



Anais do Seminário de Pesquisa e
Produtividade da FESV e FESVV

METAVERSIFICANDO O CENÁRIO DA SALA DE AULA NO ENSINO SUPERIOR A PARTIR DA UTILIZAÇÃO DE *SOFTWARES* IMERSIVOS: A (RE)INVENÇÃO E O NOMADISMO TECNOLÓGICO COMO POSSIBILIDADES PARA A FORMAÇÃO DO *MINDSET* DOCENTE

Vanesa Teixeira Nascimento¹

Raphael Pereira²

Introdução: Atualmente busca-se utilizar tecnologias imersivas para o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes exigidos não só pelo advento do COVID-19 e as adaptações para a manutenção dos estudos mediante o afastamento social, mas pela complexidade do cenário do século XXI. Nesses “novos” espaços, *tablets*, *smarthpones*, mídias sociais, metaverso, realidade aumentada e outras têm desafiado o ser humano a interagir, aprender, a comunicar-se e construir independente de rotulação da cultura analógica ou digital, se imigrantes ou nativos digitais. **Objetivo:** Descrever o impacto do metaverso no contexto do Ensino Superior em relação às propostas dos softwares imersivos e a formação do *mindset* docente. **Fundamentação teórica:** Metaverso é a terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais. É um espaço coletivo e virtual compartilhado, constituído pela soma de realidade virtual, realidade aumentada e Internet. Em relação ao processo de ensino e aprendizagem, o protagonista é o estudante, mas ele depende da organização e preparação do professor para a mediação do processo. Nesse sentido, as atribuições do professor são diversas: pedagógica, gerencial, social e suporte técnico. Isso suscita que a formação docente é impreterível para o bom uso dos softwares imersivos. Essa “nova” mentalidade (*mindset*) deve ser utilizada para refletir a mudança de comportamento

¹ Docente do curso de Enfermagem - FESV. E-mail: vanesa.nascimento@estacio.br

² Docente do curso de Enfermagem - FESV. E-mail: raphael.ppereira@estacio.br



Anais do Seminário de Pesquisa e Produtividade da FESV e FESVV

do processo educacional ao longo do tempo como fator de crescimento para os desafios futuros. **Metodologia:** Pesquisa descritiva de revisão integrativa a partir de duas vias: 1) descrição das propostas de 7 softwares para criação de cenários e avatares; 2) descrição da importância da vivência do uso dessas estratégias na sala de aula, contemplando a formação do *mindset* docente. Foi realizado um levantamento bibliográfico a partir da base de dados do *Google Scholar* e *Scielo*, utilizando os descritores: “metaverso”, “softwares imersivos”, “criação de avatares” e “metaverso e “formação docente”. Do refinamento, seguiu-se com 6 artigos científicos e 7 sites dos softwares imersivos. **Análise e discussão dos dados:** Os softwares de criação de cenários e avatares *Hubs*, *Frame*, *Cospaces*, *Decentraland* e *Spatial* são plataformas de colaboração virtual para criação de espaços 3D que permitem a conexão em um espaço virtual compartilhado a partir da criação de avatares, compartilhamento de imagens e vídeos. Funcionam tendo a característica de código aberto e personalizável, dando liberdade para a criatividade, possibilitando a organização de eventos e envolvimento com *storytelling*, simulações e jogos. Como limitações, indicam-se a configuração do dispositivo e o número restrito de indivíduos conectados na versão gratuita. Já os softwares Loomie e Zepeto são aplicativos para criação de avatares 3D personalizados conforme suas expressões faciais para uso em videochamadas e mensagens. Relacionando a utilização dos softwares de criação de cenários e avatares e o processo de ensino e aprendizagem, observou-se que são potencializadores, facilitando o desenvolvimento cognitivo, sociocultural e afetivo dos indivíduos. Quanto às fragilidades, pode-se observar que, para o domínio da ferramenta e do ambiente apesar de intuitivas, o tempo foi um fator identificado principalmente no que tange o conhecimento e a compreensão dialética das plataformas. Outrossim, a capacitação dos atores envolvidos e a disponibilização de equipamentos considerando requisitos técnicos e de sistemas. No que tange aos docentes, esse espaço virtual possibilita contextualizar os conhecimentos levando o estudante a apropriar-se e aplicá-los em sua vivência. **Conclusões:** O metaverso não



**Anais do Seminário de Pesquisa e
Produtividade da FESV e FESVV**

é apenas uma *buzzword*, é a experiência *onlife* do processo do fazer humano. No caso da Educação, sua presença vai impactar a identidade das pessoas, o conceito de espaço e tempo e o aspecto da co-criação.

Palavras-chave: metaverso; softwares imersivos; sala de aula; formação docente; mindset docente.