



POTENCIALIDADES DAS SALAS DE REALIDADE VIRTUAL: AVANÇOS E DESAFIOS

POTENTIAL OF VIRTUAL REALITY ROOMS: ADVANCES AND CHALLENGES

Andreia de Souza Karpen¹
Marcia dos Santos²
Patrícia de Moraes Madruga Ferreira³

RESUMO

O texto apresenta como a fundamental importância a utilização da sala de realidade virtual no município de Curitiba, tendo como propósito mostrar e destacar os benefícios, utilidades, ganho para os estudantes e os entraves que surgem ao longo do percurso, onde facilite o ensino-aprendizagem do mesmo. A pesquisa foi bibliográfica a qual os dados foram produzidos a partir de observações das aulas na sala de realidade virtual, análise da metodologia e foi a de conteúdo, onde possibilita analisar as bibliografias utilizadas para o desenvolvimento dele. Os resultados apontam que os docentes permitem que os alunos adquiram novos valores e modifiquem o comportamento no dia a dia escolar, de forma dinâmica, positiva e de fácil compreensão dos assuntos abordados nas salas RV. Sendo promovida a interação pelo gestor e trocas entre colegas, além de que suas práticas são direcionadas na fixação dos conteúdos abordados anteriormente em sala de aula. Os alunos têm facilidade em manusear, explorar, várias ferramentas tecnológicas, além de aprender com o instrumento de cunho pedagógico que são extremamente necessárias nos dias de hoje.

Palavras-Chave: sala de realidade virtual; educação; instrumento digital pedagógico.

ABSTRACT

The text presents the use of the virtual reality room in the city of Curitiba as fundamentally important, with the purpose of showing and highlighting the benefits, utilities, gains for students and the obstacles that arise along the way, which facilitates teaching-learning the same. The research was bibliographic in which the data was produced from observations of classes in the virtual reality room, analysis of the methodology and content, which makes it possible to analyze the bibliographies used for its development. The results indicate that teachers allow students to acquire new

¹Pós-graduada em Psicopedagogia, Universidade do Contestado, Curitiba. Santa Catarina. Brasil. E-mail: andreiaskarpen@hotmail.com.br

²Pós-graduada em Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental I, Universidade do Contestado UNC- Curitiba. Santa Catarina. Brasil. E-mail: marcia.santos@curitibaos.education

³Pós-graduada no Ensino das Artes, Universidade do Planalto Catarinense. FURB Lages e Blumenau. Santa Catarina. Brasil. E-mail: patricia.ferreira@curitibaos.education

values and modify their behavior in everyday school life, in a dynamic, positive way that makes it easy to understand the subjects covered in the VR classrooms. Interaction is promoted by the manager and exchanges between colleagues, in addition to the fact that their practices are aimed at fixing the content previously covered in the classroom. Students find it easy to handle, explore, various technological tools, in addition to learning with pedagogical instruments that are extremely necessary today.

Keywords: virtual reality room; education; digital pedagogical instrument.

Artigo recebido em: 20/02/2025

Artigo aprovado em: 28/04/2025

Artigo publicado em: 28/04/2025

Doi: <https://doi.org/10.24302/redes.v2.5837>

1 INTRODUÇÃO

As salas de realidade virtual ultrapassam as limitações das primeiras gerações. A combinação de *hardware* avançado e *software* inovador permitiram a criação de ambientes virtuais que se assemelham cada vez mais à realidade. Este artigo mostra um pouco de sua história e a trajetória percorrida ao longo dos anos até as aplicações contemporâneas em setores como educação, que favorece aos alunos atividades diversificadas de forma interdisciplinar e lúdica.

Nos últimos anos, os avanços tecnológicos têm desencadeado uma revolução educacional, onde transforma a forma como aprendemos e interagimos com o conhecimento. Nesse contexto, as Salas de Realidade Virtual surgem como protagonistas, prometendo ainda redefinir não apenas a educação, mas também diversos setores da sociedade. Este artigo propõe-se a explorar as potencialidades dessas salas, destaca seus avanços, os desafios intrínsecos e as promissoras perspectivas que delineiam o horizonte do futuro.

