

**EDUCAÇÃO SUPERIOR EM CONVERGÊNCIA:
TECNOLOGIAS E/OU RESGATE DA CAPACIDADE SOCIOEMOCIONAL DO
ESTUDANTE¹**

**HIGHER EDUCATION IN CONVERGENCE:
TECHNOLOGIES AND/OR RESCUE OF THE STUDENT'S SOCIO-EMOTIONAL
CAPACITY**

Andréia Perroni Escudero²

Resumo

Este artigo analisa duas vertentes a serem consideradas no desenvolvimento de planos de ensino dos cursos superiores: a necessidade de equilibrar novas tecnologias para uma absorção de conhecimento e aprendizagem mais efetivas e, ao mesmo tempo, a imprescindibilidade do aluno treinar habilidades socioemocionais como empatia, equilíbrio emocional, liderança, socialização, entre outras. O tema proposto se justifica pela necessidade de mudanças estruturais na educação superior para que os indivíduos de nossa sociedade tenham maior efetividade nas profissões escolhidas, bem-estar pessoal e relações sociais mais satisfatórias. Para desenvolver esta análise, utilizou-se pesquisa exploratória descritiva.

Palavras-chave: Educação Superior. Novas Tecnologias. Capacitação Socioemocional. Metodologias Ativas. Soft Skills.

Abstract

This article analyzes two aspects to be considered in the development of teaching plans for higher education courses: the need to balance new technologies for more effective knowledge absorption and learning and, at the same time, the essential need for students to train socio-emotional skills such as empathy, emotional balance, leadership, socialization, among others. The proposed theme is justified by the need for structural changes in higher education so that individuals in our society have greater effectiveness in their chosen professions, personal well-being and more satisfactory social relationships. To develop this analysis, descriptive exploratory research was used.

Keywords: Higher Education. New Technologies. Socio-emotional Development. Soft Skills. Active Methodologies.

É inegável a aceleração das descobertas e usos das novas tecnologias. Assim como a internet revolucionou todos os setores, a partir de 1990, tecnologias como inteligência artificial, realidade aumentada/virtual prometem mudanças enormes em mercados variados novamente.

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho GT8 – Mídias Terciárias, do VIII ComCult, Faculdade de de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes da PUC, São Paulo – Brasil, 16 a 18 de novembro de 2023.

² Doutora em Semiótica da Cultura, docente na Pontifícia Universidade Católica e no Centro Universitário FAM. andreiaperroni@gmail.com

Com toda a revolução tecnológica que está sendo desenhada, é urgente analisar um contraponto: que tipo de aprendizado as universidades disponibilizarão tendo como base as necessidades tanto do mercado como as da sociedade?

Outras demandas são tão urgentes quanto a capacitação profissional técnica incorporada desde a revolução industrial. O mundo corporativo e a sociedade dão indícios de uma necessidade profunda de educação socioemocional. Depois de séculos desenvolvendo capacitação técnica, o indivíduo, cercado de telas e máquinas, apresenta inabilidades emocionais para viver e interagir em sociedade bem como nas empresas. Neste contexto é primordial que as universidades revejam seus conteúdos para entregar à sociedade um profissional mais preparado para os novos desafios, onde, mais do que entender sua área de atuação profissional, também consiga lidar com o outro e com as suas próprias emoções.

Transformações na Educação: Da Era 1.0 a 4.0

Devemos ainda nos admirar que a prisão se pareça com as fábricas, com as escolas, com os quartéis, com os hospitais, e todos se pareçam com as prisões? (FOUCAULT, 1986)

Tendo como base o artigo 205 da Constituição Federal, a educação apresenta o seguinte tripé: "garantir o pleno desenvolvimento do indivíduo, prepará-lo para o exercício da cidadania e qualificá-lo para o mercado de trabalho".

Afunilando a perspectiva para a educação universitária, o autor Antônio J. Severino traz tríplice finalidade que seria: "profissionalizar, iniciar à prática científica e formar a consciência político-social do estudante" (2017, p.21).

Analisando ambas as perspectivas, é fato que o ensino superior brasileiro tem grande enfoque em desenvolver conhecimento crítico profissionalizante. E com relação às outras instâncias?

