

CONSTRUINDO REDES DE INTERAÇÃO A PARTIR DE EXPERIÊNCIAS COLABORATIVAS NO USO DO *SECOND LIFE*

Mariangela Kraemer Lenz Ziede
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
mariangelaziede@gmail.com

Nádie Christina Ferreira Machado
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
nadiechristina@gmail.com

Jeremiah Spence
University of Texas at Austin (UT)
Jeremiah.spence@gmail.com

Resumo: Relatamos neste artigo as experiências realizadas por um grupo de 60 tutores, que atuam no Curso de Graduação em Pedagogia- Licenciatura na modalidade a distância da UFRGS (PEAD), no uso e aplicabilidade dos mundos virtuais e seus recursos como ferramenta para a criação de redes de interação e atividades colaborativas. Esses tutores são alunos do Curso de Especialização em Tutoria EAD (ESPEAD/UFRGS). Em agosto de 2008, na disciplina de Metodologia I, receberam a visita do Prof. Jeremiah Spence, doutorando da Universidade do Texas em Austin, que estava visitando algumas universidades no Brasil e ministrando palestras sobre o papel dos mundos virtuais na educação. A partir desse contato foi criada a “Região Gaúcha” e iniciaram as atividades com “os mundos virtuais” e, em especial com o *Second Life (SL)*. A experiência com o *SL* foi registrada pelos tutores numa página (Pbwiki) e ao final do semestre foi aplicado um questionário para avaliar os aspectos considerados mais significativos. Consideramos que a experiência atingiu resultados positivos permitindo que o grupo construísse os conceitos relacionados a “mundos virtuais” e vislumbrasse possibilidades de aplicação pedagógica.

Introdução

O desenvolvimento da informática e das telecomunicações tem promovido uma revolução nas formas de comunicação e de processar a informação com repercussões em todas as áreas do conhecimento. Em particular, o advento da internet, que proporcionou a convergência de diversas mídias e uma acentuada capacidade de interligar indivíduos dispersos geograficamente, tem contribuído de forma significativa para modificar os hábitos e as linguagens usadas nos nossos processos de comunicação e interação.

Na educação este aporte tecnológico tem contribuído de várias formas, desde a facilidade com que se tem acesso à informação de forma imediata e seletiva, em diferentes mídias, até a viabilização de propostas pedagógicas inovadoras. Suas características essenciais - simulação, virtualidade e acesso à informação de forma diversificada – são totalmente novas e demandam, para que delas possamos tirar melhor proveito, concepções muito diferentes das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear, cartesiano e positivista. Sua utilização com fins educativos exige mudanças radicais nos modos de compreender o ensino e a didática (BELLONI, 2001, p.27).

A EaD teve um grande impulso com a popularização da internet implicando na oferta de cursos, de diferentes naturezas e níveis. No Brasil, a política governamental vem buscando fomentar a expansão dessa modalidade para ampliar a oferta de vagas, principalmente, nos cursos superiores. A formação de professores do ensino básico tem sido contemplada por programas do MEC¹ (Ministério de Educação), o que deu origem a vários cursos de licenciatura nessa modalidade. Os principais objetivos do MEC, com esses projetos, são democratizar o acesso ao ensino superior público, de qualidade e gratuito.

É importante que se privilegie a reflexão e o debate sobre as concepções a serem adotadas nestes cursos, pois de nada adianta dispor-se de mídias modernas e tecnologia de última geração se o modelo pedagógico não contemplar adequadamente as novas concepções de aprendizagem. Esse processo de transformação exige que se articulem novas abordagens pedagógicas e interações entre os sujeitos envolvidos no processo educativo, tais como: novas concepções de tempo e espaço, a interação didática aluno/professor/tutor, a reconceituação metodológica no sentido de mediação pedagógica. É preciso, pois, pensar uma universidade nova, voltada para o futuro, com importantes mudanças no paradigma educacional (PETERS, 2004).

