

**"A REALIDADE VIRTUAL COMO FERRAMENTA DE ENSINO: DESPERTANDO  
O INTERESSE POR LITERATURA E HISTÓRIA"  
ODS (4)**

Dianna de Souza de Melo (EE Prof. Álvaro Ortiz)  
Erick Paulo Santos de Moura (EE Prof. Álvaro Ortiz)  
Jonathan Alisson Moreira dos Santos Silva (EE Prof. Álvaro Ortiz)  
Luiz Henrique Vianna (EE Prof. Álvaro Ortiz)  
Monique Vitória Freitas da Silva (EE Prof. Álvaro Ortiz)  
Victor Hugo Rocha de Souza (EE Prof. Álvaro Ortiz)  
Luiz Henrique Romario Alves (Orientador, EE Prof. Álvaro Ortiz)

Os movimentos literários constituem manifestações estéticas que refletem os anseios, dilemas e transformações sociais, políticas e culturais de diferentes épocas. Todavia, observa-se, na contemporaneidade brasileira, uma crescente desmotivação por parte dos discentes da rede pública estadual em relação às disciplinas de Língua Portuguesa e História, o que compromete o pleno desenvolvimento crítico e reflexivo dos estudantes. Diante desse cenário, a presente investigação propôs-se a integrar essas áreas do saber por meio de metodologias inovadoras, utilizando recursos tecnológicos, com ênfase na imersão proporcionada pela realidade virtual, aplicada ao ensino médio da Escola Prof. Álvaro Ortiz. Tal abordagem visou não apenas despertar o interesse juvenil, mas também assegurar uma formação educacional equânime e de excelência. A metodologia adotada iniciou-se com uma dinâmica de brainstorming, cujo propósito era identificar estratégias capazes de capturar a atenção do público-alvo. A partir dessa análise coletiva, optou-se pela inserção dos óculos de realidade virtual como instrumento didático, por sua capacidade de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência sensorial e interativa. Em seguida, procedeu-se a uma ampla pesquisa bibliográfica sobre a trajetória da literatura brasileira, desde o Trovadorismo até as produções contemporâneas, culminando na elaboração de uma linha do tempo que entrelaça os principais marcos literários com acontecimentos históricos significativos de cada período. Inspirados na concepção de literatura como forma de reconfiguração da realidade, tal como exposto por Alfredo Bosi — para quem a arte literária é capaz de iluminar múltiplas facetas da percepção humana —, os idealizadores do projeto empreenderam a curadoria, edição e programação de vídeos imersivos ambientados em distintos contextos históricos e literários (BOSI, 1995, p.280). Esses conteúdos foram organizados na plataforma digital intitulada “Aprendendo História e Literatura por meio da Realidade Virtual”, concebida especificamente para facilitar a mediação entre o conteúdo programático e o universo simbólico dos adolescentes. A aplicação prática desse recurso evidenciou resultados significativos: houve notável ampliação do engajamento dos alunos, tanto em sala de aula quanto nas interações extracurriculares com o conteúdo. A ludicidade aliada à tecnologia permitiu a ressignificação das disciplinas, promovendo maior compreensão e interesse pelas manifestações literárias e pelos processos históricos. Ademais, a experiência revelou-se eficaz na promoção de um ambiente escolar mais participativo, dinâmico e conectado às demandas contemporâneas da educação.

Conclui-se, portanto, que a utilização da realidade virtual como ferramenta pedagógica mostrou-se profícua ao revitalizar o ensino de História e Literatura, favorecendo uma aprendizagem mais significativa. A iniciativa reafirma a relevância de incorporar recursos digitais ao cotidiano escolar, não apenas como instrumento de mediação do conhecimento, mas como meio de reconstrução do vínculo entre o educando e os saberes humanísticos, evidenciando que tais disciplinas continuam a dialogar com a realidade vivenciada pelos jovens.

**Palavras-chave:** Literatura; História; Realidade Virtual