



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

**REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO  
 INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**VIRTUAL REALITY (VR) APPLIED TO HIGH SCHOOL IN A PUBLIC SCHOOL IN THE INTERIOR  
 OF AMAZONAS: AN EXPERIENCE REPORT**

**REALIDAD VIRTUAL (VR) APLICADA EN LA ESCUELA SECUNDARIA DE UN COLEGIO  
 PÚBLICO DEL INTERIOR DE AMAZONAS: RELATO DE UNA EXPERIENCIA**

Everton Oliveira dos Santos<sup>1</sup>, Antonia Thaina Carneiro de Menezes<sup>1</sup>, Amanda Silva dos Santos<sup>1</sup>, Aldenir Batista de Souza<sup>1</sup>, Antônio Wallace Mendonça de Souza<sup>1</sup>

e483746

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i8.3746>

PUBLICADO: 08/2023

**RESUMO**

Este artigo apresenta um relato de experiência que se propõe a analisar o uso da Realidade Virtual (RV) na disciplina de História do Ensino Médio da Escola Estadual Osvaldo Nascimento, localizada no bairro de Nossa Senhora de Fátima, no município de Carauari-AM. Foi feito um acompanhamento durante três semanas divididas em Observação, Coparticipação e Regência, sendo essa a última etapa onde foi aplicado o uso de RV tendo em vista que o uso desta ferramenta por meio do seu apelo visual, surge como um facilitador para que os alunos possam melhorar a compreensão do passado e valorizar o futuro. Na seção de Fundamentação teórica foi tirado todo o embasamento teórico para a realização deste artigo; no Método será apresentada toda a trajetória de como aconteceu essa experiência de estágio. Em Análises e Resultados será explicitado de uma forma mais detalhada o dia a dia do estágio juntamente com as percepções e, para finalizar, na seção de Conclusão será feita a análise completa de toda essa trajetória.

**PALAVRAS-CHAVE:** Realidade Virtual. História. Ensino Médio.

**ABSTRACT**

*This article presents an experience report that proposes to analyze the use of Virtual Reality (VR) in the discipline of History of High School of the State School Osvaldo Nascimento, located about Nossa Senhora de Fátima, in the municipality of Carauari-AM. A follow-up was made during three weeks divided into Observation, Co-participation and Regency, this being the last stage where the use of VR was applied, considering that the use of this tool through its visual appeal, appears as a facilitator so that students can improve their understanding of the past and value the future. In the section of Theoretical Background was taken all the theoretical basis for the realization of this article; in the Method will be presented the whole trajectory of how this internship experience happened. In Analysis and Results will be explained in a more detailed way the day to day of the internship along with the perceptions and, finally, in the Conclusion section will be made the complete analysis of all this trajectory.*

**KEYWORDS:** Virtual Reality. History. High School.

**RESUMEN**

*Este artículo presenta un relato de experiencia que se propone analizar el uso de la Realidad Virtual (VR) en la disciplina de Historia de la Educación Secundaria en la Escola Estadual Osvaldo Nascimento, ubicada en la Rua Jorge Alves, barrio Nossa Senhora de Fátima, en el municipio de Carauari- AM. Se realizará un seguimiento durante tres semanas divididas en Observación, Coparticipación y Regencia, siendo esta última etapa donde se aplicará el uso de la RV, considerando que el uso de esta herramienta, a través de su atractivo visual, se presenta como un facilitador para que los estudiantes puedan mejorar la comprensión del pasado y valorar el futuro. En la sección Fundamentos teóricos se tomó toda la base teórica para la realización de este artículo, en la Metodología se presentará toda la trayectoria de cómo sucedió esta experiencia de pasantía. En Análisis y Resultados se explicará con más detalle el día a día de la pasantía, junto con las*

<sup>1</sup> Universidade do Estado do Amazonas - UEA.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO  
INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos,  
Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

*percepciones, y finalmente en el apartado de Conclusión se hará un análisis completo de toda esta trayectoria.*

**PALABRAS CLAVE:** *Realidad Virtual. Historia. Escuela secundaria.*

### 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, a sociedade vive em uma era marcada por constantes evoluções tecnológicas, que abrangem diversas áreas, como a medicina, os negócios e a educação. Essas mudanças também são notadas entre estudantes de diferentes regiões do país, incluindo a cidade de Carauari, localizada no interior do estado do Amazonas, Brasil. Como em todo o país, os alunos dessa cidade estão cada vez mais imersos no uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), presentes em diversos ambientes.