Ao permitir que os usuários mergulhem em ambientes virtuais tridimensionais, essas salas transcendem as barreiras físicas da sala de aula tradicional e oferecem possibilidades ilimitadas para a exploração, experimentação e aprendizado prático. Moran (2000), as tecnologias digitais hoje são muitas, acessíveis, instantâneas e podem ser utilizadas para aprender em qualquer lugar, tempo e de múltiplas formas. O que faz a diferença não são os aplicativos, mas estarem nas mãos de educadores, gestores (e estudantes) com uma mente aberta e criativa, capaz de encantar, de fazer

sonhar, de inspirar. Professores interessantes desenham atividades atraentes. Professores afetivos conseguem comunicar-se de forma acolhedora com seus estudantes através de qualquer aplicativo, plataforma ou rede social.

Para que os professores e a escola também abracem as práticas digitais e atuem como mediadores do conhecimento, que torna o processo cada vez mais efetivo e prazeroso, busca-se incansavelmente novas alternativas e ferramentas de trabalho; bem como a utilização de instrumentos digitais pedagógicos.

O artigo explora as diversas aplicações e práticas das salas de RV uma vez que os avanços nos impressionam com sua rapidez e inovação, as salas de RV enfrentam desafios, como questões relacionadas à segurança, custos de implementação e preocupações éticas. Em análise desses desafios onde sugere possíveis soluções para promover uma adoção mais ampla e sustentável dessa tecnologia.

Ao vislumbrar o futuro das salas de RV, o artigo discute possíveis desenvolvimentos tecnológicos, como a integração de inteligência artificial para personalizar experiências, avanços na resolução gráfica e a expansão das capacidades hepáticas. Além disso, explora as implicações sociais e culturais do aumento do uso dessa tecnologia.

2 RESULTADOS E DISCUSSÕES

2.1 TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

Existem várias interpretações de realidade virtual, uma delas é a vivência de imersão, interação e conexão com um mundo virtual em tempo real, utilizando dispositivos tecnológicos. Essas tecnologias estão se tornando cada vez mais acessíveis nas escolas, oferecendo aos educadores diversas possibilidades de aulas interativas. Isso permite cativar a atenção dos alunos por meio de aulas dinâmicas e envolventes.

A realidade virtual (RV) tem progredido em várias áreas, incluindo a educação, de forma interdisciplinar. Isso permite que a aprendizagem ocorra de maneira significativa por meio da imersão em diferentes plataformas computacionais, utilizando óculos, capacetes e dispositivos móveis. Com a RV, é possível criar interações além

do mundo real, proporcionando ao usuário um envolvimento profundo em um ambiente virtual. Os usuários tendem a reagir de forma espontânea, respondendo aos estímulos como se estivessem em um ambiente real, o que resulta em comportamentos naturais.

A aplicação dessas tecnologias beneficia as disciplinas de forma geral, proporcionando uma abordagem revolucionária para a aprendizagem e incentivando o surgimento de novas pesquisas que podem auxiliar os educadores.

Tecnologias imersivas de aprendizado tendem a ter aplicação recorrente em disciplinas altamente dependentes da visualização de dados, como Biologia, História e Geografia. Contudo, ambientes colaborativos em geral podem se beneficiar da inovação que permite a atuação conjunta de vários pesquisadores e a combinação de várias fontes de pesquisa de forma inédita. Publicações acadêmicas também poderão agregar experiências imersivas e mais atraentes. Estima-se que em cinco anos será possível ler artigos enquanto informações adicionais são exibidas como parte de uma experiência de Realidade Mista. A longo prazo, o ensino passa a ser abordado não mais como uma série de pontos isolados (SENAI, 2019, p. 37).

A Educação é essencialmente a construção do conhecimento, uma busca incessante pela aprendizagem e uma exploração contínua do mundo ao nosso redor. Nesse contexto, a realidade virtual emerge como uma ferramenta fundamental para promover uma educação de alta qualidade, facilitando a descoberta de lugares muitas vezes inacessíveis. Uma das principais vantagens da realidade virtual é sua capacidade de permitir a manipulação do ambiente e dos objetos de estudo.

