



EXPERIÊNCIAS DE REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA PARA REDUZIR AUSÊNCIAS E ABANDONO ESCOLAR

"A ÚNICA FONTE DE CONHECIMENTO É A EXPERIÊNCIA"

~ ALBERT EINSTEIN ~



O QUE É A CLASSVR?

ClassVR é uma tecnologia de realidade virtual inovadora e premiada, desenhada para ajudar a aumentar o envolvimento e a retenção de conhecimento em alunos de várias idades.

Os kits ClassVR são completos, com auriculares VR, controlos para professores e conteúdo e recursos alinhados ao currículo. Oferecem tudo o que os professores precisam para criar experiências de aprendizagem envolventes, emocionantes e personalizadas com realidade virtual e aumentada, tentando assim evitar ausências e abandono escolar.



FATORES DE RISCO PARA AS AUSÊNCIAS E O ABANDONO ESCOLAR

Estudos mostram que os principais fatores relacionados com ausências e abandono escolar incluem o seguinte:

FALTA DE MOTIVAÇÃO OU COMPREENSÃO

Quando um aluno não entende o valor da lição, não a reconhece como merecedora do seu tempo. Além do mais, se o aluno não entender o tema abordado, podem sentir-se excluídos se não tiverem o devido apoio.^[1]

FRACA LITERACIA

Os alunos que não conseguirem ler fluidamente aos 8 anos têm quatro vezes mais hipóteses de abandonar o ensino, do que os que lêem.^[2]

QUALIDADE DO ENSINO E DO APOIO À APRENDIZAGEM

A qualidade do Ensino e da aprendizagem é essencial para o desenvolvimento dos alunos e quando as suas necessidades não são atendidas, podem sentir-se isolados e, assim, excluir-se completamente do ambiente educativo.^[3]

UM DOS
MAIORES
PROBLEMAS
QUE OS
PROFESSORES
ENFRENTAM
É A FALTA DE
ENVOLVIMENTO
DOS ALUNOS

[1] <https://education.stateuniversity.com/pages/1921/Dropouts-School.html>

[2] <https://www.aecf.org/blog/poverty-puts-struggling-readers-in-double-jeopardy-minorities-most-at-risk>

[3] https://www.researchgate.net/publication/305027944_Dropout_as_A_Result_of_Education_With_No_Space_for_Diversity

COMO É QUE A CLASSVR PODE AJUDAR?

MELHORAR O ENVOLVIMENTO E A RETENÇÃO DOS ALUNOS

Não há nada que se possa igualar às experiências pessoais e imersivas no que toca à retenção de informação. Aprender através da experiência é uma das formas mais eficientes, aumentando a retenção de conhecimento até 75%. Com a realidade virtual, os professores podem trazer experiências entusiasmantes e até impossíveis para a sala de aula. Desde viagens de estudo virtuais (como explorar Espanha) até demonstrar conceitos complexos (por exemplo, entrar no sistema digestivo), a RV ajuda os alunos a aprender novos conceitos mantendo-os envolvidos fora do ambiente tradicional da sala de aula e evitando, assim, o abandono escolar.

AUMENTAR A LITERACIA

Todos os aspetos da educação são sustentados por experiências de alta qualidade que estimulam a fala e a audição, desde a transmissão de necessidades básicas até à narrativa criativa. A melhor maneira de construir vocabulário e consciência da estrutura das frases é através da experiência do mundo real. Não existem dois alunos com as mesmas experiências, mas com a RV qualquer experiência é possível. Desde nadar com tubarões, caminhar na Lua, ou até entrar num conto de fadas, a RV oferece oportunidades de utilização de recursos enriquecedores e estimulantes, que auxiliam os alunos e melhoram a sua literacia.

DAR APOIO ÀS NECESSIDADES DE TODOS OS ALUNOS

A RV oferece oportunidades fantásticas para estudantes, particularmente com necessidades especiais de educação. Num ambiente seguro e controlado pelo professor, os alunos estão completamente imersos em experiências incríveis, que podem explorar ao seu próprio ritmo, ou em conjunto com a turma. Muitas crianças com autismo consideram a imersão sensorial de um vídeo 360 (completo com áudio através de auriculares) uma maneira reconfortante e segura de aprender novos conceitos – tudo isso sabendo que podem facilmente sair da situação, se necessário. Os alunos com autismo, ou desafios de integração sensorial têm a hipótese de se acostumar mais cedo a ambientes desconhecidos.

COMO ESTÁ A CLASSVR A SER USADA HOJE?

A ClassVR está, atualmente, a ser usada por mais de 1 milhão de alunos em mais de 40.000 salas de aula espalhadas por mais de 80 países, para melhorar e superar a aprendizagem e combater o abandono escolar e as ausências. A ClassVR oferece milhares de formas diferentes de incorporar a RV na aprendizagem.

No País de Gales, os alunos desenvolveram soft skills como a empatia, experienciando campos de refugiados, enquanto nos EUA, os alunos exploraram a Notre Dame antes do incêndio, para entender a sua importância para a cultura francesa.

Em Inglaterra os alunos visitaram e criaram o seu próprio mundo Antártico, enquanto na Austrália os alunos se tornaram ambientalistas e investigaram o impacto humano numa variedade de ambientes na Terra.

A RV pode ser usada para acrescentar valor a qualquer lição e manter os alunos entusiasmados para aprender. Saiba mais sobre como a ClassVR está a ser usada nos dias de hoje, no nosso último recurso.

A REALIDADE
VIRTUAL
PERMITE
QUE MUITOS
ALUNOS
EXPERIMENTEM
ESTA
TECNOLOGIA
PELA PRIMEIRA
VEZ NA ESCOLA



“NÓS RETEMOS CERCA
DE 10% DO QUE LEMOS,
MAS 90% DO QUE
EXPERIENCIAMOS”



Para saber mais sobre a forma como a RV e a RA aumentam o envolvimento e melhoram os resultados dos seus alunos, entre em contacto connosco hoje mesmo, para agendar uma consulta gratuita com os nossos especialistas em educação.



© Avantis Systems Ltd