Neste contexto, este trabalho pretende especificar como essa formação se processa no ESPEAD, cujos tutores atendem/interagem com os alunos do PEAD. O texto está organizado da seguinte maneira: no item 2 apresentamos a base conceitual para a compreensão do papel das TICs na EaD e na formação dos tutores, relacionando-a com a proposta pedagógica do curso, suas concepções e possibilidades decorrentes do uso do SL como recurso pedagógico; no item 3 descrevemos a metodologia adotada para proporcionar a exploração do SL pelos tutores; o item 4 descreve a metodologia adotada e os procedimentos de coleta e análise de dados; por fim, no item 5 apresentamos as conclusões do trabalho e possíveis desdobramentos do estudo no futuro.

2. Modelos e Concepções de Educação a Distância

Ao longo do tempo diferentes tecnologias deram suporte para a EaD. O desenvolvimento dos correios proporcionou a expansão dos modelos por correspondência, também chamados *estudo em casa*, tendo início na década de 1880 com caráter individualizado, diferindo dos cursos oferecidos na modalidade presencial. Posteriormente com o surgimento do rádio e liberação para uso educacional da TV, nas décadas de 1920 e 1930; estes meios passaram a dar suporte a novos modelos de curso. Para Moore e Kearsley (2008) a terceira geração seria marcada pela criação da Universidade Aberta, pelo governo britânico, na década de 60, onde os alunos também aprendem sozinhos e em casa. Esse modelo caracteriza-se pelo planejamento de todas as etapas passo a passo, com controle do tempo de realização das atividades e uso de materiais impressos. As universidades abertas tiveram grande aceitação expandindo a EaD em países como: Inglaterra, França, Espanha, Portugal, Alemanha, China e Indonésia, dentre outros. A quarta geração, segundo os autores, surgiu nos Estados Unidos, nos anos 1980, e

¹ “O Pró-Licenciatura é um programa do MEC que oferece formação inicial a distância a professores em exercício nos anos/séries finais do ensino fundamental ou ensino médio dos sistemas públicos de ensino: Disponível em: <http://lce.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12895:capes-fara-avaliacao-dos-polos-do-programa-pro-licenciatura&catid=210&Itemid=86> Acessado em: 28/05/2009.

baseou-se na tecnologia da teleconferência, sendo mais próxima de uma visão tradicional da educação, por destinar-se ao uso de grupos. A quinta geração é demarcada pelo desenvolvimento dos computadores e acesso à internet e teve início na década de 1990, quando algumas universidades passaram a utilizar programas baseados na web, a exemplo do *On-line Campus* do *New York Institute of Technology*.

Otto Peters (2003) descreve três concepções constitutivas para os modelos de EaD, estas baseiam-se: 1) no diálogo; 2) na estrutura; e, 3) na autonomia.

Peters (op.cit., p.73) define o diálogo como “[...] à interação linguística direta e indireta entre docentes e discentes”, sendo algo que acontece *de fato*. Complementa sua definição com características descritas por Moore (1993), como por exemplo, a possibilidade de ocorrerem interações negativas e neutras, sendo que para Moore o termo [diálogo] sempre remete às interações positivas. Remete à Reinhard Taush & Anne-Marie Taush (1977) que descrevem “essa aprendizagem dialogal exige dos estudantes *parceria, respeito, calor humano, consideração, compreensão empática, sinceridade e autenticidade*”. Avaliando a concepção dialógica considera que as condições necessárias são pouco frequentes e os alunos tendem a se sentir solitários.

A concepção estrutural é antagônica a dialogal, pois está centrada nos conteúdos e não na interação. Enquanto a primeira busca na flexibilidade uma forma de contemplar a diversidade, a segunda busca numa estrutura cuidadosamente planejada o suporte à aprendizagem, sendo fechada às intervenções espontâneas e desdobramentos imprevistos.

Na concepção autônoma, são os estudantes que decidem sobre os seus estudos e, portanto passam a ser sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, o que se contrapõe ao modelo transmissivo, no qual aluno teria uma postura passiva no processo.

