A utilização da realidade virtual nos processos de formação de pedagogos.

Autor(res)

Bernadete Lema Mazzafera
Cristina Pinto De Sousa

Categoria do Trabalho

Pesquisa

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Introdução

O mundo atual está cada dia mais inserido em um novo universo, o Universo Virtual, mais precisamente dentro da Realidade Virtual (RV): que é um ambiente onde os usuários tem a oportunidade de vivenciar uma experiência de interação realista entre os dois mundos, o virtual e o real(LEE; HWANG, 2022). Pode-se citar o mais novo método de imersão no mundo virtual, a plataforma Metaverso, Meta (além) e Verso (universo), dentro do qual a RV passa a ser vista como uma forma de interação que pode utilizar óculos de RV adequados. Assim o indivíduo em um ambiente de ensino poderá interagir com o professor e demais estudantes e os objetos inseridos dentro desse mundo virtual. Acredita-se que essa inserção poderia contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (LEE; HWANG, 2022).A partir desses pressupostos pergunta-se: É possível, inserir a utilização da realidade virtual em uma plataforma de metaverso.

Objetivo

Neste estudo, fragmento do projeto de pesquisa da dissertação, pretende-se refletir sobre a utilização da realidade virtual inserida em uma plataforma de metaverso para a formação de pedagogas (os).

Material e Métodos

Para responder à questão proposta nesse estudo realizou-se uma revisão da literatura. Os estudos de revisão comparam e resumem pesquisa sobre o assunto (APPOLINÁRIO, 2007). Para a realização dessas reflexões foram selecionados artigos do portal de periódicos da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior) no mês de agosto do ano de 2022, utilizando-se as palavras chave: metaverso, ensino, educação e tecnologia.

Resultados e Discussão

Passamos a fazer parte dessa revolução tecnológica, que proporciona grandes feitos para humanidade desde as redes sociais em que se pode interagir com pessoas do mundo todo a uma cirurgia realizada por robôs. Nessa perspectiva, os jovens estão inseridos cada vez mais nessa linguagem virtual, porém por diversos anos essa linguagem era limitada a conceitos e produtos de entretenimento eletrônico como os videogames, contudo a evolução dos produtos desencadeou diversos estudos com a utilização desses ambientes virtuais no intuito de criar ferramentas que possibilitem utilizá-las em ambientes educacionais. A RV é mais uma possibilidade a

disposição de estudantes e educadores. Os estudos analisados até o momento mostram possibilidades de utilização para os processos de ensino e aprendizagem em diferentes perspectivas, com destaque para a inclusão de estudantes com diferentes necessidades educacionais(BOKYUNGKYEet.al., 2021; JOVANOVI'C,A; MILOSAVLJEVI'C, 2022).

Conclusão

Encontrou-se estudos com a utilização da RV nos processos de ensino que pretendem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional de estudantes, pois essas ferramentas permitem aos professores conduzir aulas interativas com a participação ativa dos estudantes. Porém há a preocupação se esse modelo de imersão favorecerá a todos estudantes, questiona-se se esse modelo não restringirá a curiosidade de experimentar a sensação de interação social em comunidade.

Referências

APPOLINÁRIO, F. Dicionário de Metodologia Científica. São Paulo: Atlas, 2007 JOVANOVI'C,A; MILOSAVLJEVI'C.VoRtexMetaverse Platform for GamifiedCollaborativeLearning.Electronics.v. 11,n. 317,2022.Disponível em: https://doi.org/10.3390/electronics11030317 BOKYUNG KYEet al.Educationalapplicationsofmetaverse: possibilitiesandlimitations. JournalofEducationalEvaluation for Health Professions, v. 18, 2021. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8737403/ LEE, H,; HWAN, Y. Technology-enhanceeducationthrough VR creationandLinkingtothemetaversetopromoteteacherreadinessandreadinessSustainability2022, 14, 4786. Disponível em :https://doi.org/10.3390/su14084786