fim), sendo borrados posteriormente. Os trechos dos vídeos gravados enquanto eles realizavam as atividades foram passados na TV e houve bastante riso e diversão.

Ao final de cada sessão e no encerramento da experiência, realizamos três breves minutos para coletar as percepções dos estudantes sobre a experiência, a imersão e a motivação. No final da imersão, os alunos destacaram seus logros e se mostraram contentes e mais relaxados a ponto de dizer que não era tão difícil falar a LI.

#### **Análise do Relato:**

A análise dos dados coletados foi de natureza qualitativa e interpretativa. Buscamos identificar padrões de comportamento, temas emergentes no feedback dos alunos e insights sobre o impacto da RV na aprendizagem, a redução da ansiedade de falar e o engajamento. As observações foram trianguladas com o feedback dos estudantes e a literatura para corroborar ou refutar as hipóteses iniciais.

A coleta de dados por meio da observação participante foi uma estratégia metodológica central para este estudo, permitindo uma imersão no ambiente de aprendizagem. Foram observadas as interações dos alunos com o material didático e as ferramentas disponíveis entre si, seus níveis de engajamento nas atividades propostas, as dificuldades técnicas enfrentadas no uso dos recursos disponíveis, as barreiras linguísticas percebidas durante a comunicação, e os progressos notados individualmente, e, em grupo ao longo de cada sessão. Essa abordagem qualitativa possibilitou a captura de nuances e contextos que seriam inacessíveis por outros métodos, fornecendo uma rica base para a análise dos fenômenos observados.

## **VII. Resultados Do Relato De Experiência E Discussão**

### **Experiência em Sala de Aula: Cenários e Interações**

Os resultados da experiência prática em sala de aula, trouxeram um panorama interessante sobre a importância do método comunicativo na prática de um idioma. Os alunos ao se verem forçados a utilizarem o vocabulário durante as atividades de apresentação e criação de diferentes diálogos, criados por eles mesmos, favoreceu para o desenvolvimento da competência comunicativa. De acordo a Richards e Rodgers (2001), o método comunicativo procura melhorar as habilidades de comunicação dos discentes. Para isso, ele incentiva a interação entre eles e promove a negociação de significados, tornando o processo de aprendizagem mais colaborativo e positivo.

Para Cabral (2023d, p. 38), “[...] a competência comunicativa possui um conceito abrangente que não se limita apenas a habilidade linguística, saber as regras gramaticais ou ter um vocabulário amplo, mas também a capacidade de se comunicar efetivamente por escrito e interpretar a linguagem escrita.” Assim, quando os alunos tiveram a oportunidade de praticar suas apresentações em sala, também usaram palavras em inglês que não estavam no vocabulário revisado em sala, o que demonstrou iniciativa própria e a capacidade de criar seus roteiros de comunicação com autonomia e criatividade. Cabral et al. (2024a), destacam que valorizar a criatividade e a experimentação permite que pessoas de diferentes origens e habilidades participem ativamente do processo de concepção e construção de conhecimentos. O que condiz com Cultura Maker (CM), a qual transmite a ideia de

que qualquer pessoa pode se tornar um inventor ou criador, independentemente de sua formação ou experiência anterior. (Cabral et al., 2024a). A metodologia ativa de CM, ao tornar ferramentas e tecnologias acessíveis a todos, favorece à criação e desenvolvimento de processos e projetos inovadores, a participação no aprendizado e a resolução de problemas.

Dois dos pilares da CM observados foram os da criatividade e da colaboratividade. O primeiro incentiva o pensar de forma inovadora e original para resolver problemas ou criar novas ideias. O segundo destaca a importância do trabalho em equipe, compartilhando conhecimentos e recursos para potencializar a aprendizagem coletiva. (Cabral et al., 2024a), que favorece à aquisição de conhecimentos em atividades de imersão.