Essas concepções, tão demarcadas, têm fins didáticos permitindo a reflexão acerca do predomínio de uma concepção sobre outra e as implicações decorrentes das interfaces entre elas. Enquanto que a primeira privilegia o diálogo, a interação, a parceria, a flexibilidade; a segunda fica centrada no conteúdo e a terceira no sujeito que assume a sua formação. O ideal seria a busca de equilíbrio, pois diante do “oceano de informações” disponível, um estudo completamente autônomo pode incorrer em dificuldade de selecionar conteúdos relevantes, assim como a falta de diálogo pode desmotivar os aprendizes. Hoje, nas diferentes ofertas de cursos superiores a distância, essas concepções se mesclam, alguma sempre preponderante às demais. Há um desmembramento da função docente em duas grandes categorias: professores e tutores. Em diferentes cursos o papel de cada uma dessas categorias possui diferentes significados, dependendo do modelo pedagógico adotado. Faz-se necessário a esses professores e tutores compreenderem seus respectivos papéis no processo, tornando-se agentes do processo e participando ativamente de propostas à formação continuada.

Vivemos um momento de transição da quinta para sexta geração de EaD. A quinta geração, como já descrevemos, é a de classes virtuais *online* com base na Internet, que tem gerado enorme interesse e atividade em escala mundial pela EaD, com métodos construtivistas de aprendizado em colaboração e na convergência entre texto, áudio e vídeo, em uma única plataforma de comunicação. (MOORE e KEARSLEY 2007, p. 48).

A sexta geração, ainda recente, começa a ser citada a partir do estudo dos Mundos Virtuais, de programas como o *SL*² e outros simuladores de realidade. Segundo Mattar (2008)

“Esses ambientes virtuais trazem uma sensação de proximidade que dificilmente é obtida por outros métodos a distância. Além disso, oferecem uma série de ferramentas, como *chats* de texto, de voz, em grupo, e também permitem que as aulas fiquem mais práticas”.

A EaD mediada pela Internet pode explorar o potencial da TICs³, incluindo hipermídia, redes de comunicação interativas e tecnologias intelectuais da cibercultura. O essencial, entretanto, se encontra em um novo estilo de pedagogia, que favoreça ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem coletiva em rede (LEVY, 1999, p. 158). Nesta vertente da EaD, é possível estarmos sempre nos (re) inventando enquanto professores e alunos, e, se desejamos desenvolver uma prática colaborativa e cooperativa, precisamos ter a sensibilidade de ouvir e respeitar o outro por meio do diálogo, e compreender que “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996, p. 23).

A Internet oportuniza interações síncronas e assíncronas, constituindo-se em uma excelente alternativa para superar limites de tempo e espaço e viabilizar a construção de comunidades de aprendizagem. E assim, sem os limites espaço-temporais, ampliam-se as possibilidades de aprender e ensinar ao longo da vida.

E é com essa perspectiva, de explorar alternativas, que entra o uso de mundos virtuais como recurso, nesse artigo o *SL* e suas possibilidades, a ser aplicado no contexto educacional.

2.1. *Second Life* no Brasil

O *SL*, Segundo Mattar e Maia (2007, p.80) constitui-se num “[...] ambiente colaborativo de realidade virtual, com interface 3-D, em que é possível montar seu avatar⁴, construir, comprar, vender objetos. A moeda virtual é o *Linden*⁵ *Dollar*, pode ser comprado com cartão de crédito e acompanha a variação do *dollar*, pode ser convertida ou ganha no jogo, dentro do próprio *SL*.

Segundo os autores as instituições “[...] que já participam do *SL* parecem, até agora, estar lá principalmente para marcar presença e fazer marketing” (op.cit.), já que desde 2007 este tem dominado os mundos virtuais no Brasil, dando assim grande visibilidade aos seus usuários.

A *SL* Brasil foi uma versão do *SL* licenciada para a empresa brasileira Kaizen e foi executado com servidores no Brasil e fornecendo uma *interface* em Português. A licença do *SL* obtida pela Kaizen foi, em parte, baseada no precoce sucesso de *SL*

² O *Second Life*, ou simplesmente *SL*, cuja tradução para a língua portuguesa é "segunda vida", é um metaverso (universo virtual) no qual todos os usuários cadastrados podem participar criando avatares (representações visuais de usuários ou "residentes"), construindo objetos e interagindo com outros "residentes" do mundo 3D.

<<http://www.sleducacao.com.br/secondlife.php>> acessado em 20. nov.2008.

³ As TICs podem ser definidas como tecnologias e ferramentas utilizadas para compartilhar, difundir e agrupar informações, mediante o uso de computadores e redes de computadores interconectados via internet.