O Fórum Econômico Mundial publicou no fim de 2020 o "Relatório do futuro do trabalho e as competências mais demandadas nos próximos cinco anos", considerando a nova

fase do mercado, no mundo pós-pandemia, e a consolidação da tecnologia no espaço profissional. Neste relatório, as habilidades profissionais de maior relevância são: 1. Pensamento analítico e inovação; 2. Aprendizagem ativa e estratégias de aprendizado; 3. Resolução de problemas; 4. Pensamento crítico; 5. Criatividade; 6. Liderança; 7. Uso, monitoramento e controle de tecnologias; 8. Programação; 9. Resiliência, tolerância ao estresse e flexibilidade; 10. Raciocínio lógico; 11. Inteligência emocional; 12. Experiência do usuário; 13. Ser orientado a servir o cliente (foco no cliente); 14. Análise e avaliação de sistemas; e 15. Persuasão e negociação.

Conforme relação, a maior parte das competências não depende só de conhecimentos técnicos (hard skills) mas de habilidades emocionais (soft skills), que raramente são contempladas nos planos de ensino das universidades brasileiras.

É fato que a contemporaneidade aprofunda inúmeros desafios quando a tarefa é a educação. Temos um abstruso cenário social, político e econômico. Novas tecnologias surgem todos os dias para dar suporte e velocidade a esta sociedade volátil, incerta, complexa e ambígua³, sem falar no movimento contínuo que traz novas profissões e extingue diversas outras.

Para continuar dando suporte e subsistência aos indivíduos, ao progresso da sociedade e ao mercado de trabalho, a educação, conforme será apresentado a seguir, de tempos em tempos se reinventa, talvez, não com a velocidade ideal. Nesta evolução, podemos resumidamente traçar alguns acontecimentos importantes, conforme o estudo de Fava:

As primeiras escolas, as chamadas Escolas Paroquiais, remontam ao século XII e limitavam-se à formação de eclesiásticos. Os mestres eram os sacerdotes encarregados de uma paróquia. Com base em uma educação estritamente cristã, as aulas aconteciam nas próprias igrejas e o ensino reduzia-se às lições das Escrituras, à leitura e ao estudo dos salmos. (FAVA, 2014, p. 2)

É nesta época que os mosteiros beneditinos se tornam centros culturais, e surge a divisão do aprendizado, como conhecemos até hoje: ensino de base, bacharelado e doutoramento. O

³ O acrônimo V.U.C.A. traz a inicial das seguintes palavras Volatility (volatilidade), Uncertainty (incerteza), Complexity (complexidade) e Ambiguity (ambiguidade) e descreve as características mais marcantes da sociedade atual. “Mundo VUCA” é uma expressão utilizada tanto em ambientes acadêmicos como corporativos. Com origem na década de 1990, foi cunhada pela United States Army War College e utilizada pela primeira vez tendo como referência às transformações pós-Guerra Fria.

mestre era o detentor do conhecimento e o centro do processo de ensino-aprendizagem. Conjunto de características que remetem à **educação 1.0**.

Com a revolução industrial do século XVIII trazendo mudanças em todas as instâncias da sociedade, inclusive, nas estruturas de trabalho, surge a necessidade também de tornar o universo educacional mais moderno. Buscou-se uma padronização para o ensino em massa inspirada nos processos industriais propostos por Taylor “[...] produzir serviços similares, sem se importar com diferenças, contrastes, diversidades, é mais descomplicado e rápido” (FAVA, 2014, p. 21). Assim, as instituições educacionais padronizaram suas salas de aula bem como todo o conteúdo que seria ministrado e até o ritmo de aprendizagem. Os mestres repassavam seus conhecimentos e os alunos os recebiam de forma passiva. Esse é o modelo simplificado de escola na **educação 2.0**.

