

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS
TECNOLOGIAS**

ELAINE OLIVEIRA SANTOS

**PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: COMPETÊNCIAS DIGITAIS
DOCENTE NA EDUCAÇÃO SUPERIOR COMO UM FATOR DE
ACOLHIMENTO PARA A APRENDIZAGEM E INFLUÊNCIA DE
PERMANÊNCIA DISCENTE EM CURSOS EAD**

**CURITIBA
2022**

APENDICE F – Proposta de produto – Educa Infinity

A proposta do produto Educa Infinity é um ambiente digital interativo online e multiusuário em metaverso com espaço de imersão digital capaz de ser modulado com um sistema de ambiente virtual de aprendizagem em um processo de interoperabilidade, em que professores da educação superior possam trocar experiências, vivenciar de forma interativa formações continuada e ter um espaço para discussões e acesso à recursos disponibilizados que promovam desenvolvimento em competências digitais não somente para usar equipamentos tecnológicos, mas principalmente recursos de interação, vínculo e acolhimento com os estudantes que auxiliem no engajamento e permanência no curso de graduação, além de produção científica. De acordo com a definição de Tori (2022, p. 400) metaverso é “ambiente digital interativo online e multiusuário, no qual as pessoas participam e interagem, com o ambiente e com outros usuários, por meio de seus avatares, entidades que as representam e por elas são controladas”.

As características do Educa Infinity - ambiente digital interativo online e multiusuário em metaverso com espaço de imersão digital envolvem gerar oportunidades para desenvolvimento em competências digitais em um espaço de imersão – metaverso – com ambientes desenvolvidos na dimensão 3D que possibilitem um espaço de interação/interatividade em tempo real onde os participantes estejam com a presença em forma de avatars e tenham possibilidades de criar e compartilhar conhecimentos, espaços, ideias e haja liberdade para dar significado à sua utilização.

O metaverso na raiz da sua palavra vem de meta (imersão) e verso (universo) e assim vem propor uma imersão no universo digital com interação em diferentes linguagens, ambiente dinâmico e autonomia para criação, exploração e interação. Metaversos permitem a criação de mundos digitais virtuais em 3D, onde se pode viver e conviver entre os sujeitos. De acordo com Schlemmer e Backes (2008, p. 522), metaverso é:

[...] uma tecnologia que se constitui no ciberespaço e se “materializa” por meio da criação de Mundos Digitais Virtuais em 3D – MDV3D, no qual diferentes espaços para o viver e conviver são representados em 3D, propiciando o surgimento dos “mundos paralelos” contemporâneos.

Com os resultados obtidos nessa pesquisa houve a identificação de uma nova geração de estudantes digitais nos ambientes de aprendizagem ead com aulas e cursos ministrados por uma geração docente que usa de suas metodologias com uma busca na atualidade de desenvolvimento de competências digitais para que haja engajamento e nesse ambiente de acolhimento ocorra a aprendizagem. Assim pensar em um produto com o método de metaversos é criar ambientes promissores para atender a demanda da nova geração e da geração pós-pandemia COVID-19 que buscou de forma ampliada as possibilidades de estudos e atividades em EAD. O metaverso pode transformar esse ensino com redução total da distância.

Segundo Behar (2013, p. 200):

Os ambientes desenvolvidos na dimensão 3D proporcionam um realismo maior e aproximado do contexto físico em que se vive. Contudo, essa aproximação não é regra, uma vez que, nesses espaços, não há limites para a criação. Outro aspecto importante se refere ao processo de imersão que pode ser favorecido ao sujeito quando em contato, a partir do seu avatar, com um ambiente tridimensional.

Os metaversos são dinâmicos por favorecerem a interação entre os sujeitos, além da interatividade com os objetos e espaços do próprio ambiente. Essa interação e interatividade acontecem em tempo real, pois exigem a presença digital virtual para exercê-la.