⁴ Segundo Prado (2000, p. 4) *Avatar*, é uma persona virtual assumida pelos participantes, que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas, etc).

⁵ Linden Lab é a empresa que criou e mantém o *SL*.

no Brasil, com cerca de 30.000 a 40.000 usuários brasileiros registrados. Já em abril de 2006 a utilização de SL, como uma plataforma popular de mundo virtual, refletia as tendências internacionais. Hoje o SL é utilizado amplamente por empresas e universidades para a criação e desenvolvimento de cursos, no qual são criadas “ilhas⁶” específicas para cada objetivo. O ambiente é interativo e ideal para a simulação, com quase todos os objetos do cenário, principalmente aqueles que são colocados ali especialmente para serem usados pelas outras pessoas, como fontes de distribuição de jornais, revistas, filmes, etc. Ao criar o avatar a pessoa pode escolher o sexo, a cor dos olhos e cabelos, as roupas, enfim todos os acessórios que considere necessários.

Em agosto de 2007, uma edição especial da Revista Veja Tecnologia⁷ trazia uma reportagem intitulada “Do jeito que eu quero ser” apresenta vários personagens criados em mundos virtuais, como o SL ou o jogo *Star Wars Galaxies*. Alguns dos exemplos se destacam, pois as pessoas através da vivência imersiva proporcionada, pelo ambiente ou pelo jogo, buscam compensar limitações: físicas, de personalidade (introvertida), de escolaridade e status social, através da aparência, potencialidades ou atividades desempenhadas pelos avatares.

Essas possibilidades, assim como os recursos disponíveis, nos levaram a propor o uso do SL em caráter experimental, na disciplina de Metodologia I, oferecida no segundo semestre de 2008 no ESPEAD. No próximo item iremos caracterizar o perfil dos alunos que participaram do experimento.

2.2. Contextualizando o ESPEAD

O ESPEAD foi criado como um espaço de formação continuada dos tutores que atendiam aos alunos do PEAD. O curso oferecido aos tutores é na modalidade presencial, com algumas atividades realizadas a distância.

Na perspectiva de implementação de transformações na formação de tutores, o ESPEAD propõe estratégias que possibilitam, nas suas articulações, a formação do tutor reflexivo. Essa formação é alicerçada a partir de redes de interação ou comunidades de aprendizagem, tendo como base a interdisciplinaridade e a construção cooperativa do conhecimento, privilegiando uma formação fundamentada na forte interação entre teoria e prática a partir das ações de tutoria.

A organização da formação tem como base o quadro-orientador das ações de tutoria no PEAD, respeitando-se às flexibilizações necessárias às mudanças esperadas no contexto de um curso que se fundamenta numa construção coletiva. O currículo é flexível e voltado ao trabalho cooperativo de acordo com as demandas que surgem no percurso. Esse espaço é fundamental para as trocas, para os estudos teóricos e para a construção de um espaço de tutoria que siga o mesmo princípio do curso de graduação. O desafio que foi proposto para os tutores foi explorar e avaliar os potenciais da aplicação de mundos virtuais para a educação e, especialmente, para a EaD.

A interação nos mundos virtuais se constituiu num dos focos deste estudo. E esta, para Demeterco e Alcântara considera

[...] o aluno [como] um agente ativo, que constrói seu conhecimento na interação entre sujeito e objeto. Nesse

⁶ Maia e Mattar (2007, p. 80), mencionam que para alguns autores o conceito de “ilhas” poderia substituir, no futuro, o atual conceito de “sites”, assim como o de “trilhas” substituiria o de “menu”.

⁷ Disponível em: http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html acessada em: 28/05/2009.

pressuposto, o computador (e o ambiente computacional, em particular, o mundo virtual) torna-se uma ferramenta que oportuniza a interação entre o sujeito e o objeto. (2004, p. 80)

Para registrar e promover as trocas, também fora do *SL*, cada tutor criou um Pbwiki⁸ onde relatavam suas experiências, dificuldades e aprendizagens. A ilha foi de uso restrito e apenas os tutores e professores obtiveram acesso, podendo construir e explorar objetos ali colocados. Considerando o curto espaço que tiveram para explorar a grande diversidade de recursos e, ainda alguns casos, onde dificuldades de ordem tecnológica comprometeram os encontros planejados, desenvolvemos algumas estratégias para coletar mais informações sobre a experiência desse grupo no *SL*.

