

METAVERSO COMO FERRAMENTA DE ENSINO NAS ARTES

AUTOR: ROGER AGUIAR DUTRA;
ORIENTADORA: REBECA DA CUNHA RECUERO

Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) 1 – roger.rad82@gmail.com
Universidade Federal de Pelotas (UFPeL) – rebecarecuero@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Com o advento da internet 5G, hardwares cada vez mais robustos, games que renderizam em tempo “real” e que criam possibilidades que beiram ao infinito, somados às inteligências artificiais e atuando em diversos campos do conhecimento, o Metaverso entra em pauta como possibilidade de um novo território de criação, produção de conteúdo, interação e espaço com novas possibilidades de educação por meio destas tecnologias. Estes metaversos são considerados como mundos virtuais que buscam simular a “realidade” por meio de múltiplas interfaces de interação; o prefixo *meta* significa além, *verso* de universo, sendo assim, busca somado ao mundo físico, ir além do universo de interação que estamos acostumados (LONGO e TAVARES, 2022).

O metaverso pode ser descrito como a convergência entre os mundos digital e físico (DUFFEY, 2023). Além disso, sua utilização como ambiente virtual e imersivo tem potencial para conversar com diversos setores de ensino e educação. Matthew Ball nos diz que a educação é só uma de muitas experiências de foco social que serão transformadas pelo metaverso e cita em seu livro “Metaverso: Como o mundo virtual mudará para sempre a realidade”, dois cases: Peloton, serviço digital de ensino gameficado com aulas de spinning que reúne milhões de usuários e o Mirror, que oferece vários circuitos de exercícios passados por um instrutor parcialmente transparente projetado em um espelho (BALL, 2023).

Compreender a estrutura e as possibilidades deste ambiente e como ele pode potencializar a educação focando unicamente as artes, de forma híbrida, dentro de uma universidade federal, ainda parece uma “realidade” pouco distante, porém se faz necessário. Tendo isso em vista, surge a questão que norteia o presente trabalho: como desenvolver um metaverso capaz de integrar e potencializar o ensino das artes na Universidade Federal de Pelotas. Para isso, pensa-se em desenvolver um estudo reflexivo e crítico sobre as teorias e características do ciberespaço a fim de aplicá-las na elaboração deste metaverso, capaz de torna-lo uma ferramenta eficiente no ensino das artes.

Como base teórica, parte-se da necessidade do entendimento e aplicação de conceitos que caracterizam estes lugares virtuais, como a interatividade (PRIMO, 2008; FARINA, 2006), a hipertextualidade, a memória, a multimídia, a personalização (MIELNICZUK, 2001), a ubiquidade (SANTAELLA, 2013), a imersão (LÉVY, 1999; RÜDIGER, 2007; ROCHA, 2010) e as dinâmicas sociais ali desenvolvidas (RECUERO, 2006), para depois pensar em como eles podem ser aplicados e discutidos no ensino das artes (de forma online) na universidade. Estas características apontam para a possibilidade de experiências imersivas que podem ser categorizadas da seguinte forma: as relacionadas aos sentidos (visão, olfato, tato, paladar e audição); e aquelas relacionadas a elementos primários de cada sentido. Esses elementos são as características de cada sentido, como por exemplo: a cor e forma estão atribuídas

à visão, e possuem a função de estimular o usuário através destes atributos, podemos assim, identificar uma marca ou produto por sua tonalidade de cor ou forma (SCHMITT, 2000). As experiências relacionadas aos sentimentos estão ligadas a fatores emocionais e possuem um papel fundamental na realização de uma tarefa, assim como na percepção de continuar ou abandoná-la. Levando isso em consideração, um ambiente virtual deve levar o usuário a um caminho de prazer e não de aborrecimentos.

Questiona-se como estes elementos podem ser aplicados para melhorar a experiência dos estudantes das artes bem como criar diretrizes para os docentes do ensino superior que podem utilizar esse universo como ferramenta de ensino.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa tem uma abordagem qualitativa (GIL, 2002), pois visa analisar a natureza dos dados para, posteriormente aplicá-los na construção do ambiente virtual voltado para a educação. Desse modo, será realizada uma interpretação a partir das informações coletadas.

Assim, esse trabalho será desenvolvido em três etapas. A primeira se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, visando o aprofundamento dos conceitos de interação, memória, hipertextualidade, ubiquidade, personalização, interatividade, imersão, dinâmicas sociais e experiência, juntamente com aprofundamento e análise de literaturas sobre educação nas artes, metaverso, tecnologias e demais temas relevantes. A próxima etapa é o estudo das possibilidades de aplicação destes conceitos na elaboração de um metaverso voltado para a educação universitária, mais especificamente, para o ensino das Artes. Por fim, a terceira etapa é a construção, definitiva, deste território no ciberespaço, tornando-o presente e possível de ser utilizado pelos alunos e professores da UFPEL.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa encontra-se no levantamento bibliográfico e ajustes no projeto juntamente com a orientadora. Porém, mesmo em fase inicial, já foi possível verificar que há uma carência de artigos e bibliografias de cunho acadêmico sobre o tema metaverso aplicado ao ensino das artes na graduação, o que demonstra a relevância do trabalho em instituições federais de ensino superior.

CONCLUSÕES

Acredita-se que a utilização do ambiente virtual na educação aponta ser não apenas um “suporte” para momentos em que a presença física dos alunos ou professores é impossibilitada (como no caso da pandemia), mas sim, um território potencial de construção colaborativa do conhecimento superior, tornando o aluno protagonista dos processos de aprendizagem. Além disso, dentro da lógica da Cibercultura, acredita-se que o pensamento e a elaboração híbrida do conhecimento, indicam ser características do modo de aprender, de comunicar e construir a sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

LONGO, W; TAVARES, F. **Metaverso. Onde você vai viver e trabalhar em breve.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2022.

GABRIEL, M. **Inteligência artificial: Do zero ao metaverso.** Barueri (SP): Atlas, 2022.

DUFFEY, C. **Decodificando o metaverso.** São Paulo: Universo dos Livros, 2023.

BALL, M. A revolução do metaverso. Como o mundo virtual mudará para sempre a realidade. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2023.

BUCCINI, Marcos. **Design experencial em ambientes digitais: um estudo do uso de experiências em web sites e junto a designers e usuários de internet. Dissertação.** Mestrado em Design, Universidade Federal de Pernambuco, 2006.

BRESLIN, Jan Roberts. **Produção de imagem e som,** 2ª Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema.** Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** [tradução de COSTA, Carlos Irineu da]. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

MIELNICZUK, Luciana. Características e implicações do jornalismo na Web. In: **Trabalho apresentado no II Congresso da SOPCOM. Lisboa.** 2001.

SCHMITT, Bernd H. **Marketing Experimental** [tradução de GEDANKE, Sara]. São Paulo: Nobel, 2000.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002. 133p.

RECUERO, Raquel. Dinâmicas de redes sociais no Orkut e capital social. **Razón y palabra**, n. 52, p. 11, 2006.

ROCHA-UFG, Cleomar. ARTE, CIBERESPAÇO E IMERSÃO. Disponível em: [cleomar_de_sousa_rocha.pdf \(anpap.org.br\)](#). Acesso em: 22. Set. 2023.

RÜDIGER, Francisco Ricardo. **Introdução às teorias de cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo.** 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**, v. 9, n. 1, p. 19-28, 2013.