Diante dessa crescente exposição à tecnologia, os métodos tradicionais de ensino, que historicamente têm sido fundamentais para o aprendizado, estão perdendo parte de seu apelo na visão dos alunos. Diante dessa situação, surgiu a ideia de utilizar a Realidade Virtual (RV) como uma ferramenta auxiliar para as aulas ministradas em sala, com o intuito de torná-las mais dinâmicas e interativas para os estudantes.

No caso específico em questão, o uso da Realidade Virtual foi aplicado nas aulas de História, destinadas à turma de 1º ano do Ensino Médio na Escola Estadual Osvaldo Nascimento, localizada na rua Jorge Alves, bairro Nossa Senhora de Fátima, Carauari-AM. A incorporação de tecnologias no processo de ensino-aprendizagem visa proporcionar aos alunos uma assimilação mais dinâmica dos conteúdos abordados, por meio dessa ferramenta tecnológica.

A utilização da Realidade Virtual em aulas de História é particularmente relevante, uma vez que permite a imersão dos alunos em contextos históricos e espaços virtuais, possibilitando a exploração de antigas cidades, culturas ao redor do mundo, monumentos, museus e batalhas de maneira realista, embora virtual. Essa abordagem intensifica a conexão dos alunos com o conteúdo estudado e oferece uma experiência educacional mais envolvente.

A Realidade Virtual (RV) possibilita aos alunos o acesso a recursos históricos globais sem precisar sair de sua cidade. Eles têm a oportunidade de visitar museus em diferentes partes do mundo e explorar sítios arqueológicos remotos, interagindo virtualmente dentro desses ambientes. Essa abordagem amplia as possibilidades de aprendizado e permite que os estudantes adquiram uma visão diferenciada da disciplina de História, entre outros benefícios proporcionados pela RV.

**Objetivo Geral:** O objetivo geral deste estudo é avaliar o impacto do uso da Realidade Virtual (RV) como ferramenta auxiliar no ensino da disciplina de História, visando tornar as aulas mais dinâmicas e interativas para os alunos do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Osvaldo Nascimento, em Carauari, interior do estado do Amazonas, Brasil.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aidenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

**Objetivos Específicos:** Investigar como a Realidade Virtual pode ser aplicada de forma eficiente nas aulas de História, permitindo a imersão dos alunos em contextos históricos e espaços virtuais relevantes para o conteúdo estudado.

Avaliar o nível de engajamento e interesse dos alunos em relação às aulas de História ministradas com o uso da Realidade Virtual em comparação com as aulas tradicionais.

Verificar a percepção dos alunos em relação à qualidade do aprendizado, compreensão dos conteúdos e motivação para o estudo da disciplina de História após a implementação da RV.

Analisar a eficácia da Realidade Virtual como uma ferramenta de apoio ao professor no processo de ensino-aprendizagem, identificando possíveis desafios e benefícios.

**Justificativa:** A inserção de tecnologias educacionais inovadoras, como a Realidade Virtual, tem se mostrado uma tendência promissora para melhorar a qualidade do ensino e o engajamento dos alunos. No contexto atual, em que a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano dos estudantes, é fundamental explorar novas abordagens pedagógicas que tornem o aprendizado mais atrativo e significativo.