3. Metodologia

A proposta metodológica deste estudo fundamentou-se basicamente nas concepções dialógica e autônoma, apresentadas no item 2. Sendo que houve atividades para as quais o conteúdo foi cuidadosamente planejado, apresentado e compartilhado entre participantes de mais de uma instituição (UFRGS, USP, Universidade do Porto, University of Texas at Austin). Momentos como esse, além de permitirem conhecer outros espaços, possibilidades de interagir em outros idiomas, incluíam palestras e vídeos apresentando planejamento de ações ou resultados de pesquisas no *SL*.

Uma das iniciativas desenvolvidas como parte deste projeto foi a de estimular a interação e o diálogo entre os participantes do ESPEAD. Nesses encontros interinstitucionais vários professores discutiram muitos dos elementos dos mundos virtuais e suas implicações sobre o processo educacional.

Para a grande maioria dos tutores, do ESPEAD, o primeiro contato com o ambiente foi na aula presencial do Professor Jeremiah Spence, que depois interagiu com o grupo no *SL* e no Pbwiki. Nesse primeiro encontro foram apresentados teoricamente o conceito e as características dos “mundos virtuais”, assim como o próprio *SL*, dentre outros menos populares ou destinados a outros públicos⁹. Já havia sido criada a “ilha” denominada de “Região Gaúcha¹⁰” para ilustrar e dar suporte às futuras interações do grupo com o Professor, as pesquisadoras e a professora responsável pela disciplina de Metodologia I¹¹.

A figura 1 mostra a roda de chimarrão criada pelos próprios tutores. Os demais participantes se manifestaram sobre o espaço criado, enfatizando a importância da vinculação com algo familiar. De forma oportuna, a roda foi construída ao lado do auditório onde havia a possibilidade de assistir filmes e aulas virtuais. Este se tornou o principal espaço para reuniões e encontros semanais.

⁸ É um ambiente usado para várias atividades no ESPEAD, devido à facilidade de acesso e operação, além do fato das atividades ficarem interligadas e permitir que os professores e colegas comentem.

⁹ Como o Mundo Virtual da Barbie (<http://www.barbiegirls.com/homeMtl.html>), criado pela Mattel, em 2007 e destinado à crianças, mais especificamente, às meninas.

¹⁰ A Ilha para trabalhar com os tutores foi criada com o nome de “Região Gaúcha” para ser mais familiar aos participantes.

¹¹ Prof^a. Dra. Marie Jane Soares Carvalho, Coordenadora do curso de Especialização em Tutoria EAD/UFRGS e ministrante da disciplina de Metodologia I.



Figura 1: Roda de chimarrão e auditório na Região Gaúcha

Outro espaço com elementos culturais é representado pela figura 2, onde foram realizados encontros informais e churrascos virtuais eram preparados para receber os participantes.

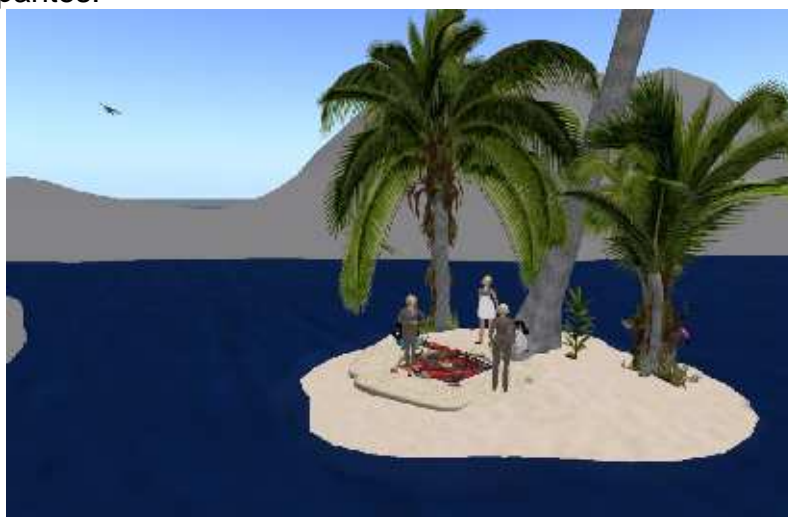


Figura 2: Espaço para encontros informais e churrascos virtuais.

