

METAVERSIFICANDO A EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Roberta Santana Barroso – Doutoranda do Pós-graduação em Cognição e Linguagem UENF - RJ
Rackel Peralva Menezes Vasconcelos – Doutoranda do Pós-graduação em Cognição e Linguagem UENF - RJ
Marlene Soares Freire Germano – Doutoranda do Pós-graduação em Cognição e Linguagem UENF - RJ
Juliana da Conceição Sampaio Lóss – Doutoranda do Pós-graduação em Cognição e Linguagem UENF - RJ
Eliana Crispim França – Orientadora - Pós-doutora em Linguística, UFRJ - RJ
Carlos Henrique Medeiros de Souza – Orientador – Pós-doutor em Sociologia Política, UENF – RJ
Contatos: robertasantana460@gmail.com; pmvrackel@gmail.com; marlene.sgermano@gmail.com;
ju.sampaio23@hotmail.com; elinafff@gmail.com; chmsouza@gmail.com.

➤ OBJETIVO

O objetivo central dessa pesquisa é investigar de que maneira o ambiente Metaverso pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica inovadora para contribuir para o desenvolvimento de letramentos digitais de alunos e professores. Através da análise da interação online neste ambiente imersivo, a pesquisa busca entender como o Metaverso pode incrementar a aprendizagem dos conteúdos em sala de aula e proporcionar experiências de aprendizagem mais significativas, contextualizadas e engajadoras no mundo virtual. Portanto, o estudo visa explorar as potencialidades pedagógicas do Metaverso para ampliar os letramentos digitais e promover a formação de leitores e produtores de textos eficientes no ciberespaço.

➤ JUSTIFICATIVA

A justificativa para essa investigação é fundamentada pela emergência de novas tecnologias e pela incessante evolução digital, que impulsiona a educação a adaptar-se e inovar continuamente.

O Metaverso, como um ambiente imersivo e interativo, apresenta potencialidades significativas para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e para a construção de conhecimentos de forma colaborativa e contextualizada. A análise profunda deste ambiente pode revelar estratégias e metodologias que enriqueçam o processo educativo, tornando-o mais atrativo, dinâmico e significativo para os estudantes.

A pesquisa, portanto, poderá contribuir para a inovação educacional, explorando novas metodologias e abordagens pedagógicas que podem enriquecer o processo de aprendizagem.

➤ INTRODUÇÃO

O advento da era digital engendrou transformações profundas nos paradigmas educacionais, propiciando o surgimento de novos ambientes de aprendizagem e metodologias instrucionais inovadoras. Neste contexto, o conceito de metaverso emerge como um terreno fértil, pautado pela imersão, interatividade e experimentação, capaz de propiciar experiências educacionais enriquecedoras e multifacetadas.

Este trabalho visa, portanto, explorar o potencial do metaverso como ambiente de aprendizagem, investigando como as experiências imersivas podem ser concebidas e implementadas de forma a maximizar a relevância e o impacto no processo educativo. Serão analisadas as implicações pedagógicas, os desafios e as oportunidades inerentes à metaversificação da educação, bem como as estratégias para integrar eficazmente este novo paradigma no ecossistema educacional contemporâneo, com o intuito de fomentar uma educação inovadora, inclusiva e adaptada às demandas do século XXI.

➤ METODOLOGIA

A presente pesquisa adotará uma abordagem qualitativa, tendo em vista a sua natureza aplicada e o seu foco em problemas contemporâneos e cotidianos relacionados ao uso do metaverso na educação. Este desenho permitirá uma exploração aprofundada das experiências, percepções e contextos dos participantes, favorecendo a identificação de soluções pedagógicas inovadoras no ambiente metaverso.

Para encontrar possíveis soluções para o problema levantado será realizado um levantamento bibliográfico, no qual pretende-se buscar dados que contemplem informações que sirvam de base para a investigação proposta. Para esta pesquisa, serão tomados como suporte teóricos: Luciana Backes (2007, 2010, 2011, 2022), Schlemmer (2006, 2008, 2019, 2022), Pierre Lévy (1999), Gavin Dudeney, Nicky Hockly, Mark Pegrum (2016) e Humberto Romesín Maturana (2002, 2008).

Contribuições dos Letramentos Digitais em Metaverso



COMUNICAÇÃO E COLABORAÇÃO

Os letramentos digitais fornecem habilidades para a comunicação e a colaboração efetiva em ambientes digitais, permitindo que os alunos interajam com os colegas, professores e outras pessoas em Metaversos.



PESQUISA E SELEÇÃO DE INFORMAÇÕES

A capacidade de avaliar e selecionar informações é essencial em qualquer ambiente digital, e Metaversos são um ambiente complexo em que a capacidade de realizar pesquisas é altamente valorizada.



IDENTIFICAÇÃO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Os letramentos digitais permitem que os alunos possam identificar e resolver problemas comuns associados ao uso dos Metaversos, tais como problemas técnicos e de segurança.