Ao aplicar a Realidade Virtual nas aulas de História, espera-se que os alunos da Escola Estadual Osvaldo Nascimento, em Carauari, tenham uma experiência de aprendizagem enriquecedora, com a possibilidade de explorar virtualmente diferentes períodos históricos, monumentos, culturas e eventos relevantes para a disciplina. A RV tem o potencial de proporcionar uma imersão única, aproximando os alunos da História de uma forma jamais vista em aulas tradicionais.

**Problema:** Neste contexto educacional, o uso predominante de métodos tradicionais de ensino pode não estar plenamente adequado às expectativas e interesses dos alunos, que estão cada vez mais imersos em um mundo tecnológico. Portanto, surge o seguinte problema: Como tornar as aulas de História mais atrativas e interativas para os estudantes do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Osvaldo Nascimento, em Carauari, considerando o crescente impacto da tecnologia em suas vidas?

Espera-se que, por meio da utilização da Realidade Virtual como recurso auxiliar no ensino de História, seja possível superar esse desafio e promover uma aprendizagem mais envolvente e significativa para os alunos, contribuindo para o desenvolvimento de competências históricas e culturais essenciais para sua formação educacional e cidadã.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A realidade virtual é uma tecnologia que permite que as pessoas mergulhem em um ambiente digital simulado, onde elas podem ver e interagir com objetos virtuais como se fossem reais. É como entrar em um mundo imaginário através de um dispositivo especial, como óculos de realidade virtual, que exibem imagens em 3D e acompanham os movimentos da cabeça do usuário. Isso cria uma sensação de imersão e presença no ambiente virtual, fazendo com que a pessoa sinta que está realmente lá, mesmo que esteja fisicamente em outro lugar. A realidade virtual é usada em jogos,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

simulações de treinamento, experiências educacionais e até mesmo em áreas como arquitetura e medicina, oferecendo uma maneira única e envolvente de explorar e interagir com o mundo virtual (Augmented Reality, 2011).

A RV e RA são tecnologias que precisam de um processamento muito rápido e são afetados pelo avanço dos computadores, tanto em termos de equipamentos quanto de programas. Além disso, como foram criadas há muitos anos, suas definições foram atualizadas recentemente devido a novos fatores, como diferentes tipos de dispositivos e a criação de *softwares* que podem trabalhar com vários sentidos. O que antes estava limitado a computadores grandes e a alguns aplicativos, agora se expandiu para computadores pequenos, dispositivos móveis e a internet, incluindo aplicativos com imagens, sons, movimentos e sensações (Augmented Reality, 2011).

A RV e RA e suas diferentes formas são abordagens de interação com computadores que consideram o ambiente tridimensional. Dentro desse ambiente, o usuário interage de maneira multissensorial, explorando assim aspectos por meio da visão, audição e sensação tátil. Dependendo da tecnologia disponível, também é possível explorar o sentido do olfato e do paladar. Sensações físicas como frio, calor e pressão são incluídas na experiência tátil, por meio do contato com a pele (Augmented Reality, 2011).

Nem todas as tecnologias inventadas pelo homem são relevantes para a educação. Algumas apenas estendem sua força física, seus músculos. Outras apenas lhe permitem mover-se pelo espaço mais rapidamente e/ou com menor esforço. Nenhuma dessas tecnologias é altamente relevante para a educação. No entanto, as tecnologias que amplificam os poderes sensoriais do homem, sem dúvida, o são. O mesmo é verdade das tecnologias que estendem a sua capacidade de se comunicar com outras pessoas. Mas, acima de tudo, isto é verdade das tecnologias, disponíveis hoje, que aumentam os seus poderes mentais: sua capacidade de adquirir, organizar, armazenar, analisar, relacionar, integrar, aplicar e transmitir informação (Chaves, 1999, p. 1).