Além dos registros no *SL*, do relato das experiências no Pbwiki, ao final do semestre formulamos algumas questões, que deveriam ser respondidas pelos participantes. Para tanto utilizamos o Sistema Gestor de Questionários (SGQ), onde buscamos coletar alguns dados quantitativos sobre:

1. O perfil dos participantes - idade, sexo, cidade onde mora, grau de instrução, ocupação principal, polo onde atuavam;
2. As características do computador – tipo de conexão, provedor, sistema operacional, necessidade de atualizar itens de hardware para rodar o *SL* e custos decorrentes das atualizações;
3. O acesso ao *SL* - quando foi a primeira vez que entrou no ambiente e/ou na Região Gaúcha, se teve dificuldades (descrevê-las), frequência de acesso, média (em horas) de permanência no *SL*;
4. Local de acesso
5. Usos e habilidades desenvolvidas - se sabia construir/editar objetos, tirar fotos, ouvir música, ver filmes;

6. Aparência e nome do avatar e se teve dificuldades para criá-lo, se gostou ou não de criar um avatar
7. Idiomas que costuma utilizar quando está no ambiente;
8. Uso do SL para outros fins;
9. Possibilidades de construção de aprendizagem que destacaria a partir do uso do SL.

Estas questões respondidas num formulário digital (do SGQ) foram complementadas com mais três questões abertas, que deveriam ser respondidas nos Pbwikis individuais:

1. Quais são os aspectos que você destaca como positivos no uso do SL?
2. Quais são os aspectos que você destaca como negativos no uso do SL?
3. O que você destaca como relevante no uso do SL para o PEAD?

A análise nesse artigo contempla tanto os dados qualitativos obtidos através dos registros nos Pbwikis quanto os dados quantitativos gerados pelo SGQ.

4. Análise

4.1. Exploração pedagógica

O SL foi utilizado por alguns tutores, outros tiveram dificuldades, pois este ambiente exige uma conexão muito boa e um computador com configurações avançadas. Aqueles que conseguiram explorar tiveram a aprendizagens significativas vislumbrando o que pode vir a ser um curso nos Mundos Virtuais. Para Braga (2001, p.3-4) não podemos deixar de mencionar três idéias básicas, quando nos referimos a Realidade ou Mundo Virtual. São elas:

- **Imersão:** Todos os dispositivos sensoriais são importantes para o sentimento de imersão. Normalmente, usam-se objetos como capacetes de visualização e salas de projeções das visões para auxiliar na imersão.

- **Interação:** Esta idéia está relacionada com a capacidade do computador em detectar as entradas do usuário e modificar instantaneamente o mundo virtual e as ações sobre ele (capacidade reativa).

- **Envolvimento:** está relacionada com o grau de motivação para o engajamento de uma pessoa com determinada atividade, podendo ser passivo ou ativo.

Uma expectativa inicial era de que o mundo virtual fosse funcionar principalmente como uma ferramenta de comunicação mediada pelo computador. Além da interação aluno / interface que é riquíssima, o que acreditamos ser especial e importante para as aprendizagens dos usuários. Um ambiente de aprendizagem precisa de sujeitos capazes de aprender, cada um com suas singularidades. O SL utiliza como recursos em seus espaços e aulas / cursos, imagens, textos, áudios, multimídia, bate-papos. Podemos visitar Museus e Galerias, porém, claro, com a vantagem da interação sensorial que o SL proporciona. Podem ser criadas dinâmicas e exposições interativas, nos quais os avatares podem entrar e com os quais podem interagir. Segundo Braga (op.cit., p. 3) essas potencialidades podem ser mais exploradas com o uso de alguns dispositivos como: joysticks 2D, 3D, luvas, monitor, shutter glasses, capacetes, cave e projetor de retina. Todavia esses recursos ainda são dispendiosos e poucas instituições os possuem. Mesmo assim a

interação entre a interface e o aluno já é extremamente rica. O essencial desta experiência de aprendizagem para os usuários é um ambiente que oferece inúmeras possibilidades de construção. Para o professor é uma mudança de paradigma e as práticas tradicionais deveriam ser revistas e adequadas a outra forma de ensinar e aprender.