CRIAÇÃO DE CONTEÚDO

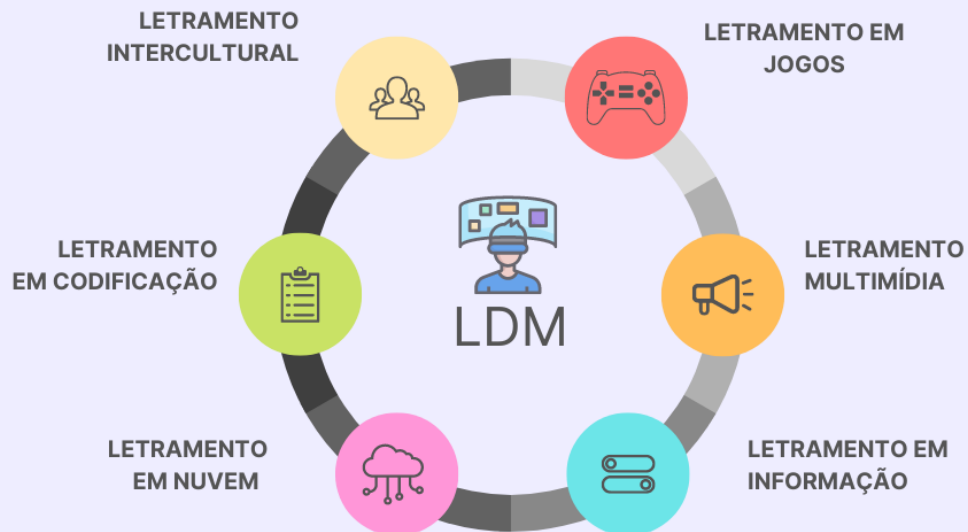
A criação de conteúdo é uma habilidade importante para o envolvimento ativo dos alunos em Metaversos, e os letramentos digitais fornecem habilidades para a criação de conteúdo de alta qualidade.



CIDADANIA DIGITAL

Os letramentos digitais incluem habilidades para a cidadania digital, ou seja, participar de forma informada e responsável em um mundo digital. Isso inclui a compreensão da etiqueta on-line, privacidade e segurança digital, bem como a capacidade de lidar com assédio virtual e outros comportamentos prejudiciais.

LETRAMENTOS DIGITAIS EM METAVERSO



➤ RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da pesquisa destacam como o metaverso pode ser instrumental na promoção dos letramentos digitais, auxiliando alunos e educadores a desenvolverem habilidades essenciais para navegar, interpretar, criar e comunicar efetivamente no ciberespaço.

A identificação de métodos e estratégias pedagógicas que potencializam o uso do metaverso como ferramenta educacional, promove a criação de experiências de aprendizagem imersivas, envolventes e significativas.

Os resultados também evidenciam desafios, limitações e áreas de incerteza associadas ao uso do metaverso na educação, oferecendo uma visão equilibrada e crítica sobre as potencialidades e obstáculos dessa inovação tecnológica.

Por fim, a pesquisa fomenta o interesse e a investigação contínua neste campo emergente, identificando lacunas de conhecimento e propondo questões de pesquisa que possam orientar estudos subsequentes sobre o metaverso e a educação.

➤ CONCLUSÃO

O desenvolvimento e a implementação do ambiente Metaverso na educação estão se tornando componentes cada vez mais significativos na paisagem educacional contemporânea, representando uma inovação repleta de possibilidades. A pesquisa procurou abordar e examinar essas possibilidades, centrando-se em como o Metaverso pode agir como uma ferramenta potente para o desenvolvimento de letramentos digitais, através da interação *on-line* entre alunos e professores. Ao retomar a questão-problema inicial, questionou-se de que maneira o ambiente Metaverso pode contribuir para o desenvolvimento dos letramentos digitais por meio da interação online, visando incrementar a aprendizagem significativa em sala de aula através de atividades no mundo virtual.

Ao concluir esta pesquisa, observou-se que o metaverso apresenta um amplo leque de oportunidades educacionais que podem ser exploradas para incrementar os processos de ensino e aprendizagem. Ele pode atuar como um campo fértil para a interação, colaboração e construção do conhecimento, proporcionando experiências imersivas que têm o potencial de tornar a aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Finalmente, esta pesquisa, ao explorar o potencial pedagógico do metaverso, reforça a relevância de desenvolver abordagens educacionais que sejam capazes de aproveitar as oportunidades oferecidas por estas novas tecnologias, respondendo proativamente aos desafios que emergem neste cenário de constante transformação digital.

REFERÊNCIAS

- BACKES, L. Os metaversos no contexto da pesquisa em educação: metodologia e análise estatística implicativa. 2010.
- CARBONELL, J. A aventura de inovar: a mudança na escola. São Paulo: Artes Médicas, 2002. CNN, Brasil. Como entrar no Metaverso? Passo a passo completo para começar. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/como-entrar-no-metaverso/>. Acesso em: 18 mar. 2023.
- DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. Letramentos Digitais. Trad. Marcos Marcionílio. São Paulo: Parábola, 2016.
- GABRIEL, M. Inteligência artificial: do zero ao metaverso. Barueri, SP. Atlas, 2022. KENSKI, V. M. Tecnologia e tempo docente. Campinas, SP. Papirus, 2013
- LÉVY, P. Cibercultura. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LÉVY, P. O ciberepaço como um passo metaevolutivo. Revista FAMECOS, v. 7, n. 13, p. 59-67, 10 abr. 2008. Disponível em: <https://l1nq.com/NdmQm>. Acesso em: 13 mar. 2023
- MATURANA, H. R.; REZEPKA, S. N. Formação humana e capacitação. Petrópolis: Vozes, 2008.
- MUJICA-SEQUERA, R. El Metaverso como un Escenario Transcomplejo de la Tecnoeducación. RTED, vol. 13, n.º 1, pp. 20-28, ago. 2022. PINTO, A. V. Sete Lições Sobre Educação de Adultos. São Paulo: 10ª Edição, 1997. SANTAELLA, L. Navegar no Ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004. SCHELEMMER, E. et al. ECoDI: a criação de um espaço de convivências digital virtual. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 17., Brasília. 2006.