A **educação 3.0** surge de grandes modificações sofridas pela sociedade a partir da década de 1990 com o advento da internet e toda a globalização possibilitada por essa tecnologia, que, segundo Fava promoveu:

“[...] transformações no papel dos indivíduos, na gestão das empresas, na configuração de governos, no modo de inovar, na maneira de ensinar, no jeito de aprender, na expressão da arte, na condução da ciência, na maneira de disponibilizar e na forma de distribuir educação”. (2014, p. 31-32)

Com esta tecnologia, concedeu-se ao indivíduo um maior protagonismo na pesquisa de conteúdo, seleção e aplicação, porém, exigiu-se uma visão mais crítica, cuidadosa e uma acuidade mental para tomada de decisão e resolução de problemas. Novas metodologias de ensino-aprendizagem são colocadas em prática. A memorização e repetição de conteúdos perdem protagonismo para a interdisciplinaridade e a resolução de problemas suplantados pela tecnologia, em ensinamentos híbridos e flexíveis. Um aprendizado que envolve pessoas e máquinas.

Por fim, a partir do século XXI, novos desafios são apresentados para a educação: trazer para a escola toda conectividade que já está no contexto e demandas atuais em conjunto com tecnologias como Inteligência Artificial; Realidade Virtual e Aumentada, Internet das Coisas, redes de dados etc. As metodologias ativas são a principal ferramenta nesse processo e se apropriam da necessidade de um ensino mais autônomo, mais interativo e participativo (*learning by doing*) e se tornam a base da **educação 4.0**.

Tudo isso suprindo a constante necessidade de aperfeiçoamento e atualização das gerações do “Mundo *Maker*”, onde cada indivíduo, com as ferramentas certas, pode criar suas próprias soluções para os problemas cotidianos.

Não se pode dizer que a educação já está inserida na “Era” 4.0. Trata-se de um grande paradigma que envolve mudanças na estrutura da aula; no conteúdo abordado; no comportamento do aluno, que deixa de ser o “receptor” do conhecimento e passa a ser o protagonista de seu aprendizado; do docente, que se torna um facilitador de todo o processo, que tira o enfoque da teoria e prioriza as formas de aplicá-la, trazendo práticas pedagógicas que facilitam o processo; e por fim das instituições de ensino que devem repensar todo seu *modus operandi*, trazendo tecnologia; internet de qualidade; plataformas colaborativas e mobiliário concernente. Colaborar, pesquisar, compartilhar e criar são habilidades primordiais desta nova fase.

E as comunidades acadêmicas precisam se mobilizar para dar conta das novas necessidades da sociedade que já foram delimitadas pela contemporaneidade, se quiserem continuar cumprindo com eficiência os objetivos citados no início deste capítulo, juntamente com as perspectivas do mercado empregador. Se a tecnologia mudou a forma de comprar, de se relacionar, trabalhar, se entreter, como poderia não mudar a forma de aprender?

Novas Tecnologias nas Universidades

É fato que a pandemia gerada pelo vírus SARS-CoV-2 entre os anos 2020-2022 alavancou uma verdadeira revolução tecnológica. Segundo pesquisa realizada pela FGVCia e publicada na 33ª edição da Pesquisa Anual sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas, a aceleração digital ocorrida no país durante este período foi de 1 a 4 anos.

Na educação, as medidas de segurança e isolamento impulsionaram instituições, professores e alunos ao ensino remoto imediato. Várias ferramentas digitais de gerenciamento de turma; gerenciamento de projetos; quadros digitais interativos; ferramentas de vídeo

conferência; jogos de aprendizagem etc. foram adquiridas e colocadas em prática em questão de dias.

Com um histórico de utilização intensa das ferramentas digitais nas universidades, alunos estão aptos a compararem qual o tipo de aprendizagem que se identificam mais. Assim, a McGraw Hill Education realizou e publicou pesquisa com 3.000 estudantes universitários⁴ e constatou que: 81% garante que os conteúdos digitais ajudam a melhorar as qualificações; 87% afirma que os conteúdos digitais promovem o conhecimento; 71% considera que os conteúdos digitais são mais atrativos; 97% consideram a aprendizagem adaptativa baseada em conteúdos digitais úteis para a retenção do conhecimento; 78% confessam que os conteúdos digitais melhoram suas competências em computação, matemática e outras habilidades técnicas; e 79% preferem questionários online e livros de texto eletrônicos para a aprendizagem.

É fato que um conteúdo que desperta a atenção e curiosidade; que envolve o aluno e o faz pôr em prática imediatamente o que está sendo aprendido, consolida o conhecimento. As novas tecnologias, se bem aplicadas, são meios eficientes que ajudam a cumprir os desafios da aprendizagem.

