



OBJETIVOS

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



DESENVOLVIMENTO

Abordagem do conceito de metaverso a partir do visionamento de um vídeo e elaboração de avatares que apresentam aspetos positivos e negativos dessa tecnologia.

1. A pares, os alunos recolhem alguma informação sobre o conceito de metaverso.
2. Em grande grupo, os alunos procuram responder a algumas questões sobre essa tecnologia.
Exemplo de questões: O que é o metaverso? / O que se pode fazer no metaverso? / Quem é que pode usar o metaverso? / O metaverso já existe?
3. A pares, os alunos:
 - Escrevem um pequeno texto que sintetize as principais ideias decorrentes da conversa em grande grupo e publicam-no num mural digital;
 - Visionam o vídeo *Trapped in the Metaverse: Here's What 24 Hours in VR Feels Like*.
NOTA: Os alunos podem acionar as legendas automáticas em português.
 - Fazem uma lista das atividades de Joanna Stern ao longo das 24 horas que passou imersa na realidade virtual.
4. Em grande grupo, os alunos:
 - Conversam sobre a experiência de Joanna e sobre as atividades que mais gostariam ou não de fazer, caso se encontrassem no seu lugar.
 - Refletem sobre aspetos positivos e negativos do metaverso, registando esses aspetos à medida que discutem.

5. A pares, os alunos criam dois avatares, um que apresente, justificando, aspetos positivos da tecnologia estudada e outro que apresente aspetos negativos.
6. Os avatares produzidos são publicados no canal principal da biblioteca escolar.



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

1. Caracteriza diferentes *media*, formatos e tipos de conteúdo, identificando as suas linguagens e características próprias.

5. Usa os *media* e ambientes *online* para criar e comunicar ideias com eficácia e interagir com diferentes audiências.

7. Faz uso de procedimentos avançados de segurança e proteção da privacidade, 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

Wall Street Journal (s.d.). *Trapped in the Metaverse: Here's What 24 Hours in VR Feels Like*. <https://youtu.be/rtLTZUaMSDQ>

Ferramentas para criação de avatares
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Avatars>



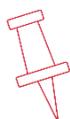
Português

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/5_portugues.pdf

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/6_portugues.pdf

Cidadania e Desenvolvimento

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf



OBSERVAÇÕES

Na sequência da atividade, os alunos fazem, interpares, trabalho de aperfeiçoamento do texto escrito e publicado no mural digital.