4.2. Dados qualitativos

Não chegamos a avaliar a imersão, como sugere Braga (2001), pois exigia equipamentos que não dispunhamos. Com relação a interação, os tutores consideraram que

Num mundo virtual não se faz apenas uma interação como em outros ambientes. É algo muito mais complexo, pois envolve O indivíduo na sua totalidade, não se restringindo apenas ao que diz e pensa, mas englobando o modo como sente idade, se comporta e se mostra para o mundo (Pbwiki do Tutor A).

Essas considerações confirmam aquilo que teoricamente definimos e, essa apropriação conceitual resultou justamente da interação do tutor com o objeto (mundo virtual).



Figura 3: Sala de conferência da Universidade do Porto

A figura 3 mostra a foto que a tutora B tirou para relatar a experiência na Universidade do Porto que avaliou da seguinte maneira:

Que experiência diferente que eu vivenciei, no sábado à tarde, dia 15-11-08, a partir das 16 rumei à Universidade do Porto! ... Seguindo as orientações, encontrei a sala de conferências. Garanti a minha cadeira, sentando o meu avatar, Lise. Logo após, chegou outra colega da UFRGS e um estudante do Porto. Conversamos um pouco e abandonamos o local (pessoas reais, pois os avatares permaneceram). Após vários “oi”, vários encontros e reencontros, começou a conferência valeu a experiência. (Extrato do Pbwiki da Tutora B).

Surgiram outros aspectos muito interessantes que não haviam sido previstos *a priori*, como por exemplo, a criação da Região Gaúcha ser um ponto favorável para os tutores se familiarizarem com o SL. Um dos poucos representantes do sexo masculino, a compor a amostra, revela que

Por ser a Região Gaúcha criada especificamente para o ESPEAD, configura-se como uma forma inovadora e avançada de criar um ambiente de troca. A possibilidade de criar objetos, casas, etc., se torna motivadora na criação do espaço, fazendo com que seus participantes se tornem criadores de um espaço comunitário. Existe também uma motivação diferenciada, todos se conhecem presencialmente. Outro aspecto é a idéia de desbravar e dominar a o software. (Tutor C)

Seu registro destaca principalmente o envolvimento com a atividade, bem como seu papel ativo no processo.

Parece que um espaço praticamente vazio mobilizou os usuários a explorarem as possibilidades de construir o espaço de forma coletiva, imprimindo as suas marcas e a se descobrirem no virtual.

Outro aspecto importante nessa vivência imersiva é o fato de saber que todos que estavam na Região Gaúcha se conheciam presencialmente. Talvez seja um pouco assustador para este público, a maioria na faixa de 30 a 40 anos, a possibilidade de explorar um mundo virtual em meio a "estranhos". Segundo Marc Prensky (2001), adultos nessa faixa etária são considerados imigrantes digitais e as possibilidades geradas pelas tecnologias de informação e comunicação exigem um tempo maior de apropriação, do que entre os nativos.

Alguns chegam a buscar lugares isolados para explorar alguns recursos, como mudar a aparência ou se movimentar. É possível considerar esses registros como uma verdadeira experiência imersiva, não é como se um "boneco" estivesse sendo vestido ou fazendo movimentos descoordenados. A vivência é similar ao que experimentaríamos no mundo real, onde jamais trocaríamos de roupa em público e se sentiríamos constrangidos diante de movimentos sobre os quais não possuem controle.