Outro estudo realizado sobre retenção de conhecimentos ligado ao uso de tecnologia foi desenvolvido pela Universidade de Maryland, nos E.U.A, com enfoque na utilização de Realidade Virtual. Descobriu-se que ambientes imersivos são 12% mais eficientes para retenção de conteúdo do que telas de computador ou tablets [Krokos et al. 2019].

As tecnologias educacionais são importantes aliadas das metodologias ativas e utilizam seus recursos dentro ou fora da sala de aula, de forma que possibilitam diversificação e aprofundamento de conteúdo, engajamento de grupos, compartilhamento de informações, vivências virtuais e aumentadas, entre outros.

As metodologias ativas são estratégias, métodos e técnicas que promovem aprendizagem onde o aluno é protagonista, atuando de forma autônoma e participativa nesta construção e que o torna responsável por sua própria aprendizagem. Nem todas as técnicas de metodologias ativas envolvem tecnologia, mas há grande quantidade de aplicativos e acessórios que contribuem para colocá-las em prática.

⁴ Por que os estudantes preferem o conteúdo digital? McGraw Hill Education. Disponível em: <https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-tecnologia-educacional> Acesso em 17/01/2023.

Entre as tecnologias mais avançadas que já estão mudando a forma de ensinar e aprender estão a Realidade Virtual, a Realidade Aumentada, o Metaverso e a Inteligência Artificial.

Os próximos temas trarão uma pequena análise de como as universidades estão utilizando as mais altas tecnologias para potencializar o aprendizado.

Realidade Virtual e Aumentada

Desde 1980, temos estudiosos da Realidade Virtual discutindo conceitos e potencialidades desta tecnologia. Por tratar-se de um estudo interdisciplinar, há diversos conceitos com pequenas variações.

De modo simplificado, trata-se de uma técnica avançada de interface que possibilita a quem utiliza imergir, navegar e interagir em um ambiente sintético, tridimensional, gerado por computador, através de canais multissensoriais. Assim, o indivíduo consegue vivenciar uma realidade diferente da sua.

Já a Realidade Aumentada, “trata do mundo real como ponto de partida para uma experiência que leva o utilizador a experimentar o mundo virtual”. (FORTE e KIRNER; 2009). Realidade aumentada combina o mundo real com o virtual, trazendo ao usuário plena sensação de presença pela possibilidade de interação.

O que as diferencia é que enquanto a realidade virtual traz elementos de uma realidade que não existe, com mundos e formas simuladas por computadores, a realidade aumentada aprofunda um contexto real, existente, capturado por câmeras, e mantém o usuário em seu próprio ambiente físico, com uma sobreposição de conteúdos gerados por sistemas.

A utilização das Realidades Virtual (RV) e Aumentada (RA), no processo de ensino/aprendizagem permitem vivenciar experiências únicas, dinâmicas e atrativas. São duas das tecnologias mais inovadoras com um impacto direto na motivação extrínseca do alunado de forma instantânea, já que seu aporte visual e interativo é surpreendente (ZAPATERO GUILLÉN 2012).

Ambas as tecnologias podem ser utilizadas em qualquer área de conhecimento. A medicina prepara seus médicos através de simulações cirúrgicas em RV. Dispõe também de

aparelho VeinViewer que emite uma luz semelhante a um raio infravermelho sobre a pele humana, e, quando refletida, revela a localização exata de veias e vasos sanguíneos na profundidade de 1 cm. Tecnologia muito útil para microcirurgias.

Nesta mesma linha, em conjunto com raio X, ressonância magnética e ultrassonografia, a realidade aumentada permite aos profissionais da medicina reunirem informações em nível tridimensional que possibilita incisões mais eficientes e mapeamentos certos para que cirurgias sejam menos invasivas, com menores riscos e menores traumas pós cirúrgicos. Infinitas possibilidades para cirurgias, exames e todo o aprendizado envolvido.

Na psicologia, as Realidades Virtual e Aumentada são muito utilizadas para tratamentos de fobias, simulando situações diversas.

