

**O POTENCIAL EDUCATIVO DA REALIDADE VIRTUAL APLICADA AO
ENSINO DE PATRIMÔNIO CULTURAL****THE EDUCATIONAL POTENTIAL OF VIRTUAL REALITY APPLIED TO THE TEACHING
OF CULTURAL HERITAGE****Elis Regina Remonti Bisognin¹; Andréa Quadrado Mussi² e Thaísa Leal da Silva³**¹Mestranda em Arquitetura e Urbanismo, ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil. elisrbisognin@gmail.com²Doutora em Arquitetura, ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil. andrea.mussi@atitus.edu.br³Doutora em Engenharia Eletrotécnica e Computadores, ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil.
thaisa.silva@atitus.edu.br

Resumo: A incorporação da Realidade Virtual (RV) em práticas educativas ligadas ao patrimônio cultural tem sido amplamente difundida na última década, impulsionada por avanços tecnológicos, pela busca por novas formas de engajamento educacional e por proporcionar experiências imersivas que superam limitações físicas e espaciais. No entanto, permanece pouco clara a real extensão de seu impacto cognitivo, afetivo e crítico sobre o processo de aprendizagem. Embora diversas experiências utilizem RV em contextos museológicos, escolares ou de mediação digital, há uma lacuna na literatura quanto à avaliação sistemática de sua efetividade como ferramenta educativa no campo patrimonial. Este estudo tem como objetivo analisar criticamente estudos realizados sobre o impacto educativo da RV no ensino de patrimônio cultural, com ênfase nos resultados de aprendizagem, níveis de engajamento e desenvolvimento de consciência patrimonial. A metodologia adotada foi uma revisão sistemática de literatura, orientada pelo protocolo PRISMA, com busca nas bases Scopus, Web of Science, MDPI, ResearchGate, Academia, SciELO e Portal de Periódicos Capes, no período de 2019 a 2025. Foram considerados apenas estudos empíricos que apresentaram indicadores claros de impacto educacional. Os achados preliminares revelam efeitos positivos sobre a motivação e retenção de conteúdo, mas apontam fragilidades quanto à escassez de estudos práticos. Observa-se a prevalência de análises centradas na tecnologia, em detrimento de fundamentos pedagógicos. Conclui-se que, embora a RV represente uma promissora ferramenta pedagógica seu uso educativo no ensino patrimonial ainda requer avaliação longitudinal e consistente dos resultados. A contribuição do estudo está na construção de um panorama crítico que pode subsidiar práticas mais eficazes e comprometidas com a educação patrimonial utilizando a RV.

Palavras chave: Realidade Virtual. Patrimônio Cultural. Aprendizagem Imersiva.

Abstract: The incorporation of Virtual Reality (VR) into educational practices related to cultural heritage has become widespread over the past decade, driven by technological advances, the search for new forms of educational engagement, and the ability to provide immersive experiences that overcome physical and spatial limitations. However, the actual extent of its cognitive, affective, and critical impact on the learning process remains unclear. Although various initiatives have employed VR in museum, school, or digital mediation contexts, there is a gap in the literature regarding the systematic evaluation of its effectiveness as an educational tool in the heritage field. This study aims to critically analyze research conducted on the educational impact of VR in the teaching of cultural heritage, with an emphasis on learning outcomes, levels of engagement, and the development of heritage awareness. The adopted methodology was a systematic literature review guided by the PRISMA protocol, with searches conducted in the Scopus, Web of Science, MDPI, ResearchGate, Academia, SciELO, and Capes Periodicals Portal databases, covering the period from 2019 to 2025. Only empirical studies presenting clear indicators of educational impact were considered. Preliminary findings reveal positive effects on motivation and content retention but highlight weaknesses due to the scarcity of practical studies. There is a noticeable prevalence of technology-centered analyses at the expense of pedagogical foundations. It is concluded that, although VR represents a promising pedagogical tool, its educational use in heritage teaching still requires longitudinal and consistent evaluation of results.

The study contributes to building a critical overview that can support more effective practices committed to heritage education through the use of VR.

Keywords: *Virtual Reality. Cultural Heritage. Immersive Learning.*

