

PEG UFSM 1º/2022

Programa Especial de
Graduação de Formação
de PROFESSORES para a
Educação Profissional

Prova de Redação

COPERVES

“Em tempos de pandemia, as videoconferências se tornaram essenciais. No entanto, elas funcionam com uma estrutura relativamente binária: ou você está dentro ou fora dela. Quando a reunião se encerra, o usuário é automaticamente desconectado e volta para seu momento de isolamento e trabalho solitário, sem outras interações diretas com os colegas. Agora imagine que a experiência de trabalho não esteja restrita a uma chamada de vídeo. Ou seja, você pode sair de uma sala de reunião online e continuar conectado com todo o ambiente corporativo: andar pelo corredor, cruzar com um colega ou até mesmo se deslocar pelo refeitório e fazer uma pausa para o café enquanto conversa com outros funcionários. Tudo isso é possível no metaverso.”

Fonte: Metaverso: tudo que você precisa saber sobre a tecnologia que integra os mundos real e virtual. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/05/metaverso-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-a-tecnologia-que-integra-os-mundos-real-e-virtual/> Acesso em 17/01/2022.(Adaptado)

“Muito tem se falado sobre o termo metaverso para descrever um novo mundo virtual que muitas empresas ligadas à nova economia pretendem desenvolver. Para isso, é fundamental termos a consciência de que a proliferação desta tecnologia já mudou a cultura humana, desde onde vivemos até como trabalhamos, o que fizemos, o que compramos, como e de quem. Essas revoluções ou transformações dependeram de um pacote de várias inovações e invenções secundárias diferentes que se desenvolvem umas às outras. Compreendido como uma rede persistente de mundos e simulações renderizadas em tempo real e 3D, o metaverso oferece identidade contínua a objetos, história e direitos, que podem ser experimentados de forma síncrona por um número ilimitado de usuários.”

Fonte: Metaverso: o que é e quais seus impactos na nova realidade universal. Disponível em <https://blog.aaainovacao.com.br/metaverso> Acesso em 10/01/2022.(Adaptado)

“Dentre as inúmeras tecnologias emergentes, estão também os chamados mundos virtuais digitais, que podem utilizar 3D e oferecem possibilidades à educação a distância. Bainbridge (2007) utiliza a expressão mundo digital virtual para descrever ambientes eletrônicos que imitam visualmente espaços físicos complexos nos quais as pessoas – representadas pelos seus avatares – podem se comunicar umas com as outras e interagir com os objetos virtuais. [...] Os chamados mundos virtuais são acessados pelos usuários através da Internet e potencializam os ambientes tridimensionais com características e objetos semelhantes aos de ambientes reais nos quais os usuários interagem entre si – por meio de avatares – e podem realizar diversas atividades como andar, correr, nadar ou mesmo voar (SCHLEMMER & BACKES, 2008).”

Fonte: As implicações do uso da tecnologia metaverso (Mundos Digitais Virtuais em 3D) nos processos de ensino-aprendizagem da Educação Superior. Disponível em http://www.anpad.org.br/diversos/down_zips/63/2012_EPQ1772.pdf Acesso em 18/01/2022.(Adaptado)

“Segundo Eric Schmidt, presidente da Alphabet, “quem está falando de metaverso fala de mundos mais satisfatórios – mais rico, mais elegante, mais bonito, mais poderoso e mais rápido. Por isso, em alguns anos, as pessoas podem escolher passar mais tempo com os seus óculos no metaverso. E quem vai decidir as regras? O mundo tornar-se-á mais digital do que físico. E pode não ser necessariamente a melhor coisa para a sociedade humana”. O futuro será uma mescla de real com virtual, e isso é um fato que já vem se consolidando desde o presente. E nossa forma de encarar isso, e principalmente inovar, é o que determinará a sobrevivência e evolução social de cada um neste novo cenário.”

Fonte: Como o metaverso pode impactar nossa vida e beneficiar empresas. Disponível em: <https://ofuturodascoisas.com/como-o-metaverso-pode-mudar-nossa-vida-e-beneficiar-empresas/> Acesso em 14 de janeiro de 2022.(Adaptado)

Com base nas reflexões apresentadas nos textos e no seu conhecimento prévio, elabore um **Artigo de Opinião** apresentando o seu ponto de vista sobre as implicações advindas da tecnologia do metaverso para as relações sociais e de trabalho nos próximos anos. Delimite a sua posição a partir de argumentos que revelem o seu olhar crítico sobre o tema. Seu texto deve ter no mínimo 20 e no máximo 30 linhas, incluindo o título. Faça uso da norma padrão da língua portuguesa.

RASCUNHO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30

RASCUNHO