Em história, geografia, geologia, biologia entre outras áreas, ambientes imersivos trazem ao estudante vivências detalhadas, históricas ou não, de acordo com as necessidades de cada disciplina, com possibilidades de resgate do passado, análise de ambientes longínquos e hostis, detalhamento de solos, vegetação, células, órgãos, tudo para análise, observação e interação em 3D, o que torna essas tecnologias superiores a qualquer outro método de ensino.

Em engenharia, protótipos tridimensionais de prédios, peças, construções em geral são criados, visualizados, analisados e aperfeiçoados sem estarem fisicamente prontos.

Além de instrumento de aprendizagem, a realidade aumentada permite que qualquer aluno possa frequentar e percorrer as salas de aula de universidades do mundo inteiro, mesmo estando em outro continente. Não só caminhar, mas assistir as aulas, ir à biblioteca, interagir com objetos e até com outros estudantes.

Assim, com o equipamento correto, o aluno também pode ser inserido virtualmente em uma Guerra ou simplesmente em um casarão antigo. Pode “vivenciar” o momento da assinatura de leis importantes da história; eventos ou seja, infinitas oportunidades de aprendizado imersivo.

Ainda há outros pontos importantes quando se trata de realidade virtual:

Na prática, a RV permite que o usuário navegue e observe um mundo tridimensional, em tempo real e com seis graus de liberdade. Isso exige a capacidade do software de definir, e a capacidade do hardware de reconhecer, seis tipos de movimento: para frente/para trás, acima/abaixo, esquerda/direita, inclinação para cima/para baixo, angulação à esquerda/à direita e rotação à esquerda/à direita. Na essência, a RV é um “espelho” da realidade física, na qual o indivíduo existe em três dimensões, tem a sensação do tempo real e a capacidade de interagir com o mundo ao seu redor. Os

equipamentos de RV simulam essas condições, chegando ao ponto em que o usuário pode “tocar” os objetos de um mundo virtual e fazer com que eles respondam, ou mudem, de acordo com suas ações. (Von Schweber, 1995)

Mas, para trazer esta realidade com a devida qualidade e possibilidade de interação, são necessários equipamentos como: capacetes ou óculos estereoscópicos; rastreadores; sensores; luvas; dispositivos acústicos; projetores; ou roupas especiais. A quantidade de ferramentas dependerá do tipo de experiência que se quer ofertar. Mas a base para tudo isso é a internet.

O Brasil está em 32º lugar em qualidade de banda larga fixa no mundo e em 80º lugar quando se trata de banda móvel⁵, o que denota a dificuldade de utilização constante das tecnologias em sala de aula. Além disso, segundo levantamento realizado pelo IPEA (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada), o ensino superior no Brasil conta com 150 mil a 190 mil discentes sem acesso à internet. Na pós-graduação são cerca de 2.000 alunos. Apesar de serem números baixos se comparados a alunos do ensino fundamental e médio, ainda assim a tecnologia educacional não poderia ser aplicada a todos.⁶ A educação 4.0 está apenas despontando.

Metaverso

Uma rede massivamente dimensionada e interoperável de mundos virtuais 3D renderizados em tempo real que podem ser experimentados de forma síncrona e persistente por um número efetivamente ilimitado de usuários com um senso individual de presença e com continuidade de dados, como identidade, histórico, direitos, objetos, comunicações e pagamentos. (BALL, 2022)

⁵ Brasil fica em 32º lugar em ranking global de banda larga fixa. Disponível em: <https://www.abranet.org.br/Noticias/Brasil-fica-em-32%ba-lugar-em-ranking-global-de-banda-larga-fixa-3962.html?UserActiveTemplate=site&UserActiveTemplate=mobile%252Csite#.Y8dYZXbMLrc>. Acesso em 17/01/2023.

⁶ <https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/educacao-basica/2020/09/4873174-cerca-de-seis-milhoes-de-alunos-brasileiros-nao-tem-acesso-a-internet.html>

Para que esta “realidade paralela” seja colocada em prática é necessário a utilização de Realidade Virtual, Realidade Aumentada, associada à internet, com aspectos das redes sociais, podendo implementar a utilização de conceitos dos games e criptomoedas.