Existem várias razões que justificam o uso da RV na educação. Entre elas, destacam-se: a capacidade de motivar os alunos, a capacidade ilustrativa que supera outras mídias, a possibilidade de aproximação e distanciamento do objeto de estudo, a inclusão de alunos com necessidades especiais, a oportunidade de vivenciar experiências, o desenvolvimento da autonomia do estudante no processo de aprendizagem, a facilitação da interação e participação sem prejudicar o ritmo da aula regular. No entanto, Wiederhold (2020) diz que é importante ressaltar que a simples adoção da RV não é suficiente para transformar completamente o sistema educacional. O papel do professor é crucial para orientar os alunos no uso eficaz da RV, sempre buscando formar indivíduos críticos e engajados na sociedade.

A experiência proporcionada pela RV para os estudantes é similar a um processo de aprendizagem baseado em experimentação, permitindo que eles se

movimentem, visualizem, ouçam e até mesmo toquem os objetos de maneira semelhante ao mundo real. Por esse motivo, os programas de RV buscam estimular o maior número possível de sentidos, capturando de forma precisa os movimentos dos usuários. Em algumas situações, é utilizado um sistema de isolamento para intensificar um determinado sentido ou para criar uma separação mais clara entre o mundo real e o virtual, tornando a experiência no ambiente virtual ainda mais imersiva.

O processo de educação é um caminho de transformação tanto para os alunos quanto para os professores, conduzindo-os a uma aprendizagem significativa. Essa transformação se potencializa quando a integração de tecnologias é buscada para aprimorar o ensino. Conforme Moran (2000) educar é promover mudanças duradouras nas vidas dos educadores e dos educandos, tornando-as uma constante jornada de aprendizado. Uma mudança qualitativa no processo de ensino-aprendizagem ocorre quando somos capazes de integrar, de forma contemporânea, diversas tecnologias: desde as telemáticas até as audiovisuais, passando pelas textuais, orais, musicais, lúdicas e corporais. É fundamental adaptar a metodologia de ensino, as atividades e os métodos de avaliação para efetivamente transformar a maneira de ensinar e aprender.

De acordo com Coscarelli (2016), os avanços tecnológicos nos ambientes educacionais ampliam significativamente o processo de aprendizagem, especialmente com a utilização da Realidade Virtual (VR). Contudo, para sua implementação eficaz, é crucial superar alguns paradigmas, como os altos custos, a falta de preparo dos profissionais, a ausência de metodologias e técnicas adequadas. É fundamental direcionar o foco para o interesse dos educadores em adotar essa inovação, criando um modelo educacional que quebre as barreiras tradicionais entre emissor/receptor ou professor/aluno. A utilização da VR possibilita a interatividade, participação mútua, intervenções simultâneas e o estímulo ao trabalho multidisciplinar. Essas tecnologias emergentes, quando incorporadas à educação, não apenas introduzem inovações, mas também abrem espaço para intercâmbios com o ambiente externo, mesmo que virtualmente, promovendo a quebra da linearidade, monotonia, uniformidade de conteúdos e da rotina da sala de aula.

A realidade virtual oferece uma forma de aprendizado que permite ao seu público experimentar eventos reais, muitas vezes inacessíveis de outra maneira. Seu uso torna-se indispensável, possibilitando a aprendizagem de situações que vão além

do domínio da leitura e da escrita. Com experiências cotidianas que desafiam a resolução de problemas e estimulam a reflexão sobre as próprias ações, a realidade virtual preenche uma lacuna na educação, oferecendo oportunidades únicas de aprendizado.

2.2 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Considerando os diferentes níveis de aprendizagem dos alunos, desenvolver materiais de ensino e atividades que sejam adequados para o ambiente virtual promovendo estratégias e engajamento dos alunos no ambiente em que está inserido, incluindo o uso de ferramentas interativas, fóruns de discussão e atividades colaborativas. Incluir tutoriais, guias de uso e assistência técnica, disponibilizando assim para professores e alunos, integrar ferramentas tecnológicas como: Bibliotecas digitais, laboratórios virtuais e simuladores, garantir acessibilidade para alunos com necessidades especiais e promoção da inclusão dos alunos no ambiente virtual com recursos adaptados, incluir testes, questionários, trabalhos individuais e em grupos, esses são métodos mais eficazes de avaliação online.