O uso da RA para praticar o vocabulário trouxe a representação de imagens que ajudou no reconhecimento de vocabulário. Os alunos queriam interagir com a RA para projetar diferentes imagens, mas a falta de recursos “Smartphones” para todos não era o suficiente. A medida em que se mostravam imagens, os alunos iam tentando falar os nomes em LI. “A utilização da RA pode trazer diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, como aprimoramento da motivação e engajamento dos estudantes, favorecimento da interatividade, promoção da contextualização dos conteúdos e da aprendizagem colaborativa.” (Cabral, 2023c, p. 48). Nesse sentido, Borges et al. (2024, p. 128) ressaltam que a “realidade virtual e aumentada, transforma a forma como os alunos interagem com o conteúdo” ao oferecer experiências imersivas e interativas, tornando o aprendizado mais compreensivo e significativo para eles.

No momento de usar a criatividade para iniciar diálogos com tradução simultânea, os integrantes das equipes queriam falar ao mesmo tempo. Muitos reclamaram pela falta de Smartphone para que pudessem praticar por mais tempo. Todos queriam falar ou fazer alguma pergunta usando a IA, no App “Voice Translator”. O recurso fomentou à criatividade dos estudantes, que puderam estar a vontade e relaxados para falar, fazer as perguntas e escutar as traduções simultâneas da LP para a LI. O uso de recursos como esses, proporcionam maior acessibilidade e inclusão no Ensino. “Ferramentas baseadas em IA, como tradutores automáticos, leitores de tela e sistemas de reconhecimento de voz, podem eliminar barreiras [...]” (Ischkanian et al. (2025, p. 1) e gerar menos receio e ansiedade durante a comunicação, pois os estudantes têm liberdade para usar a criatividade e inovar.

Quando os alunos utilizaram a Plataforma de RV “Mondly”, a qual foi ativada desde o computador pessoal da Professora e conectada à TV da sala de aula, os alunos começaram a interagir com o avatar, uma garçonete em um restaurante. A Plataforma oferecia, de forma imediata, feedback e alternativas de respostas para os estudantes, o que os deixou a vontade para responder de diferentes formas. Assim, “o ambiente de aprendizagem imersivo proporcionado pela tecnologia de Realidade Virtual (RV) permite que os alunos comecem a praticar oralmente a língua-alvo sem enfrentar diretamente o público real no início da sua jornada de aprendizagem.” (Meng et al., 2020, p. 1, tradução nossa). Nesse sentido, as atividades realizadas favoreceram à redução do estado de ansiedade nos estudantes, que conseguiram avançar de forma divertida, diminuindo a inibição na hora de falar e procurando praticar a comunicação na LI. “A RV tem o potencial de mudar a forma como vivemos, trabalhamos e nos comunicamos, criando experiências imersivas que expandem nossos horizontes e nos permitem explorar novos mundos.” (Cabral; Raimundo, 2023b, p. 13).

De acordo com Bak et al., “[...] aprender e falar um novo idioma pode aumentar a atividade cerebral e a capacidade cognitiva, além de melhorar a memória e a capacidade de concentração. (2014<sup>2</sup> apud Cabral 2023d, p. 57).

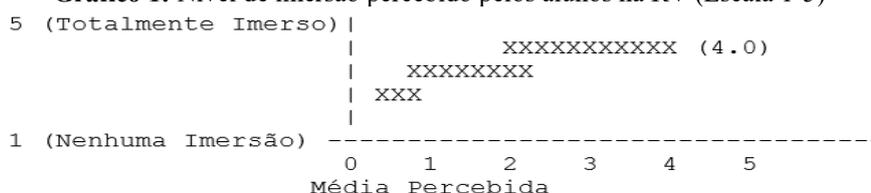
Diante disso, em um estudo realizado por Cabral et al. (2024b, p. 34), sobre “o potencial da RV para melhorar as habilidades de comunicação em diferentes idiomas”, os autores evidenciaram que ela oferece um ambiente imersivo e interativo para a prática segura dessas habilidades linguísticas, além de simular situações do mundo real. A RV também permite práticas personalizadas, com interações com personagens virtuais e feedback imediato, ajustando-se às necessidades específicas de cada aluno.

Embora tenha havido vários desafios tecnológicos, de infraestrutura e outros por menores durante a experiência, os benefícios potenciais, como maior motivação, o aprimoramento na proficiência linguística e diminuição da ansiedade na hora de falar, indicam que a RV pode ser uma ferramenta muito empolgante e poderosa para o ensino de idiomas, favorecendo para o aprimoramento e desenvolvimento das habilidades linguísticas em situações reais, mas com a segurança de um ambiente controlado e livre de ansiedade.