Esse conjunto de tecnologias já é utilizado em empresas, jogos, publicidade e na educação. Em junho de 2022, a FIA Business School disponibilizou cursos no metaverso. Por meio de óculos de realidade virtual e controle remoto, as salas de aula ganharam novos cenários. Alunos e professores, através de seus avatares, passaram a interagir neste novo ambiente, que lembra bastante o dos jogos virtuais. Os estudantes que não dispõem do equipamento podem entrar no espaço através de vídeo chamada. Assim, a sala toda ganha mobilidade “universal”, podendo ser direcionada rapidamente a outras cidades, países, planetas e até dentro do corpo humano. E vai além, alunos do mundo inteiro também podem frequentar espaços através desta tecnologia.

A professora Alessandra Montini, diretora do núcleo Labdata da FIA e responsável pela criação do espaço comentou sobre a inovação:

Para eles é uma experiência incrível. Não estamos falando de um mundo ‘chapado’, e sim de um universo diferente. O aluno pode participar de casa, deitado na cama, quando é transportado para a sala de aula. Ali, ele anda, fala, bate palma e interage com os colegas, enquanto escrevo na lousa, passo uma apresentação e tiro dúvidas.

A USP reconhece a potencialidade deste espaço virtual e já firmou acordo de cooperação internacional com a United States of Mars para realização de pesquisas no que tange seus aspectos legais, técnicos e econômicos.

Como se percebe, há inúmeras formas para que o ensino universitário seja mediado por softwares, aplicativos, acessórios e programas. Tudo isso impulsionado por duas vertentes: a necessidade de um aprendizado mais imersivo e interativo e, conseqüentemente, mais efetivo, e um mercado que procura por profissionais com este conhecimento e vivências. Porém, como veremos no próximo tópico, não é só de conhecimentos técnicos mediados por tecnologia que o mercado precisa.

A Universidade e o Desenvolvimento das Competências Socioemocionais

O sujeito da educação tem necessidade de aprender, é um ser humano portador de desejos e movido por eles; um ser social, inscrito em relações sociais, e um ser singular, com sua história própria, sua singularidade, que age, interpreta e atribui sentido ao mundo. É, portanto, um “sujeito, ligado ao outro, desejando, compartilhando um mundo com outros sujeitos e com eles transformando esse mundo”. Charlot (2000, p. 49)

Muitos profissionais, apesar de apresentarem em seus currículos excelentes competências técnicas, manifestam inabilidades ou dificuldades que prejudicam as relações internas, o clima organizacional e até o desempenho dos grupos de trabalho nas empresas. Fala-se da falta de competências socioemocionais como: empatia; sociabilidade, autoconhecimento, inteligência emocional; criatividade; autocuidado, comunicação, liderança, entre outras.

Obviamente que isto não é percebido apenas quando esses indivíduos chegam ao mercado de trabalho. Em diferentes campi de ensino superior, docentes atestam⁷ pontos no comportamento desses estudantes que ratificam uma imaturidade emocional, uma ausência de soft skills que podem prejudicar relações, aprendizado e progresso, seja na convivência entre os alunos, no desenvolvimento de trabalhos em grupo, na troca de experiências e até na relação aluno e professor.

Não é a intenção deste artigo contextualizar o porquê isto acontece, mas, refletir como o ensino superior pode colaborar para inserir no mercado de trabalho profissionais que atendam melhor as novas exigências corporativas e simultaneamente utilizar essas estratégias para potencializar a convivência e os resultados acadêmicos.

⁷ Matérias em veículos de comunicação como Revista Isto É “É faculdade, mas parece colégio - Imaturidade emocional e despreparado intelectual dos alunos fazem as universidades se comportarem como escolas” disponível em: https://istoe.com.br/9725_E+FACULDADE+MAS+PARECE+COLEGIO/. Acesso em 17/12/2023; “Caramba, isto parece o Liceu: estão sempre inquietos” Disponível em: <https://expresso.pt/sociedade/ensino/2023-11-11-Caramba-isto-parece-o-liceu-estao-sempre-irrequietos-/universidades-queixam-se-da-imaturidade-dos-alunos-e-da-interferencia-dos-pais-b634e08f>. Acesso em 18/12/2023. “Imaturidade também passa no vestibular”. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/educacao/vida-na-universidade/imaturidade-tambem-passa-no-vestibular-dxq8t2dt674xu2hiw68iehpvy/>. Acesso em 18/12/2023. “Cobram até professor por nota: por que pais se envolvem cada vez mais na vida do filho na faculdade?” Disponível em: <https://www.estadao.com.br/educacao/cobram-ate-professor-por-nota-por-que-pais-se-envolvem-cada-vez-mais-na-vida-do-filho-na-faculdade/> Acesso em 18/12/2023.

