

O que é o metaverso?

Media | 2.º Ciclo | Conhecer | Refletir | Cidadania e Desenvolvimento | Português | Metaverso

PROPOSTA DE TRABALHO ARTICULADO: BIBLIOTECA ESCOLAR – SALA DE AULA



OBJETIVOS

- Conhecer o conceito de metaverso.
- Pensar essa tecnologia de forma crítica.



DESENVOLVIMENTO

Abordagem do conceito de metaverso, a partir do visionamento de vídeos e reflexão sobre as suas implicações para a vida.

1. A pares, os alunos:

- Jogam um jogo interativo que mobiliza conceitos ligados à realidade virtual e ao metaverso (ver recurso de apoio)
- Leem a transcrição do vídeo que vão ver (ver recurso de apoio)
- Veem dois filmes: *What is the Metaverse?* e *Gaming in the metaverse*
- Respondem a um questionário sobre os filmes (ver recurso de apoio)

2. Em grande grupo, os alunos:

- **Elencam frases que permitam definir o que é o metaverso;**

Algumas frases possíveis:

É uma realidade mista que combina realidade virtual e realidade aumentada; / Faz-nos imergir num ambiente virtual; / Podemos comunicar com um ambiente virtual e com outros participantes; / Comportar-se como uma internet a 3 dimensões; / Além da visão, convoca o olfato e o tato; / Usa avatares para representar pessoas; / Já se encontra um pouco presente em alguns videojogos...

- **Refletem em conjunto sobre essa tecnologia.**

Algumas questões passíveis de provocar a reflexão:

O que pensam sobre esta tecnologia? / O que imaginam que podemos fazer com ela no futuro? / Será bom ou será mau para nós? / Será só bom? / Será só mau? / Que perigos vos parece que pode trazer? / O que acham que podemos fazer para nos protegermos?



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

1. Distingue os diferentes *media*/ formatos, caracterizando tipos de conteúdo (informativo, educativo, cultural, de entretenimento, noticioso, publicitário, ...).
2. Toma consciência do papel dos *media* e seus impactos sociais (positivos ou negativos) em função da forma como são usados.
7. Aplica procedimentos básicos de segurança associados à utilização dos *media* e à comunicação *online*.

Atitudes/ Valores:

1. Tem um comportamento ético e responsável no uso dos *media*.
2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.
5. Age de forma cívica e empenhada nos contextos mediáticos em que participa.



RECURSOS

Jogo de palavras ([recurso de apoio](#))

What is the Metaverse? – Transcrição ([recurso de apoio](#))

O que é o Metaverso? – Questionário ([recurso de apoio](#))

BBC My World. (s.d.) *What is the Metaverse?*
<https://youtu.be/StW2bLQqbkQ>

Meta. (s.d.). *Gaming in the metaverse*.
<https://youtu.be/5FwztKQGmd8>

Ferramentas de gamificação
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Gamifica%C3%A7%C3%A3o>

Ferramentas para criação de questionários digitais interativos
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Gamifica%C3%A7%C3%A3o>



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

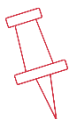
2.º Ciclo

Cidadania e desenvolvimento

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/cidadania_e_desenvolvimento.pdf

Português

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>



OBSERVAÇÕES

Atividade adaptada a partir de:

British Council. (s.d.). What is metaverse? *Learn English Teens*. <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/video-zone/what-is-the-metaverse>