O ambiente virtual oferece muitas vantagens, porém apresenta ainda muitos desafios, como garantir a qualidade do conteúdo, viabilizar a interação entre os alunos e superar possíveis barreiras tecnológicas e de acesso à internet, exemplos populares incluem *Google Classroom*, *Moodle*, *Canvas*, *Schoology*, entre outros. As aulas síncronas ocorrem em tempo real, onde os alunos e professores, onde professores e alunos se encontram por vídeo conferências, é importante que o ambiente virtual seja seguro e protegido, garantindo a privacidade dos alunos e garantindo a proteção de dados.

As salas de realidade virtual apresentam uma promessa de grande valia em diversos campos, os avanços incluem entretenimento envolvente e colaboração remota, os desafios como custos, tecnologia em evolução ainda precisa ser superados para garantir uma experiência otimizada ao usuário, estão emergindo como um instrumento digital pedagógico poderoso na educação, embora apresente um significativo potencial, a implementação na educação seja bem sucedida deve haver cuidado sobre a acessibilidade, integração curricular, formação de professores e custos.

2.3 AVA NA PRÁTICA

Observamos que a integração de salas RV na educação oferece uma série de benefícios, transforma o ambiente de aprendizagem além de proporcionar experiências mais envolventes para os alunos. Os pontos positivos em relação ao uso da sala RV são os mais diversos; dentre eles as experiências de aprendizado que as salas proporcionam dentro dos ambientes virtuais tridimensionais, que permite aos alunos mergulharem em experiências realistas e envolventes.

A sala de realidade virtual de Curitiba recebe alunos de várias unidades escolares, dentre elas, escolas da rede municipal, estadual e particular, bem como outras instituições e entidades.

Foto 1 – Sala de realidade virtual.



Fonte: Arquivo pessoal das autoras (2024).

Os recursos tecnológicos podem ser definidos como todos os meios eletrônicos ou digitais usados para produzir, transmitir mensagens e conhecimentos. No ambiente educacional as simulações, relatos interativos e visitas virtuais a locais históricos,

permitem que qualquer indivíduo seja estimulado à criatividade e desenvolva outras habilidades.

[...] os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em nossas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. Por sua vez, essa cultura também apresenta forte apelo emocional e induz ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas, diferentes dos modos de dizer e argumentar características da vida escolar (Brasil. BNCC, 2017, p. 59).

Assim sendo, as plataformas de jogos, que são as preferidas dos estudantes, dispõe de centenas de jogos que trabalham as mais variadas competências e ludicidade. As trilhas de aprendizagem onde o aluno avança conforme o conteúdo, podendo ser de português, matemática, ciências humanas ou exatas, história ou dimensões geográficas, arte e conhecimento de mundo que é proposto pelo professor faz com que ele tenha um desempenho e conhecimento de mundo.

Para ter acesso à sala de realidade virtual, qualquer instituição que queira ampliar o objeto de estudo e fazer uma extensão do conhecimento, o mediador/professor faz uma reserva através do e-mail da secretaria municipal de educação e cultura, e faz o agendamento com data e hora definida. No momento da visita encontra-se um professor/assistente para conduzir o professor e sua respectiva turma. Assim, começa uma viagem ao mundo virtual, onde permite que o aluno amplie as habilidades sociais e cognitivas.

Foto 2 – Sala de realidade “virtual”



Fonte: *Instagram* da Secretaria Municipal de Educação e Cultura

A tecnologia imersiva pode atender a diferentes estilos de aprendizado, proporcionando uma experiência mais inclusiva. Alunos com necessidades especiais podem se beneficiar de simulações personalizadas e adaptadas às suas necessidades.