Com as constantes inovações tecnológicas e a tendência da educação interativa os metaversos em sua proposta de criar universos reais no mundo virtual contribuirá para a docência na educação superior justamente em colocar o estudante em situações de trabalho e convivência real. Mas para isso Behar (2013, p. 201-208) afirma que serão necessárias desenvolvimento de competências pelos docentes para esse tipo de trabalho sendo elas: Planejamento, mediação pedagógica, didática, relação interpessoal, autonomia, fluência digital, comunicação e presença virtual. Para cada uma delas devem ser desenvolvidas habilidades e atitudes para assim efetivar o processo de ensino-aprendizagem.

Para desenvolver as competências docentes para o uso dos metaversos na educação a distância será necessário mergulhar nesse universo. Isso significa considerar os conhecimentos prévios, os interesses pessoais, as motivações dos envolvidos no processo e partir de situações e problemas reais vivenciando-os nesse contexto. (BEHAR, 2013, p. 208)

Assim o produto Educa Infinity proposto nessa dissertação de mestrado profissional em educação e novas tecnologias tem a intenção de estruturação do ambiente em convergência com as indicações nos estudos de Behar (2013) e Tori (2022), pois em suas infinitas possibilidades educacionais incluir na prática didático-pedagógica nos cursos ead vai gerar oportunidades de atividades diferenciadas, construção de conhecimento e criação de produtos para os estudantes se destacarem no mercado antes e depois de serem egressos das IES.

Como o metaverso oferece possibilidades de uso de diferentes dispositivos, de diferentes formas traz como primordial o fator de multiusuário, o que na área da educação ead, como por exemplo com uma sala com mais de 200 estudantes ofereça oportunidades de ampliar o cenário da atividade como afirma Tori (2022, p. 401-402) “para ser um metaverso, o que importa não é a tecnologia utilizada, mas que seja multiusuário e que crie condições para facilitar que os participantes, através de seus avatares, se sintam próximos e que estão compartilhando o mesmo espaço virtual”.

Um aspecto importante para ressaltar sobre o produto em metaverso é a relação dos avatares. Avatar é um termo que indica a representação gráfica do sujeito no mundo digital virtual chamado metaverso e pode ter formas e aspectos diversificados, reais ou não, mas o que torna mais relevante é sua característica de comunicação real. Segundo Behar (2013, p. 200):

A presença digital virtual é estabelecida pela representação do sujeito por meio de um avatar, que dá “vida” a esses espaços. Os avatares podem criar, modificar e apagar objetos, interagir sob diversas linguagens com os outros avatares – também sujeitos –, realizar explorações e passeios, trabalhar, namorar, entre diversas outras possibilidades que fazem com que esses espaços se tornem diferenciados.

A criação e o compartilhamento possibilitam que os avatares realizem construções – sejam elas análogas às realizadas no presencial físico –, criem objetos para executar algum procedimento (como dar as boas-vindas para um visitante em um determinado espaço), representem sentimentos, épocas e até mesmo conceitos. A partir disso, os avatares podem compartilhar o que criaram, assim como também podem convidar outros avatares para colaborar ou cooperar nessa construção.

Uma observação importante com relação ao metaverso é que devido essa liberdade de utilização onde os sujeitos podem inclusive dar significado a ela, os ambientes não podem ser considerados jogos, pois não exigem mudanças de fase ou roteiro a ser seguido, o que, apesar disso, segundo Behar (2013, p.200) “não significa

que o sujeito não poderá jogar nesse espaço, porém ele precisará construir o seu jogo ou ter permissão para utilizar o jogo de outro usuário”.

Nesse cenário o Educa Infinity enxerga oportunidades de implementar essa inovação na educação superior ao desenvolver espaços de formação em competências digitais para docentes da educação superior com o foco em acolhimento para alcance da aprendizagem e permanência engajada de estudantes nos cursos onde desenvolvem sua prática docente.



Fonte: iStock banco de imagens gratuitas