Em pesquisa global encomendada pelo LinkedIn e realizada por Capgemini Digital Transformations Institute, 60% das empresas apresentam dificuldades em encontrar profissionais com competências socioemocionais⁸. Na mesma linha, outra pesquisa realizada pela Manpower Group com 26 mil empregadores em 43 países, indicou que um terço está investindo no treinamento dessas habilidades para seus funcionários. No Brasil, onde foram ouvidos 450 empregadores, esse percentual é de 43%⁹.

Diante do exposto, insere-se a questão: Os planos de ensino das universidades já denotam uma preocupação com esta nova realidade e incorporaram em igual escala o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais?

Diferentemente do QI que é inato, a Inteligência Emocional pode ser desenvolvida e melhorada. Claro que as devidas proporções e formas de inserção deste conteúdo irão variar de acordo com as áreas de atuação profissional, com o estágio de vida dos estudantes e com o tipo de realidade que os cerca. Mas independente dos quesitos, o assunto é urgente e as ações são essenciais para continuar honrando os objetivos do ensino superior, que também é facilitar a inserção dos alunos no mercado de trabalho.

São inúmeras as atividades acadêmicas que podem ser inseridas no dia-a-dia universitário para que habilidades socioemocionais sejam desenvolvidas: trabalhos em grupo e projetos colaborativos; promoção de situações que exijam gerenciamento de emoções e estresse; incentivo à comunicação assertiva (comunicação clara e respeitosa e a prática de escuta ativa); estímulo à resolução de conflitos utilizando técnicas de mediação e negociação; criação de um ambiente acolhedor, estabelecendo um espaço seguro e inclusivo para expressar emoções e ideias; incentivo ao respeito e a valorização das diferenças; promoção capacitação contínua e treinamentos para docentes e colaboradores sobre inteligência emocional e habilidades socioemocionais, ajudando-os a aplicar esses conhecimentos no ambiente escolar.

O docente, neste processo é protagonista já que, além de desenvolver, aplicar e “contabilizar” resultados ainda é tomado como exemplo ativo desta vivência: ser ouvinte que é a

⁸ Kronberg: “60% das empresas têm dificuldade para achar profissionais com Inteligência Emocional. Disponível em: <https://grupokronberg.com.br/2020/11/28/60-das-empresas-tem-dificuldade-para-achar-profissionais-com-inteligencia-emocional/>. Acesso em 17/12/2023.

⁹ Valor Econômico: “Empresas veem dificuldades em treinar soft skills. Disponível em: <https://valor.globo.com/carreira/noticia/2021/03/09/empresas-veem-dificuldade-em-treinar-soft-skills.ghtml>. Acesso em 17/12/2023.

chave da empatia; ser coach e fazer a gestão da carreira de seus subordinados direcionando-os no mundo corporativo, mas sempre que possível em outros âmbitos também; ser criativo que é o que dá suporte a toda equipe na construção de alternativas viáveis para diferentes desafios além de propiciar diversidade em estratégias e interações pessoais; ser emocionalmente equilibrado; reconhecer as virtudes (próprias e do outro), o que fortalece aspectos positivos do indivíduo alavancando a autoestima e o autoconhecimento; ser motivacional, inspiracional, através de boas atitudes, ideias e aprendendo a gerir performances.

Porém, não seria justo impingir ao professor todos esses deveres sem o auxílio e treinamento multidisciplinar envolvendo estrutura diretiva, profissionais da psicologia, mercado e sociedade. A complexidade contemporânea exige respostas multidisciplinares e, quando se trata de educação, todos os pontos são de convergência.