O aprendizado baseado em projetos, as salas RV oferecem a oportunidade de aplicar o conceito de aprendizado baseado em projetos, permitindo que os alunos explorem e apliquem o conhecimento de maneira prática em cenários virtuais relevantes para suas disciplinas. A professora Ana Cleide dos Santos relata que “foi uma experiência jamais vivida, para quem gosta de adrenalina super indica. Escalar as Montanhas e ver as rochas desmoronando, juntamente com os alunos viajaram virtualmente pelo planeta Terra, acelerando o coração e transmitindo uma sensação de adrenalina maravilhosa”. Eles vivenciaram estas emoções no aplicativo Theme Park Rides que é uma divertida coleção de 12 experiências de VR emocionantes, contando com brinquedos de parque de diversões nos estilos Americana Clássica, Safari Africano e Natal. Os alunos vão aproveitar os brinquedos que arremessam no ar, enquanto outros vão apreciar os passeios calmos e o castelo do terror assustador;

redemoinho, carros bate-bate, tropeção, tesouro dos três, montanha russa, polvo raivoso, carrossel, avião fantástico, tornado, xícara de chá e roda gigante EnsenaSoft.

Foto 3 – Sala de realidade virtual



Fonte: *Instagram* da Secretaria Municipal de Educação e Cultura

Solange Krieger, professora de Ensino religioso da rede Municipal fez uma viagem juntamente com sua turma do 6º ano, para o exterior, da Estação Espacial Internacional e experimentou o que é ser um astronauta, Titanic, Atenas e Parthenon onde permite a exploração por dentro e por fora na enorme escultura de ouro e marfim da deusa grega Athena. A Roma antiga sempre ocupou um lugar como uma das cidades mais impressionantes da história. A arquitetura do Coliseu Romano supera até a dos estádios mais modernos. Uma jornada ao cérebro, é uma experiência educacional que leva os usuários para a parte mais complexa do corpo humano, nosso cérebro. Dinos permite que os alunos caminhem ao lado de seus dinossauros favoritos em RV para aprender e o que eles comiam e como eles estavam vivendo <https://unimersiv.com>. “foi uma experiência maravilhosa, incrível, os alunos ficaram com vontade de retornar à sala na semana seguinte mesmo. Eles relataram que não imaginavam que teriam tais emoções e sensações” relata a professora Solange.

Foto 4 – Sala de realidade virtual



Fonte: *Instagram* da Secretaria Municipal de Educação e Cultura

A motivação e engajamento que são oferecidos pela imersão em ambientes virtuais cativantes pode aumentar a motivação dos alunos, onde permite um aprendizado mais divertido e interessante. Isso pode contribuir para reduzir a evasão escolar e promover um ambiente de aprendizado positivo. Por fim, as salas RV podem ser projetadas para desenvolver habilidades essenciais do século XXI, como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação eficaz e colaboração, preparando os alunos para os desafios do mundo real. No Google Earth podemos conhecer tantos lugares bonitos e fascinantes através de visitas. Os alunos podem voar sobre uma cidade, ficar no topo dos picos mais altos, caminhar por novas ruas e até voar para o espaço. A 196,9 milhões de milhas quadradas, sabemos que o mundo é muito grande, facilitado pela VR a localização de ótimos lugares para visitar. Blocks By quem teve a oportunidade de presenciar foi a professora Viviani Rocha, juntamente com seus alunos, ela relata “foi superinteressante, eles aprenderam muito, saíram maravilhados”, diz ela.

