



FICHAMENTO

LIMITES, DESAFIOS E OPORTUNIDADES PARA ENSINAR EM MUNDOS VIRTUAIS

Ana Lucia Souza Moreira

Professora da Educação Básica

Secretaria da Educação de São Paulo (SEDUC-SP) - Brasil

E-mail. analuciamoreira@prof.educacao.sp.gov.br

TIPO DE OBJETO DO FICHAMENTO:

Artigo científico.

REFERÊNCIA DO OBJETO:

RUEDA, Christian Jonathan Angel; GODINES, Juan Carlos Valdés; FLORES, Teresa Guzmán. Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales.

Innovación Educativa, v. 17, n. 75, p. 149-168, 2017. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179454112008>. Acesso em: 15 set. 2022.

CONTEÚDO:

O artigo relata os resultados de um estudo desenvolvido em 2016 que parte da observação de 4 grupos de alunos de diferentes cursos e níveis educativos - Informática e Tecnologias da Informação (graduação); Web Designer (especialização) e Tecnologia Educativa (doutorado) – que participaram de atividades no metaverso desenvolvidas por professores no seu primeiro contato com essa tecnologia.

O objetivo deste estudo era propor e compreender os limites, desafios e oportunidades para o ensino nos mundos virtuais (MV). O estudo foi dividido em duas etapas.

Etapas 1:

Desenho, observação e implantação de um MV através de um tema específico para cada um dos quatro grupos. O planejamento didático e tecnológico e o seu desenvolvimento contaram com um trabalho interdisciplinar envolvendo os professores de cada matéria e uma equipe técnica para implementação da plataforma.

Inicialmente houve a opção pela plataforma Second Life, que apresentou limitações por não ser editável e por isso foi trocada pela plataforma Open Sim – plataforma editável. Cada atividade foi melhorando progressivamente graças à observação e análises feitas a cada experimento.

As atividades foram analisadas em cinco categorias:

- Ferramentas – plataformas MV e óculos 3D para interagir na plataforma.
- Recursos – recursos digitais utilizados.
- Técnica – habilidades de interação do usuário com a plataforma.
- Conteúdo temático – conteúdo educativo da matéria que será ensinada por meio do MV.
- Estratégia didática – como será a interação entre conteúdo temático, aluno e professor.



Etapa 2:

Nesta etapa foi feita uma análise das atividades desenvolvidas buscando identificar os usos didáticos possíveis do MV e propor pontos de reflexão baseados na análise do trabalho docente e os recursos do MV.

O foco da análise foi baseado em 4 pontos:

- Limites do uso do MV:
 - Ferramentas e conexão à rede: dificuldades de acesso e conexão por parte de alguns estudantes; necessidade de buscar entre as distintas plataformas a mais adequada para a atividade didática, uma vez que as limitações tecnológicas podem impactar de forma negativa na mesma.
 - Desafios a serem enfrentados pelo professor.
- Técnica: aprender a deslocar-se pelo MV: “sensação de estar interagindo com uma representação virtual criada por eles mesmos” (provocou em determinados momentos dificuldades de interação no MV). A técnica deve ser entendida não como um conjunto de procedimentos de forma esquemática, mas sim como um processo de reprodução da identidade do usuário no MV.
- Estratégia didática: diferenças entre o processo de ensino presencial e processos de ensino mediados pelo MV; o professor deve criar uma “trajetória didática” (estratégia de ensino para guiar os alunos dentro dos temas e conteúdos trabalhados)
- Conteúdo temático: a escolha de conteúdo temático não foi problema entre as matérias em que o conteúdo temático estava relacionado à parte gráfica do MV ou de conversação, mas as atividades mais abstratas apresentaram um grau de dificuldade para gerar uma estratégia didática adequada. Necessário conhecer bem o MV para compreender os conteúdos que podem ser mais bem trabalhados neles.

Os pontos positivos foram:

- Recursos digitais: possibilidade de usar diversos recursos digitais em um mesmo lugar, dentro das limitações técnicas de cada plataforma.
- Oportunidades criadas para esse recurso.
- Motivação: os alunos se sentiram motivados a experimentar formas de interação diferentes com o professor e o conteúdo. Decorre também da possibilidade de “explorar, socializar e construir”.
- Semelhança com videogames: ainda que o MV não seja um jogo, professores e alunos encontraram semelhanças nos mecanismos de interação e interface gráfica o que abre muitas oportunidades para o uso do MC com fins educativos.
- Ensino lúdico: criar estratégias didáticas com visão de ensino lúdico.

As conclusões do estudo apontam para a necessidade da capacitação e formação docente – esse tipo de educação não deve ser confundido com os modelos educativos a distância. e de aprofundar os estudos sobre: ferramentas para o uso dos MV; recursos digitais; técnicas; conteúdo didático e estratégias didáticas, cada um deles compondo um novo campo de investigação para a implantação do MV na educação.

O modelo didático que introduza o docente no uso dos MV pode ser encontrado em três etapas:

- Etapa terminológica: ferramentas e recursos digitais.
- Etapa didática: conteúdos temáticos e estratégia didática.



- Etapa técnica: une as duas etapas anteriores; explica o funcionamento do MV.

BREVE OPINIÃO SOBRE O OBJETO:

O artigo é interessante por apontar elementos de análise que devem ser aprofundados, como pensar na implantação de modelos didáticos para introduzir os docentes no uso dos metaversos e propõe discussões necessárias: como pensar as estratégias didáticas que podem ser utilizadas no MV? Todo conteúdo pode ser adaptado ao MV? “Adaptação” de conteúdo é a estratégia correta para o uso do Metaverso na educação?