### 3 MÉTODO

O método de pesquisa adotado neste trabalho fundamentou-se nas premissas e abordagens do estudo de caso descritivo, conforme proposto por Gil (2008). O objetivo da pesquisa consistiu em realizar um estudo de caso, apresentado sob a forma de relato de experiência que investigasse a implementação do recurso de Realidade Virtual (RV) na área educacional, especificamente na disciplina de História, com estudantes do Ensino Médio. A Escola Estadual Osvaldo Nascimento, localizada no município de Carauari-AM, foi selecionada como o local para o estudo, e o público-alvo foi constituído pelos próprios alunos matriculados nessa instituição de ensino.

O desenvolvimento da pesquisa ocorreu em três fases distintas, vivenciadas durante o Estágio Curricular Supervisionado em Computação II, a saber: Observação, Coparticipação e Regência, que contribuíram significativamente para a elaboração do artigo.

Na primeira fase, o pesquisador trabalhou na etapa de observação, acompanhando a professora da disciplina de História em todas as oito turmas da escola (1º ano 01, 1º ano 02, 1º ano 03, 2º ano 01, 2º ano 02, 3º ano 01, 3º ano 02, 3º ano 03) durante uma semana do turno matutino,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

das 07h15min às 11h15min. Durante esse período, aproveitou para familiarizar-se com as instalações da escola e conhecer todos os alunos, observando a didática da professora, aplicada em todas as turmas, bem como o comportamento dos alunos durante as aulas.

Na segunda etapa do estudo, ocorreu a implementação da coparticipação na qual o pesquisador comprometeu-se a colaborar e apoiar a professora em diversas atividades, tanto dentro como fora da sala de aula, com o objetivo de promover o aprendizado dos alunos e facilitar o trabalho da docente em todas as turmas. Durante essa etapa, priorizou-se o estabelecimento de um ambiente de ensino favorável, no qual o pesquisador disponibilizou-se a auxiliar a professora de maneira efetiva em todas as turmas, contribuindo para o desenvolvimento acadêmico dos alunos e apoiando a docente em suas responsabilidades pedagógicas.

Na etapa final, ocorreu a regência na turma do 1º ano 01, selecionada após duas semanas de observação, considerada apropriada para a aplicação da regência com o uso da Realidade Virtual (RV). A implementação da RV foi um processo de pesquisa minucioso e demorado, pois o pesquisador estava ciente dos desafios associados a essa ferramenta inovadora. No entanto, após comparar com outras ferramentas tecnológicas, a RV foi escolhida devido à sua compatibilidade com a disciplina de História, permitindo que os alunos conhecessem templos antigos, parques arqueológicos e diversas culturas ao redor do mundo, ampliando seus conhecimentos sem precisar sair do ambiente escolar. Essa etapa representou a conclusão do estágio, na qual as atividades foram conduzidas em todas as oito turmas do período matutino do colégio.

#### 4 ANÁLISE E RESULTADOS

Como citado, o estágio no ensino médio foi dividido em três etapas: Observação, Coparticipação e Regência. Durante o período de observação, pode-se observar uma variedade de métodos de ensino utilizados pela professora, como aulas expositivas, uso de videoaulas e atividades em grupo. Isso mostra que a professora busca diversificar suas estratégias pedagógicas para engajar os alunos e tornar as aulas mais dinâmicas.

A professora também incorporou atividades práticas em suas aulas, como a distribuição de textos impressos e a realização de discussões em grupo. Essas atividades permitem que os alunos apliquem o conhecimento adquirido e desenvolvam habilidades de análise e interpretação.

Foi observado que a Hora de Trabalho Pedagógico (HTP) é um momento importante para os professores, pois lhes permite planejar, discutir e aprimorar suas práticas de ensino. Durante esse período, houve a oportunidade de acompanhar a professora e discutir algumas dificuldades encontradas em sala de aula. Isso mostra o comprometimento da professora com seu desenvolvimento profissional.

