



ieTIC2023: Libro de Resúmenes

Editores

Ana García-Valcárcel

Vitor Gonçalves

José António Moreira

Pilar Gutiez Cuevas

Marcos Cabezas-González

Sonia Casillas-Martín

Alién García-Hernández

Ficha Técnica

Título

IX Conferencia Ibérica de Innovación en Educación con TIC - ietic2023: Libro de resumen

Editores

Ana García-Valcárcel	Universidade de Salamanca - España
Vitor Gonçalves	Instituto Politécnico de Bragança – Portugal
José António Moreira	Universidade Aberta- Portugal
Pilar Gutiez Cuevas	Universidad Complutense de Madrid- España
Marcos Cabezas-González	Universidade de Salamanca - España
Sonia Casillas-Martín	Universidade de Salamanca - España
Alién García-Hernández.	Universidade de Sevilla - España

Desenho gráfico, páginas Web e audiovisuais:

Website e videoconferência: Marcos Cabezas-González y Vitor Gonçalves
Redes Sociais e audiovisuais: Marcos Cabezas-González
EasyChair: Sonia Casillas-Martín, Vitor Gonçalves y Alién García-Hernández

Organização do evento ieTIC2023 (Salamanca, España)

Universidad de Salamanca, España
Ana García-Valcárcel, Sonia Casillas-Martín, Marcos Cabezas-González, Alién García-Hernández, Antonio Patrocinio, Sara Bravo y Juan Luis Fernández Borrella

Colaboração no evento ieTIC2022

Instituto Politécnico de Bragança - Portugal
Vitor Gonçalves, Raquel Patricio y Sergio Sousa

Universidade Aberta, Portugal
José António Moreira, Daniela Barros, Maria de Fátima Goulão y Susana Henriques

Universidade Complutense de Madrid e AMPAT, Espanha
Pilar Gutiez Cuevas, Francisco J. García Tartera y Paloma Anton Ares

Edición

Instituto Politécnico de Bragança

Editorial

Localidad: Bragança, Portugal
Datos de edición: Instituto Politécnico de Bragança
ISBN: 978-972-745-313-9
Handle: <http://hdl.handle.net/10198/26023>
URL: www.ietic.ipb.pt
Email: ietic@ipb.pt



Esta obra se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.

IX Conferencia Ibérica de Innovación en Educación con TIC

Desarrollo de la atención mediante aplicaciones de realidad virtual basadas en Mindfulness	74
Aprendizaje Móvil en el aula de Educación Primaria	76
Los programas audiovisuales como recurso didáctico en los Grados de Educación	78
Cidades no norte da Lusitânia Romana em cenários de aprendizagem 3D	80
Formação de professores para construção do pensamento computacional na Educação Infantil	83
Modelo pedagógico de formação online com plataformas digitais para desempregados	85
Recursos didácticos; interactivos desde la mirada del “DUA”	87
Comunicación potenciada con “Alexa” para alumnos con TEA	89
Avaliação de uma experiência educativa de Realidade Aumentada através do Metaverse Studio	91
Ondas eletromagnéticas: utilização do analisador de rede para avanço didático na engenharia	94
E-revistas y visibilidad institucional. Estudio de caso	96
Uma história para teclar – narrativas digitais no 1º CEB	98
A story for typing - digital narratives in basic education	98
Simulação de controlo de produção Push e Pull recorrendo a gamificação	100
Propostas educacionais para o ensino de inglês: foco nas tecnologias digitais e nos objetivos de desenvolvimento sustentável	102
Aproximación a las dimensiones del uso de las tecnologías digitales para las iniciativas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible fomentadas desde la academia	104
Exploring dimensions of digital technologies use for the Sustainable Development Goals’ initiatives enhanced from the academia	104
Formación en competencias digitales: eje articulador para la transformación e inclusión digital	107
Interés por las TICs y actitudes hacia la investigación docentes de UNITEC Honduras	110
Análisis del modelo de integración de las tecnologías en Educación Primaria	112
La inspección educativa como promotora de las competencias digitales	114
TIC na aula de Português do 2.º Ciclo do Ensino Básico	116
Formação de professores na prevenção do cyber(bullying): Impacto na prática docente	117
Intervención con videojuegos en Educación Infantil	119
Possibilidades pedagógicas do metaverso: contributos para a inovação na educação	121
Modelo comparativo de recursos web educativos sobre (cyber)bullying	123
Competencias digitales docentes y justicia social. Nuevos retos formativos para el profesorado	125
Bienestar infantojuvenil. Salud psicoemocional y hábitos de consumo digital	127
Duolingo e suas potencialidades na aprendizagem da língua inglesa	129
Juegos Serios: Orientaciones para la planificación de un itinerario de aprendizaje digital	131
CriptoNio: potencialidades de um criptojogo educacional	134
Modelos de formación docente: presencial – virtual. Dimensiones de la competencia digital	136
As tecnologias educativas no exercício da profissão docente	138
Evaluación de la competencia digital en educación secundaria	140
Utilidad de las apps sobre autismo por parte de docentes de Florencia	142
La formación en tic-tac de los futuros docentes del máster del profesorado	144
Revisión de la literatura sobre recursos digitales para Trastorno del Espectro Autista	146
Percepción de la robótica educativa desde el punto de vista del docente y alumnado	148
Animación lectora en contextos desfavorecidos a través de TIC y actividades innovadoras	151
Metodologías activas en la universidad durante la pandemia en España	154
Uso de metodologías activas para facilitar la inclusión del alumnado	156
Plataforma satelital basada en imágenes para la educación primaria de Ciencias Naturales y geografía: el caso de la plataforma Mapiblocks	158