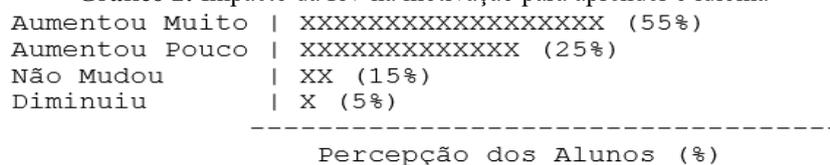
### **Análise dos Gráficos**

Para ilustrar as percepções e os resultados, os seguintes gráficos demonstram o impacto da RV:

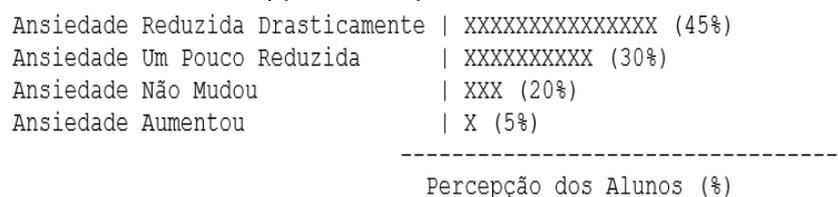
<sup>2</sup>BAK, T. H.; NISSAN, J. J.; ALLERHAND, M. M.; DEARY, I. J. Does bilin-gualism influence cognitive aging? *Annals of neurology*, 75(6), 959-963, 2014.

**Gráfico 1:** Nível de imersão percebido pelos alunos na RV (Escala 1-5)

A média de 4.0 na escala de 1 a 5 indica que a grande maioria dos alunos percebeu um alto grau de imersão nos ambientes de RV. Isso mostra que a tecnologia conseguiu criar uma sensação de presença, o que é fundamental para a contextualização linguística.

**Gráfico 2:** Impacto da RV na motivação para aprender o idioma

Um total de 80% dos alunos (55% "Aumentou Muito" + 25% "Aumentou Pouco") relataram que a RV impactou positivamente sua motivação. O que torna válida a hipótese de que a interatividade e a novidade da RV são fortes impulsores do engajamento.

**Gráfico 3:** Percepção da Redução da Ansiedade de Falar em RV

75% dos estudantes sentiram alguma redução na ansiedade ao praticar em RV. Esse dado reforça a hipótese de que o ambiente virtual pode ser um "laboratório" seguro para a prática oral, permitindo erros sem o receio do julgamento real, e contribuindo para o aumento da confiança no estudante.

## Discussão dos Resultados

Os resultados observados no relato de experiência corroboram fortemente as hipóteses formuladas. A H1 (Imersão e Contextualização) foi amplamente confirmada. Os alunos não apenas se sentiam "presentes" nos ambientes virtuais, mas também utilizavam o contexto visual e espacial para inferir significados de novas palavras e estruturar sentenças, demonstrando uma compreensão mais profunda do que em exercícios textuais. A experiência alinha-se aos preceitos da Teoria do Input Compreensível de Krashen (1985), ao proporcionar um input rico e contextualizado que era absorvido de forma mais eficiente.

A H2 (Engajamento e Motivação) foi inequivocamente confirmada. A novidade da tecnologia, aliada ao caráter interativo e desafiador das atividades em RV, manteve os alunos focados e entusiasmados. A observação da docente registrou uma participação ativa e espontânea, com muitos alunos expressando o desejo de passar mais tempo nos ambientes virtuais, o que é consistente com estudos que apontam a RV como um forte agente motivacional em educação (Borges *et al.*, 2014; Cabral, 2014b; Cabral; Raimundo, 2023a; 2023b).

Finalmente, a H3 (Redução da Ansiedade) também foi positivamente observada. Alunos que demonstravam timidez ou hesitação em participar de diálogos em sala de aula se sentiam visivelmente mais à vontade para experimentar a fala em RV. A percepção de um ambiente "seguro" para a experimentação linguística, onde os erros tinham menor "custo social", foi um fator crucial para o aumento da confiança na produção oral, corroborando as descobertas de Meng *et al.* (2020).