Durante o estágio, a professora abordou uma variedade de temas históricos, como Imperialismo, Neocolonialismo, Modernidade, Monarquias Nacionais e Fontes Históricas. Essa diversidade de assuntos permite que os alunos tenham uma compreensão mais ampla e abrangente da disciplina de História.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

Na etapa subsequente à coparticipação, o estagiário realizou diversas atividades em conjunto com a professora, que incluíram o auxílio na digitação dos nomes dos alunos em um diário digital, o acompanhamento das aulas e avaliações em diferentes turmas, bem como a participação em momentos de HTP (Horário de Trabalho Pedagógico).

Durante a coparticipação, o estagiário teve a oportunidade de acompanhar diferentes turmas ao longo do estágio, abrangendo os seguintes níveis: 1º ano 01, 1º ano 02, 1º ano 03, 2º ano 01, 2º ano 02, 3º ano 01, 3º ano 02 e 3º ano 03. Essa diversidade de turmas e níveis proporcionou ao estagiário uma experiência enriquecedora e diversificada em termos de coparticipação nas atividades da docente.

Após duas semanas de observação e coparticipação, o estagiário analisou todas as turmas e observou que a grande maioria delas apresentava um comportamento adequado, superando suas expectativas. No entanto, ele identificou duas turmas mais agitadas dentre as oito em que estagiou. Em sua avaliação, a turma do 1º ano 01 destacou-se positivamente em termos de interação com a disciplina de História, o que levou o estagiário a escolhê-la para a aplicação de sua regência.

Na etapa de regência, o estagiário assumiu a responsabilidade pela condução das aulas na turma do 1º ano 01, na disciplina de História. Antes de iniciar as aulas, ele realizou um planejamento cuidadoso, que incluiu a definição dos conteúdos a serem abordados, a seleção de recursos pedagógicos adequados e a preparação das atividades práticas.

Durante a regência, o estagiário utilizou a Realidade Virtual (RV) como recurso tecnológico para enriquecer o aprendizado dos alunos. Através da RV, os estudantes tiveram a oportunidade de explorar virtualmente diferentes períodos históricos, monumentos e culturas ao redor do mundo, o que tornou as aulas mais envolventes e interativas.

Ao longo da regência, o estagiário também promoveu atividades de discussão em grupo, debates e análise de fontes históricas, incentivando a participação ativa dos alunos e estimulando o desenvolvimento de habilidades críticas.

Após a conclusão da regência, o estagiário conduziu uma avaliação para coletar *feedback* dos alunos sobre a utilização da RV nas aulas de História. Os resultados demonstraram que a maioria dos alunos considerou a experiência positiva e enriquecedora para o aprendizado, destacando a importância da tecnologia como um recurso complementar ao ensino tradicional.

Em conclusão, a incorporação da Realidade Virtual no ensino de História mostrou-se uma abordagem eficaz para tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e envolventes. Através dessa tecnologia, os alunos puderam vivenciar experiências imersivas e enriquecedoras, ampliando sua compreensão e conexão com os conteúdos históricos abordados. O estágio proporcionou ao estagiário uma valiosa experiência profissional, reafirmando a importância da inovação tecnológica como aliada no processo de ensino-aprendizagem.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

Figura 1. Imagem da interface do Aplicativo *SITES IN VR* e da visão do aluno com os óculos de RV



Foto: App *SITES IN VR*

Na figura F.5A, é possível visualizar a interface do aplicativo, que permite ao usuário escolher virtualmente qual local deseja visitar. Em F.5B, há a opção de selecionar o modelo de óculos de Realidade Virtual (RV) utilizado. Na figura F.5D, pode-se observar a imagem da visão através dos óculos de RV, na qual é possível visualizar a Torre Eiffel em Paris, França. Nas figuras F.5E e F.5C, também na visão dos óculos virtuais, a pessoa está visualizando um castelo medieval.

A utilização da Realidade Virtual na educação possui diversos pontos positivos, tais como o potencial de transformar a forma como os alunos aprendem, proporcionando experiências educacionais enriquecedoras e inovadoras. Além disso, a RV pode ser uma plataforma para os alunos explorarem sua criatividade, criarem conteúdo virtual e colaborarem em projetos educacionais, o que promove habilidades de pensamento criativo, trabalho em equipe e resolução de problemas, entre outros benefícios.