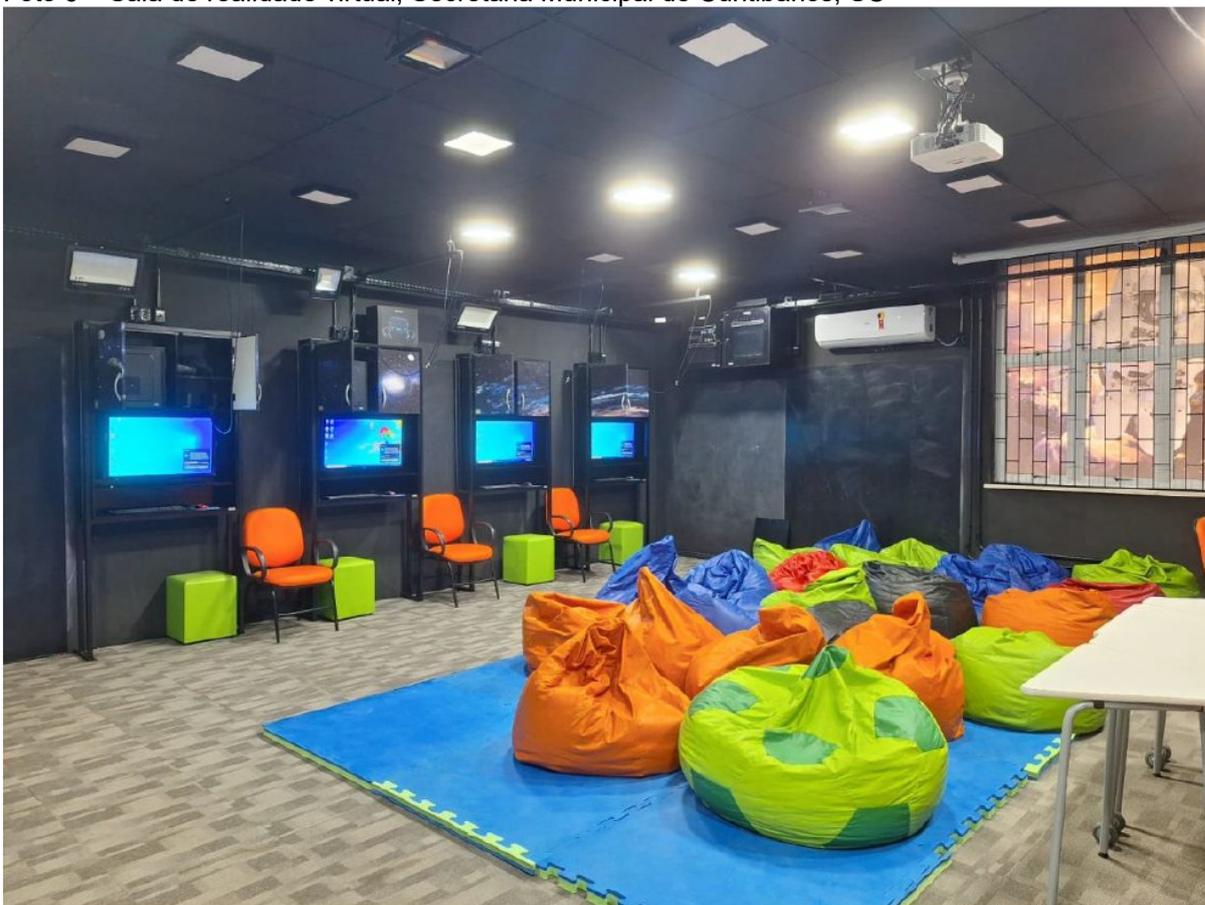
Foto 5 – Sala de realidade virtual



Fonte: *Instagram* da Secretaria Municipal de Educação e Cultura

Sabendo da importância de uma boa mediação, o professor é responsável por analisar antes o que deverá ser trabalhado nas suas aulas. Ter em mente que os aplicativos que as salas de realidade virtual contêm, são ferramentas que facilitam que o aprendizado seja mais completo e colaborativo, sendo que a tecnologia no dia a dia dos alunos seja de maneira que eles possam sentir a transformação de um ambiente, antes tradicional, agora uma oportunidade a mais de experimentar as tecnologias que as salas de VR oferecem. Elas têm o poder de redefinir nossa relação com o mundo digital e na forma que trabalhamos, aprendemos e nos divertimos.

Foto 6 – Sala de realidade virtual, Secretaria Municipal de Curitibaanos, SC



Fonte: Arquivo pessoal das autoras (2024).

As informações que as tecnologias oferecem contribuem e muito para as pesquisas, escritos e trabalhos. Na cidade de Curitibaanos não existe a dificuldade de acesso por parte dos estudantes. Percebe-se que os estudantes/visitantes e professores, podem disponibilizar e viabilizar as visitas à Sala de VR.

Essas novas tecnologias digitais ampliaram de forma considerável a velocidade e a potência da capacidade de registrar, estocar e representar a informação escrita, sonora e visual. Lançamentos de novos softwares, com capacidade cada vez maior de armazenamento de dados e menor tamanho ocorrem a todo instante. Objetos pequenos- do tamanho de chaveiros e cartões de visita- conseguem armazenar uma quantidade enorme de dados na forma de imagens, textos e sons. Estas são tendências das novas tecnologias: a diminuição do tamanho dos suportes e a potencialização de suas capacidades (Kenski, 2008, p. 34).