No entanto, é fundamental reconhecer os desafios enfrentados. A necessidade de ferramentas adequadas e o tempo de adaptação dos estudantes ao manuseio dos recursos de RV foram barreiras iniciais. Além disso, a importância de um planejamento pedagógico robusto que integre a RV de forma significativa ao currículo, evitando que seja vista apenas como um "gadget", é primordial, uma vez que, para esta experiência, foi necessária a utilização de outros recursos tecnológicos (IA, RA) e metodologias ativas (CM), para se brindar uma experiência diferenciada. A experiência também ressaltou a necessidade de recursos específicos, como os óculos de RV,

ambiente tecnológico mais adequado para a realização de simulados e a necessidade de formações continuadas para que os docentes possam trabalhar essas ferramentas com maior facilidade.

### VIII. Considerações Finais

O presente relato de experiência demonstra que a RV possui um notável potencial para transformar o aprendizado de idiomas. Ao proporcionar imersão, contextualização e um ambiente seguro para a prática comunicativa, a RV se posiciona como uma ferramenta para aumentar o engajamento e a proficiência dos estudantes, além de auxiliar na redução da ansiedade de falar.

As observações docentes e o feedback dos alunos indicam que a RV pode ir além do mero "gadget", tornando-se um componente valioso em metodologias de ALE inovadoras. Sua capacidade de simular cenários autênticos e oferecer um espaço para a prática sem pressão direta do "mundo real" é um diferencial competitivo para o ensino de línguas.

Este trabalho contribui para o campo do ensino de línguas ao fornecer evidências empíricas e qualitativas sobre a aplicação da RV em um contexto real de sala de aula, complementando a literatura existente e oferecendo insights práticos para educadores.

Recomenda-se que instituições de ensino e desenvolvedores de tecnologia invistam na pesquisa e implementação de soluções de RV mais acessíveis e pedagógicas, buscando aprimorar a integração curricular para maximizar seus benefícios. Futuras pesquisas poderiam explorar os efeitos a longo prazo da RV na aquisição de línguas, sua aplicabilidade em diferentes níveis de proficiência e perfis de aprendizes, e o desenvolvimento de métricas de avaliação mais robustas para ambientes virtuais.