Entretanto, é importante considerar alguns pontos negativos da Realidade Virtual na educação. Ela pode criar uma sensação de isolamento, já que os alunos estão focados na interação virtual e podem se desconectar do ambiente físico e das interações sociais com seus colegas e professores. Outra preocupação é o impacto na visão dos alunos, podendo causar desconforto e apresentar riscos de acidentes com objetos durante o uso dos óculos. Portanto, a implementação da RV requer um planejamento cuidadoso para garantir sua utilização de forma eficaz e segura.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aidenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

Durante a regência, a estagiária explorou as diferentes culturas de diversos lugares do mundo, desde tradições, costumes, manifestações artísticas, museus até monumentos antigos que hoje são pontos turísticos. Essa metodologia permitiu aos alunos conhecerem virtualmente diversos lugares do mundo sem sequer sair de Carauari-AM, promovendo uma aprendizagem dinâmica e envolvente.

Embora os alunos tenham demonstrado interesse e apreço por essa aula diferenciada com o recurso tecnológico, a estagiária percebeu que ainda há espaço para melhorias na implementação permanente desse tipo de abordagem nas escolas. Muitas instituições de ensino ainda necessitam de recursos tecnológicos e capacitação dos profissionais para acompanhar a evolução tecnológica na educação.

Em resumo, a escolha da turma do 1º ano 01 e a abordagem do tema da Diversidade Cultural com o apoio dos óculos de RV proporcionaram um ambiente de aprendizado enriquecedor e estimulante durante a etapa final do estágio na Regência. Essa experiência permitiu à estagiária vivenciar de perto o poder transformador da educação, ao promover o respeito, a tolerância e a valorização das diferenças culturais em sala de aula.

A apresentação da regência ocorreu sem interrupções, e ao informar aos alunos que utilizariam óculos de Realidade Virtual, eles demonstraram entusiasmo, já que para muitos era uma experiência nova. Durante a utilização dos óculos de RV, o estagiária selecionou e instruiu os alunos sobre seu uso até a sua aplicação. Observou-se os alunos utilizando tanto os óculos de RV de fábrica quanto o *card board*, que é óculos de RV feito de papelão reciclável, porém, com a mesma funcionalidade dos óculos originais. A reação dos alunos foi igualmente positiva com ambos os tipos de óculos. Eles demonstraram grande entusiasmo e interesse, querendo passar bastante tempo utilizando-os. No entanto, a estagiária alertou os alunos sobre o tempo de uso, visando prevenir problemas de visão, já que os óculos de RV apresentam seus riscos.

Ao término da regência, a estagiária ficou satisfeita com os resultados alcançados, uma vez que percebeu que os alunos apreciaram a abordagem diferenciada das aulas utilizando a Realidade Virtual. Além disso, ela recebeu um retorno positivo da professora, que expressou interesse em utilizar o material aplicado durante a regência em suas próximas aulas. Esse *feedback* foi um sinal de reconhecimento do trabalho da estagiária e da efetividade da utilização da RV como recurso educacional.

### 5 CONCLUSÃO

Em conclusão, o estágio no ensino médio foi uma experiência enriquecedora e transformadora, dividida em três etapas: Observação, Coparticipação e Regência. Durante a etapa de observação, o estagiário teve a oportunidade de observar a diversidade de métodos de ensino utilizados pela professora, que buscava estratégias pedagógicas variadas para engajar os alunos e tornar as aulas mais dinâmicas. A incorporação de atividades práticas, como distribuição de textos



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO  
INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos,  
Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

impressos e discussões em grupo, permitiu que os alunos aplicassem o conhecimento adquirido e desenvolvessem habilidades de análise e interpretação.

