

# PARECER TÉCNICO PEDAGÓGICO DA PLATAFORMA REALMS EDUCVERSE

## Introdução

Em sua linha de desenvolvimento, a espécie humana promove avanço tecnológico de alto impacto que implica em mudanças transformadoras em sua relação consigo mesmo e com o mundo, numa perspectiva de avanços e desafios. Mudanças que vinculam-se muito mais ao contexto que circunda as modernidades do que sobre as tecnologias em si, uma vez que exigem novas concepções e atitudes frente a elas, bem como novas competências.

Um dos reflexos desse gigantesco avanço tecnológico é constatado na educação. Computadores, celulares, tablets e internet modernizam os processos de ensino e aprendizagem em que alunos e professores são desafiados a vivenciarem práticas pedagógicas diferenciadas, o que significa dizer que, novos paradigmas de ensino necessitam ser incorporados a essas, em cada novo contexto em que ocorrem.

O século XXI, por exemplo, distingue-se dentre outras coisas do século passado, pela geração dos **nativos digitais** (interessam-se pela tecnologia desde o berço). Para estes, é inimaginável um mundo sem internet. O celular é um amigo de todas as horas. Assim, aos professores cabe a hercúlea tarefa de captar a atenção de uma turma, com aulas interativas e dinâmicas. Para atender a toda essa demanda, novos recursos foram implementados ao longo do tempo: portais e plataformas educacionais, ambientes virtuais de aprendizagens, repositórios de conteúdos e recursos didáticos, com feições diferenciadas.

Assim, as instituições escolares têm buscado aparelhar-se de recursos tecnológicos que favoreçam a dinâmica do ensino-aprendizado, fundamentando-se também nas modernas teorias da educação em que metodologias ativas favorecem o papel de protagonismo do aluno, num ambiente de colaboração em que a vivência oportunize a eficiência do aprender na prática.

Percebe-se pois, que os recursos tecnológicos à serviço da educação, não podem estar dissociados do arcabouço teórico que a cerca, bem como das finalidades legais. Assim, devem considerar tempo, idade, série em que encontra-se o aluno e os objetivos educacionais que fundamentam as matrizes curriculares.

A BNCC - Base Nacional Comum Curricular em suas diretrizes descreve as aprendizagens básicas e essenciais — chamadas de habilidades — para todos os estudantes brasileiros durante o ensino básico: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Assim, o grande desafio das instituições escolares está em promover o ensino e as atividades pedagógicas com base nessas competências e habilidades, descentralizando o foco exclusivo no acúmulo de conteúdos, nas extensivas provas e nas práticas costumeiras.

Percebe-se assim, que a criação de conteúdos digitais educacionais que atendam ao estabelecido pela legislação educacional é mais complexo do que se

imagina e requer um conhecimento amplo e sólido sobre as modernas teorias educativas.

Diante dessas considerações, apresento minhas considerações técnico-pedagógicas sobre plataforma Realms Educverse, quanto à possibilidade do uso deste tipo de ambiente por professores e alunos, tanto presencialmente em laboratórios de escolas, quanto por acesso remoto.

### **Das condições de análise**

Para a análise em questão, foi disponibilizado instruções e credenciais para acesso a um dos ambientes de demonstrações que conta com diversos mini games e mini vídeos, direcionados a alunos da Educação Infantil ao Ensino Fundamental, assim, foi possível navegar entre os distintos ambientes e compreender os fundamentos que norteiam o desenvolvimento da plataforma. Para composição dessa análise, caminharemos pelas seguintes rotas: **usabilidade, conteúdo e teoria da aprendizagem.**

### **A plataforma Realms Educverse**

Para além de um Ambiente virtual de aprendizagem, embora apresente características próprias destes: a interatividade entre alunos e professores, desenvolvimento de atividades educacionais no tempo e espaço de cada participante, gerenciamento das turmas etc. a plataforma Realms Educverse traz em sua constituição a junção da realidade aumentada com a virtual, combinando o mundo digital com o material e tudo nele acontecendo em tempo real, o metaverso.

Por esse cenário, é proposta da plataforma que os participantes vivenciem de maneira virtual experiências do mundo físico, como estar em um laboratório de química participando de uma aula prática, por exemplo. A intensão é criar um ambiente virtual onde os alunos, com seus avatares, estejam na sala de aula simulada e interagindo como se estivessem fisicamente presentes. Esse ambiente virtual possibilita que as aulas ocorram em tempo integral, com a presença dos professores ao vivo ou por acesso remoto.