Em resumo, uma nova revolução educacional está em andamento e terá como eixo não deixar o ser humano esquecer sua essência apesar da grande revolução tecnológica que se mostra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALL, Mathew. (2022). The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything. Nova York: Liveright Publishing Corporation.
- CHARLOT, Bernard. (2000). A sociologia do sujeito. Artes Médicas Sul, Porto Alegre.
- FAVA, Rui. (2014). Educação 3.0: aplicando o PDCA nas instituições de ensino. São Paulo: Saraiva.
- FOUCAULT, Michel. (1986.). Vigiar e Punir. Petrópolis: Vozes.
- SCHWEBER, L. (1995) Realidade virtual. PC Magazine Brasil 5(6):50-72.

ARTIGOS ELETRÔNICOS

- Azuma, J. R. et all. (2001). "Recent Advanced in Augumented Reality". IEEE Proceiding, 34-47. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/3208983_Recent_advances_in_augmented_reality_IEEE_Comput_Graphics_Appl. Acesso em 18/12/2023.

KROKOS, Erick; PLAISANT, Catherine; Varshney, Amitabh. (2019). Virtual memory palaces: immersion aids recall. Virtual Reality. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0346-3> Acesso em 25/01/2023.

McGraw Hill Education. Por que os estudantes preferem o conteúdo digital? Disponível em: <https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-tecnologia-educacional> Acesso em 17/01/2023.

Mundo Marketing. Habilidade socioemocional entra no radar da universidade. Disponível em: <https://www.mundomaker.cc/habilidade-socioemocional-entra-no-radar-da-universidade/> . Acesso em: 22/05/22.

Nova Escola. Educação 4.0: o que esperar? Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/9717/educacao-40-o-que-devemos-esperar>. Acesso em 16/01/2023

PASSOS, Marize. Da Educação 1.0 a Educação 4.0: os caminhos da educação e as novas possibilidades. Disponível em <https://www.marizepassos.com/post/educa%C3%A7%C3%A3o-1-0-a-educa%C3%A7%C3%A3o-4-0-os-caminhos-da-educa%C3%A7%C3%A3o-e-as-novas-possibilidades-para-a-educa%C3%A7%C3%A3o> . Acesso em 16/01/2023.

Repositório UFSM. Realidade virtual e aumentada como metodologia na educação. Augusto Josias Rodrigues Correia¹, Cristiano Bertolini². Disponível em <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24255/TCCFinal.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em 26/01/2023.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico*. (2017). Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/caaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia_do_Trabalho_Cient%C3%ADfico_-_1%C2%AA_Edi%C3%A7%C3%A3o_-_Antonio_Joaquim_Severino_-_2014.pdf . Acesso em 16/01/2023.

SILVA, Adriana Simões de Sales Dias e (2013). Uso de Recurso Educacional com Mídias Interativas e Integradas On-Line em Ensino e Aprendizagem. UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBA. Disponível em: https://repositorio.unifei.edu.br/jspui/bitstream/123456789/983/3/dissertacao_silva9_2013.pdf . Acesso em: 01/10/2023.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO Robson. (2006). Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre. Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação. Disponível em: file:///C:/Users/andre/Downloads/Fundamentos_e_Tecnologia_de_Realidade_Virtual_e_Au.pdf . Acesso em 12/12/23.

Unesco. TIC na educação do Brasil. Disponível em <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/ict-education-brazil#:~:text=As%20tecnologias%20de%20informa%C3%A7%C3%A3o%20e,comunidade%20de%20ensino%20e%20aprendizagem>. Acesso em: 16/01/2023.

Uol. Consolidação e sistematização da educação 4.0 e suas repercursões no século XXI. Disponível em <https://brasilecola.uol.com.br/educacao> . Acesso em 12/01/2023.

UOL. Universidades brasileiras adotam o Metaverso nas salas de aulas. 08/06/2022. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/universidades-brasileiras-adotam-o-metaverso-nas-salas-de-aulas/> . Acesso em 25/01/23.

Universidades brasileiras já apostam no Metaverso para ensinar. 05/06/22. Disponível em: <https://www.resumocast.com.br/universidades-brasileiras-ja-apostam-no-metaverso-para-ensinar/> .Acesso em 25/01/2023.

ZAPATERO Guillén . D. Aplicaciones didácticas de la realidad virtual al museo pedagógico de arte infantil. (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España), 2012. Disponível em: <http://webs.ucm.es/BUCM/tesis//bba/ucm-t29925.pdf> . Acesso em 26/01/2023.