A tecnologia permite a personalização do aprendizado, adaptando o conteúdo e os desafios de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Isso facilita a criação de experiências de aprendizado mais eficazes e centradas no aluno.

Alguns aplicativos podem ajudar no desenvolvimento das capacidades cognitivas, auxiliando no aprendizado de cores, formas na coordenação motora e no processo de alfabetização. Além de divertir, jogos e aplicativos voltados para o público infantil estimulam o raciocínio e a resolução de problemas. É fundamental que professores e pais testem a qualidade pedagógica dos programas a partir de alguns indicadores, entre eles, objetivo, valor cultural, classificação etária, e incentivem o uso de bons programas, jogos e aplicativos (Gomes, 2016, p. 155).

Diante de todo este processo tecnológico podemos observar que o maior desafio se encontra na formação profissional e na estrutura física para enfrentar as barreiras encontradas ao longo do percurso traçado até aqui.

3 CONCLUSÃO

Por fim, lançaremos um olhar ao futuro, explorando as fronteiras não mapeadas das Salas de Realidade Virtual. À medida que avançamos em direção a uma era de aprendizado personalizado, inteligência artificial integrada e interação homem-máquina aprimorada, examinaremos como essas salas podem continuar a evoluir e transformar radicalmente nossa abordagem à educação e além.

Ao explorar essa jornada entre avanços, desafios e perspectivas futuras, este artigo visa contribuir para uma compreensão abrangente das Salas de Realidade Virtual e seu potencial na sociedade do amanhã. Os educadores podem aproveitar esses pontos positivos para melhorar a qualidade do ensino e proporcionar aos alunos uma educação mais dinâmica e relevante.

O artigo conclui destacando uma evolução significativa das salas de RV na transformação de diversas áreas da sociedade e enfatiza a necessidade contínua de pesquisa e desenvolvimento para superar desafios e explorar novas fronteiras. A realidade virtual representa um campo promissor, oferecendo possibilidades empolgantes para o futuro em que o indivíduo se torne apto ao mercado de trabalho, na vida profissional e principalmente onde haja grandes mudanças de crescimento intelectual. Estima-se que o professor seja um condutor de informação e experiências que se envolve com seu aluno e suas experiências para auxiliá-lo nos diversos caminhos que ele percorre na sua trajetória.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** educação é a base. Brasília: MEC, 2017.

COSCARELLI, C. V. (Org.). **Tecnologias para aprender.** São Paulo: Parábola, 2016.

GOMES, S. S. Infância e tecnologias. *In*: COSCARELLI, C. V. (Org.). **Tecnologias para aprender.** São Paulo: Parábola, 2016. Capítulo 9.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. 3.ed. São Paulo: Papirus, 2008.

JAVOID, A. J. M.; QADRI, M.A.; SUMAN, R. Understanding the role of digital technologies in education: A review. **Sustainable Operations and Computers**, v. 3, p. 275-2085. 2022

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na educação: Teoria e prática.** v. 3, n. 1, set. 2000.

PESCE, M. K.; CRUZ, F. R. ; GARCIA, B. R. Z. **Práticas educativas com as tecnologias digitais.** Joinville, 2022.

SENAI. Departamento Regional do Paraná. **Tendências 2019/2020.** Sistema Fiep. Curitiba: Senai/PR, 2019. Disponível em: http://www.fiepr.org.br/observatorios/uploadAddress/Tendencias_2019-2020-WEB%5B87617%5D.pdf?__hstc=251652889.1ae28504dc05821f61a1ba317dda2bfc

WIEDERHOLD, B. K. *et al.* The future of immersive healthcare education: VR for medical training and education in a post-COVID-19 world. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 23, n.12, p. 799-804, 2020.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, pois é que nos dá o suporte necessário para enfrentar os desafios diários, que ao longo do caminho surgiram. A nossa família, que soube dar auxílio quando mais precisávamos e a professora Bianca Queda que nos orientou e conduziu, dando direcionamento ao nosso artigo.