A participação ativa na Hora de Trabalho Pedagógico (HTP) proporcionou ao estagiário a oportunidade de acompanhar a professora, discutir dificuldades encontradas em sala de aula e constatar seu comprometimento com o desenvolvimento profissional. Ao abordar uma variedade de temas históricos, como Imperialismo, Neocolonialismo, Modernidade, Monarquias Nacionais e Fontes Históricas, a professora contribuiu para ampliar a compreensão dos alunos sobre a disciplina de História.

Durante a regência, a abordagem do tema da Diversidade Cultural, com o apoio dos óculos de Realidade Virtual (RV), proporcionou um ambiente de aprendizado estimulante. Os alunos demonstraram crescente interesse pela temática, refletindo e desenvolvendo empatia diante das diferenças culturais. A utilização da RV permitiu aos estudantes explorarem diversas culturas do mundo, mesmo sem sair de sua localidade.

Apesar do entusiasmo dos alunos pela aula diferenciada com recursos tecnológicos, foi evidente que ainda há muito a ser feito para garantir a aplicação permanente dessas inovações nas escolas. Muitas instituições ainda enfrentam desafios em relação à evolução tecnológica, como a falta de internet, computadores, projetores de imagens e óculos de RV, bem como a capacitação dos profissionais.

Em resumo, a escolha da turma do 1º ano 01 e a abordagem do tema da Diversidade Cultural com o apoio dos óculos de RV proporcionaram uma experiência de aprendizado enriquecedora e estimulante durante a etapa final do estágio. Essa vivência permitiu ao estagiário compreender de perto o poder transformador da educação ao promover o respeito, a tolerância e a valorização das diferenças culturais em sala de aula. O estágio no ensino médio foi uma oportunidade de aprendizado e crescimento profissional, ressaltando a importância da diversidade de métodos de ensino, do engajamento dos alunos e do contínuo aprimoramento docente para uma educação de qualidade.

Tendo em vista que, antes deste processo todo do estágio, mesmo estando em um curso de Licenciatura, o estagiário não tinha planos para trabalhar como docente, pois via como uma área muito complexa de lidar. No entanto, durante o período do estágio, ele passou a enxergar a profissão de professor com outros olhos, de forma diferente.

Durante o período de estágio, o estagiário pôde aprender na prática que ser professor realmente não é nada fácil, especialmente em nosso país onde os profissionais são bastante desvalorizados. Apesar desses pontos negativos, ele percebeu que é muito gratificante poder contribuir para mudar o futuro de uma pessoa por meio dos estudos, especialmente em cidades do interior, como Carauari-AM. O fato de poder deitar a cabeça no travesseiro e perceber que pode estar mudando a vida de uma pessoa, da cidade e do país por meio do estudo, tornou-se algo inestimável para ele.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

REALIDADE VIRTUAL (RV) APLICADA AO ENSINO MÉDIO EM ESCOLA PÚBLICA NO INTERIOR DO AMAZONAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA  
Everton Oliveira dos Santos, Antonia Thaina Carneiro de Menezes, Amanda Silva dos Santos, Aldenir Batista de Souza, Antônio Wallace Mendonça de Souza

### REFERÊNCIAS

AUGMENTED REALITY. **Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências**. Uberlândia: SBC – Sociedade Brasileira de Computação, 2011. v. 1, p. 10-11. Capítulo 1. Disponível em: [http://de.ufpb.br/~labteve/publi/2011\\_svrps.pdf](http://de.ufpb.br/~labteve/publi/2011_svrps.pdf). Acesso em: 22 maio 2023.

CHAVES, E. O. C. **A Tecnologia e a Educação**. [S. l.: s. n.], 1999. Disponível em: <http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/nead/Biblioteca/Forma%C3%A7%C3%A3o%20Continuada/Tecnologia/chaves-tecnologia.pdf>. Acesso em: 22 maio 2023.

ERCAN GIGI. **Sites in vr**. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.ercangigi.sitesin3d&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.ercangigi.sitesin3d&hl=pt_BR). Acesso em: 13 mar. 2023.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 22 maio 2023.