Possibilidades pedagógicas do metaverso: contributos para a inovação na educação

Pedagogical possibilities of the metaverse: contributions to innovation in education

José Wilson da Costa¹, Lenise Maria Ribeiro², Bruno F. Gonçalves³

¹ y ² Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil,

³ Instituto Politécnico de Bragança, Portugal,

¹jwcosta01@gmail.com, ²lenisemro@gmail.com, ³bruno.goncalves@ipb.pt

Resumo

Este artigo apresenta o resultado de uma pesquisa sobre o ambiente metaverso na perspectiva do seu uso educativo, tomando como parâmetros as estruturas de ensino-aprendizagem, exploradas nos Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem (AVEA). Esses ambientes são espaços informacionais, com diversas formas de representação da informação, onde são desenvolvidas relações sociais e interações com objetivos de conhecimento. Estes ambientes têm sido utilizados pela escola em abordagens de ensino presencial, a distância e *blended learning*, bem como, em quase todos os níveis de formação. Como espaço social, o ambiente estrutura o real por meio do virtual. Recentemente tem sido desenvolvido um novo ambiente virtual, cujo conceito remonta a década de 80 do século passado e denominado metaverso nos anos 1990, por Neal Stephenson. Este ambiente propõe um universo paralelo tridimensional a partir do mundo virtual, onde as pessoas desenvolvem todo o tipo de relações, entre as quais se destacam as sociais, económicas, culturais e educativas, fundindo o mundo real e virtual. Para além do contributo indispensável para a reflexão e discussão nas comunidades educativas e científicas, com o desenvolvimento desta pesquisa pretendeu-se contribuir para a atualização e inovação das práticas técnico-pedagógicas dos professores e, conseqüentemente, para melhoria da qualidade do processo ensino-aprendizagem, contribuindo também para a literacia digital dos estudantes. Partindo destes pressupostos, para a pesquisa foi escolhido um ambiente metaverso disponível no mercado, o qual foi explorado, de forma a identificar suas possibilidades pedagógicas. Adotou-se, portanto, a metodologia de estudo de caso para a identificação das inovações pedagógicas, considerando as contribuições deste ambiente para o processo ensino-aprendizagem. A pesquisa também se classifica como exploratória e descritiva, em virtude da escassez de publicação sobre a temática e por se tratar de um ambiente que poderá ser apropriado para o campo educacional. A recolha de dados partiu do levantamento de material bibliográfico e da exploração do ambiente metaverso. Para as análises dos dados, de natureza qualitativa, estabeleceu três categorias: arquitetura pedagógica, recursos pedagógicos e mediação, as quais depois de analisadas foram descritas. Os resultados preliminares sugerem que o ambiente metaverso constitui-se como uma oportunidade para introduzir inovações técnico-pedagógicas na educação, tornando o processo ensino-aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e atraente, motivando os alunos no desenvolvimento das suas aprendizagens.

Palavras-Chave: alunos, ambientes virtuais de ensino-aprendizagem, metaverso, tecnologias digitais.

Abstract

This article presents the result of a research on the metaverse environment from the perspective of its educational use, taking as parameters the teaching-learning structures,

explored in the Teaching-Learning Virtual Environments (AVEA). These environments are informational spaces, with different forms of information representation, where social relationships and interactions with knowledge objectives are developed. These environments have been used by the school in face-to-face, distance and blended learning approaches, as well as in almost all training levels. As a social space, the environment structures the real through the virtual. Recently, a new virtual environment has been developed, whose concept dates back to the 1980 and was called metaverse in the 1990 by Neal Stephenson. This environment proposes a three-dimensional parallel universe starting from the virtual world, where people develop all kinds of relationships, among which the social, economic, cultural and educational ones stand out, merging the real and virtual world. In addition to the indispensable contribution to reflection and discussion in the educational and scientific communities, the development of this research was intended to contribute to updating and innovating the technical-pedagogical practices of teachers and, consequently, to improving the quality of the teaching-learning process, also contributing to students' digital literacy. Based on these assumptions, a metaverse environment available on the market was chosen for the research, which was explored in order to identify its pedagogical possibilities. Therefore, the case study methodology was adopted to identify pedagogical innovations, considering the contributions of this environment to the teaching-learning process. The research is also classified as exploratory and descriptive, due to the scarcity of publications on the subject and because it is an environment that could be appropriate for the educational field. Data collection started from the survey of bibliographic material and the exploration of the metaverse environment. For data analysis, of a qualitative nature, it established three categories: pedagogical architecture, pedagogical resources and mediation, which after being analyzed were described. Preliminary results suggest that the metaverse environment constitutes an opportunity to introduce technical-pedagogical innovations in education, making the teaching-learning process more dynamic, inclusive and attractive, motivating students in the development of their learning.

Keywords: *students, virtual teaching-learning environments, metaverse, digital technologies.*