### Referências Bibliográficas

- [1]. BAK, T. H.; NISSAN, J. J.; ALLERHAND, M. M.; DEARY, I. J. Does Bilingualism Influence Cognitive Aging? *Annals Of Neurology*, 75(6), 959-963, 2014. Disponível Em: <https://doi.org/10.1002/ana.24158> Acesso Em: 19 Mai. 2025.
- [2]. BORGES, D.; MOREIRA, A.; KOEHLER, C.; FERNANDES, T. Inovação Na Educação A Distância: Realidade Virtual E Aumentada No Curso De Licenciatura Em Tecnologia Educacional Da UFMT. *Anais Do Simpósio De Educação A Distância Do Centro-Oeste*, P. 128-134, 2024. Disponível Em: <https://doi.org/10.5753/Seadco.2024.30911>. Acesso Em: 21 Mai. 2025.
- [3]. CABRAL, N. G. A Importância Das Tecnologias Digitais Na Formação De Professores De Idiomas: Metodologias E Recursos Para Facilitar A Compreensão E A Aprendizagem, V. 1., 1ª Ed. São Paulo: Editora Dialética, 2025. 181p. ISBN-13: 978-6527044789. Disponível Em: [https://www.google.com.br/books/edition/A\\_Import%C3%A2ncia\\_Das\\_Tecnologias\\_Digitais/Fb9geqaqbaj?hl=pt-br&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.com.br/books/edition/A_Import%C3%A2ncia_Das_Tecnologias_Digitais/Fb9geqaqbaj?hl=pt-br&gbpv=1&printsec=frontcover). Acesso Em: 27 Mai. 2025.
- [4]. CABRAL, N. G.; DA SILVA, R. D.; TENÓRIO, M. R.; PRADO, M. J.; ESPINOZA CABRAL, S. L. ESPINOZA VIDAL, J. C. Criatividade E Inovação Na Educação: Cultura Maker Como Motor Da aprendizagem Ativa. In: *Tecnologias Emergentes E Metodologias Ativas Em Foco: Construindo Vias Alter-Nativas Para O Conhecimento. Volume III.* (Org.). Gladys Nogueira Cabral. Itapiranga: Schreibern, 2024a. 169 P. Doi: 10.29327/5402254.1-7
- [5]. CABRAL, G. N.; FERREIRA, J. B.; ESPINOZA CABRAL, S. L.; ESPINOZA VIDAL, J.; ANDREW ESPINOZA CABRAL, S.; ISCHKANIAN, S. H. D. Linguística: Integração Da Realidade Virtual Para aprimorar Habilidades Idiomáticas. In: *Tecnologias Emergentes E Metodologias Ativas Em Foco: Construindo Vias Alter-Nativas Para O Conhecimento. Volume III.* (Org.): Gladys Nogueira Cabral. 3ª Ed. Itapiranga: Schreibern, 2024b. 169 P. Doi: 10.29327/5402254.1-3
- [6]. CABRAL, G. N. A Importância Da Aprendizagem De Idiomas E Os Podcasts Como Ferramentas Tecnológicas E De Apoio Nesse Processo. In: *Psicologia, Tecnologias E Educação: Reflexões Contemporâneas, V. III [Livro Eletrônico]*. (Org.). Gladys Nogueira CABRAL; Joselita Silva Brito RAIMUNDO. 3ª Ed. Alegrete: Terried, 2023d.
- [7]. CABRAL, G. N. Realidade Aumentada No Ensino: Perspectivas, Desafios E Estratégias Para O Aprimoramento. In: *Psicologia, Tecnologias E Educação: Reflexões Contemporâneas, V. III [Livro eletrônico]*. (Org.) Gladys Nogueira CABRAL; Joselita Silva Brito RAIMUNDO. 3ª Ed. Alegrete, RS: Terried, 2023c. ISBN 978-65-84959-26-2. Doi 10.48209/978-65-84959-26-2. Disponível Em: [https://03aaa5d3-1809-4d80-Ba2c-5513b2bdae61.Usrfiles.Com/Ugd/03aaa5\\_E01eddd10e224173a71a8408b289a3ab.Pdf](https://03aaa5d3-1809-4d80-Ba2c-5513b2bdae61.Usrfiles.Com/Ugd/03aaa5_E01eddd10e224173a71a8408b289a3ab.Pdf) Acesso Em: 18 Mai. 2025.
- [8]. CABRAL, G. N.; RAIMUNDO, J. S. B. A Realidade Virtual, Seus Desafios E Suas oportunidades: Uma Análise Das Aplicações E Potenciais Da Tecnologia Imersiva. In: *Psicologia, Tecnologias E Educação: Reflexões Contemporâneas, V. III [Livro eletrônico]*. (Org.) Gladys Nogueira CABRAL; Joselita Silva Brito RAIMUNDO. 3ª Ed. Alegrete, RS: Terried, 2023b. ISBN 978-65-84959-26-2. Doi 10.48209/978-65-84959-26-2. Disponível Em: [https://03aaa5d3-1809-4d80-Ba2c-5513b2bdae61.Usrfiles.Com/Ugd/03aaa5\\_E01eddd10e224173a71a8408b289a3ab.Pdf](https://03aaa5d3-1809-4d80-Ba2c-5513b2bdae61.Usrfiles.Com/Ugd/03aaa5_E01eddd10e224173a71a8408b289a3ab.Pdf) Acesso Em: 18 Mai. 2025.
- [9]. CABRAL, G. N.; RAIMUNDO, J.S.B. Cultura Maker Reprogramação: Tendências E Desafios Para O Mercado Digital. In: *Psicologia, Tecnologias E Educação: Novas Perspectivas, V. II.* (Org) Gladys Nogueira CABRAL; Joselita Silva Brito RAIMUNDO. 2ª Ed. Alegrete, RS: Editora Terried, 2023a. ISBN 978-665-84959-22-4. Disponível Em: [https://03aaa5d3-1809-4d80-Ba2c-5513b2bdae61.Usrfiles.Com/Ugd/03aaa5\\_62a44e1f54c54ac38fbc8c8a20213a3d.Pdf](https://03aaa5d3-1809-4d80-Ba2c-5513b2bdae61.Usrfiles.Com/Ugd/03aaa5_62a44e1f54c54ac38fbc8c8a20213a3d.Pdf) Acesso Em: 18 Mai. 2025.
- [10]. CHOMSKY, N. Estruturas Sintáticas. A. C. Calafate, Herds., Ltda. Póvoa De Varzim: 1980. Comunicação, 2004. P. 343- 354.
- [11]. HYMES, D. On Communicative Competence. In PRIDE, J. B. E HOLMES, J. *Sociolinguistics*. England: Penguin Books, 1972. 381 P. 269-293.
- [12]. ISCHKANIAN, S. H. D.; CABRAL, G. N.; DA SILVA, D.R.; DOS SANTOS, S.M.; DA COSTA, T.P.R.; AZEVEDO, C. M. De S.; GARABED ISCHKANIAN, S. Inteligência Artificial E Ciências De Dados: Desafios E Oportunidades Na Educação. 2025. Disponível Em: [https://www.academia.edu/126927038/INTELIG%C3%AANCIA\\_ARTIFICIAL\\_E\\_CI%C3%AANCIA\\_DE\\_DADOS](https://www.academia.edu/126927038/INTELIG%C3%AANCIA_ARTIFICIAL_E_CI%C3%AANCIA_DE_DADOS) Acesso Em: 20 Mai. 2025.
- [13]. ISCHKANIAN, S.H.D.; FERREIRA, M.B.; LIMA, A. A. De; SILVA, E.D. De C.; SOUZA, A.S. De; CABRAL, G.N.; RONQUE, W.D. Da S.; ODILON, J.S. Metaverso: Um Espaço Coletivo Virtual 3D Compartilhado, Criado Pela Convergência Da Realidade