Isto posto, sigamos na análise considerando os critérios especificados anteriormente:

#### **a) Usabilidade**

A plataforma é de fácil acesso. Com login e senha o usuário não terá dificuldades de adentrar à plataforma, podendo também ser a ela inserido pelo administrador da sala. No momento de acesso, ele pode escolher o avatar que deseja. Não há necessidade de um manual com instruções de navegação, pois a interface é descomplicada mesmo para o usuário menos experiente. Para uma geração nativa digital, a intuição permitirá que rapidamente encontre o que necessita ou objetiva, seja em um modelo remoto ou em uma extensão de sala de

aula, numa aprendizagem multiletrada como propõe a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018).

## **b) Conteúdo**

Quando falamos de conteúdo no ambiente digital, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018, p. 67) na secção de “Competências específicas de linguagens para o Ensino Fundamental diz que os estudantes deverão:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BRASIL, 2018, p. 67).

Dessa maneira a BNCC (BRASIL, 2018) busca a construção do pensamento crítico dos alunos, já que esses conteúdos devem permitir a análise do contexto sociointerativo em que alunos e professores estão inseridos.

Pelos vídeos e conteúdos disponibilizados na versão demo (base para está análise), voltados para o ensino fundamental, evidencia-se a preocupação em criar situações problematizadoras em que o aluno perceba-se como sujeito responsável por decisões que impactam a si mesmo e ao outro, gerando responsabilidades sociais, ambientais dentre outras.

O conteúdo é apresentado por animes de forma criativa e estimulante, contextualizado ao nível de ensino a que se destina. Há desejo em explorar as salas descobrindo o que cada ambiente traz como novidade.

Pela gamificação, o aluno pode desenvolver atividades de distintos níveis, presentes em cada conteúdo disponibilizado. Ao final de cada game, o aluno pode conferir seu resultado e ainda refazer as questões em que não obteve êxito.

Ao professor é dada uma ferramenta síncrona que agrega às aulas a potencialidade de cativar a atenção do aluno e de construir as rotas para uma aprendizagem significativa e dinâmica, interagindo com o grupo, promovendo discussões etc.

## **c) Teorias da aprendizagem**

A plataforma **Realms Educverse** muito tem a contribuir como recurso para uma educação pautada nos princípios do aluno como sujeito ativo do seu conhecimento. Sabe-se que a plataforma está em desenvolvimento e que a amplitude de seu alcance como recurso digital é infinita.

Desenvolvida a partir das habilidades requeridas na BNCC, promove a comunicação e interação entre seus usuários numa perspectiva dialógica e construtiva (como ferramenta síncrona).

Contudo, percebe-se ainda nuances da aprendizagem de base comportamental, voltada para o reforço de um correto que não permite maior discussão. Refiro-me aos games disponibilizados na plataforma como avaliação da aprendizagem, caracterizados principalmente pelos exercícios de múltipla escolha em que há uma única resposta possível, o que traz consigo uma educação fechada, não fomentando os diferentes pontos de vista sobre o mesmo assunto e a construção de conhecimento pelo sujeito.

Imersa no metaverso, a plataforma possui recursos propositivos para além do certo ou errado, galgando os patamares da formação humana integral, onde a construção conjunta da solução de um problema que afeta à comunidade, por exemplo, pode ser o pano de fundo para a construção de valores como a solidariedade, o altruísmo, a empatia, a responsabilidade etc.

### **Considerações finais**

Conforme a apresentação da análise, pode-se dizer que a plataforma **Realms Educverse** oportuniza a mediação da tecnologia digital na abordagem pedagógica, podendo ser utilizados pelos docentes como ferramenta síncrona, como complementação à aula ou para auxiliar alunos que estejam com alguma dificuldade (acesso remoto). A plataforma também demonstrou que a sua usabilidade e funcionalidade são positivas, pois, configura-se como um espaço propício para os multiletramentos. Sendo uma recurso em construção, sugere-se a ampliação de atividades ou games que extrapolem a abordagem comportamental, num exercício das habilidades propostas na BNCC, pois certamente se tornará uma demanda exigida pelo mundo do trabalho e vida social.

### ***Tânia Midian Freitas de Souza***

Dra. em Psicologia Social

Mestre em educação Profissional e Tecnológica

Professora na Educação Básica, Profissional e tecnológica do Instituto Federal do Amazonas - IFAM

Coordenadora Adjunta da Universidade Aberta do Brasil/Diretoria de Educação a Distância