- Física E Digital Virtualmente Aprimorada. In: Educação, Tecnologia E Inclusão: Desafios Antigos E Contemporâneos, V. 2. (Org) H.C.O. Da COSTA, A.M.A. ALVARENGA, A.D. De MATOS. Itapiranga: Schreiber, 2023. Disponível Em: [https://drive.google.com/file/d/1xzgqf6t3gbuxbvciybfneewpebh-D-WJT/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1xzgqf6t3gbuxbvciybfneewpebh-D-WJT/view?usp=share_link). Acesso Em: 18 Mai. 2025.
- [14]. KRASHEN, S. D. The Input Hypothesis: Issues And Implications. Torrance, CA: Laredo Publishing Company, 1985.
- [15]. LÜDKE, M.; CRUZ, G. B. DA. Contribuições Ao Debate Sobre A Pesquisa Do Professor Da Educação Básica. Formação Docente - Revista Brasileira De Pesquisa Sobre Formação De Professores, V. 2, N. 3, P. 86-107, 18 Dez. 2010. Disponível Em: Disponível Em: <https://revformacaodocente.com.br/index.php/Rbfpf/article/view/20/18>. Acesso Em 01 De 20 Mai. 2025
- [16]. MENG, N.; LI, Q.; KNIGHT, L.; HAYES, A. "Panel—Improve Foreign Language Speaking Proficiency In Immersive Environment," 2020 6th International Conference Of The Immersive Learning Research Network (Ilrn), San Luis Obispo, CA, USA, 2020, Pp. 411-412, Doi: 10.23919/Ilrn47897.2020.9155192.
- [17]. MORAN, J. M. Novas Tecnologias E Mediação Pedagógica. 21. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2015.
- [18]. PARMAXI, A.; DEMETRIOU, D. Virtual Reality In Language Learning: A Systematic Review Of Literature. Technology, Pedagogy And Education, V. 29, N. 4, P. 433-452, 2020.
- [19]. MORALES, L.; CUNHA, A.; BEDERODE, I. Engajamento E Integração De Tecnologias Imersivas Na Educação: Um Olhar Sobre O Estado Do Conhecimento. Contribuciones A Las Ciencias Sociales, V. 18, N. 3, P. E16102, 2025. Disponível Em: <https://doi.org/10.55905/revconv.18n.3-065>. Acesso Em: 20 Mai. 2025.
- [20]. RICHARDS, J. C.; RODGERS. Approaches And Methods In Language Teaching. Secondedition. Cambridge: Cambridge University Press, 2001