Alguns exemplos dessas vivências podem ser encontrados nos registros abaixo:

[...] comecei a explorar alguns comandos e descobri como modificar a aparência. Fiquei bastante tempo nisso, testando. *E para piorar a situação*, entrei de cara num lugar que tinham muitas pessoas falando sei lá que língua! Tinha uma que quase me atropelou! Sei lá, creio que o pessoal queria conversar, mas *eu não sabia nem direito como me mover dali ou mesmo como reagir*. Dei uma de anti-social e *fui para um lugar onde não tinha ninguém*. Descobrindo algumas possibilidades. De maneira geral achei os modelitos de cabelo meio estranhos, aí tentei fazer algo razoável, mas que ficasse diferente do avatar inicial. (A.S., tutora)¹²

A tutora se refere ao avatar na primeira pessoa (comecei, fiquei, entrei, eu não sabia nem direito como me mover) e não como se fosse outro *ser que a representasse*, a vivência pareceu angustiante diante da dificuldade de manejo, o que a fez buscar [...] *um lugar onde não tinha ninguém*, para ficar mais a vontade, descobrir como agir, e explorar as possibilidades e comandos.

Percebo que o quanto a EaD avançou/revolucionou a Educação e o que vem sendo criado a partir de então. São variadas formas, recursos, mídias colocadas a disposição para que tornar o

¹² Grifos nossos.

aprendizado mais flexível, investigativo e o estudante mais ativo e construtor de seus conhecimentos. Para o professor é uma mudança de paradigmas e práticas que deveriam/devem ser revistas e adequadas a outra forma de ensinar e aprender. Com certeza o SL enquanto ambiente de aprendizagem traz consigo a exigência de revisarmos nossas tradicionais formas de EAD e aprimormos nossos conhecimentos nesta área para que então ele torna-se benéfico ao processo pedagógico. (G.R,tutora)

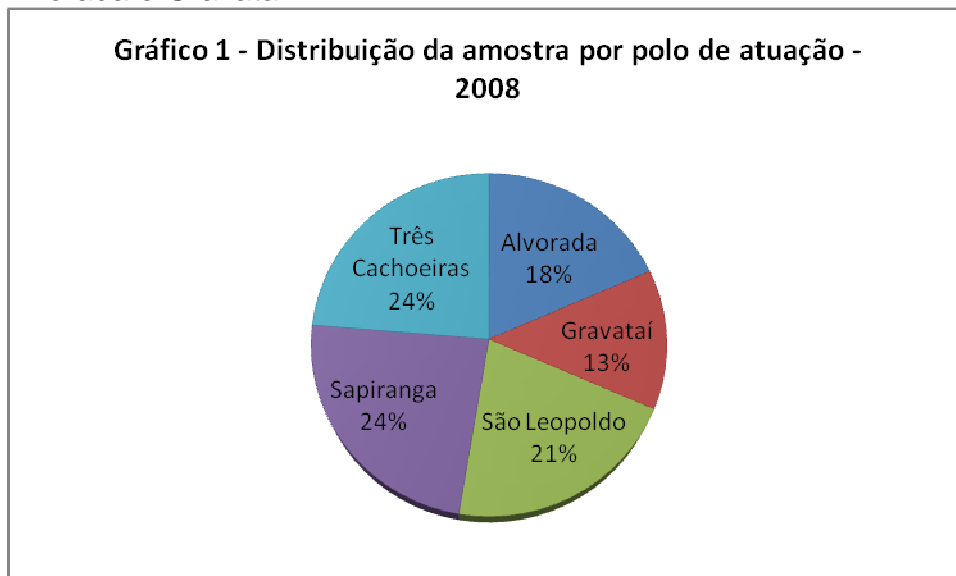
4.2. Dados quantitativos

Quanto ao perfil dos participantes nossa amostragem¹³ contava com 37 tutores, com idades que variavam entre 27 e 52 anos (média de 36 anos), todos considerados imigrantes digitais segundo Prensky (2001). O grupo foi constituído predominantemente por mulheres (33 dos 37 respondentes), o que corresponde ao universo pesquisado.

Na questão sobre a escolaridade a composição da amostra apresentou a seguinte distribuição: 8 graduados, 15 com especialização, 9 mestrados, 3 mestres e 4 doutorandos. Sendo, portanto, a maioria dos participantes no mínimo especialista e o ESPEAD vinham a ser uma segunda especialização.

O grupo não respondeu às questões sobre cidade de origem e outra ocupação remunerada, além da tutoria. ☺

Todos os polos estavam representados e a distribuição é ilustrada pelo gráfico 1, onde se pode observar que os polos que menos se fizeram representar foram Alvorada e Gravataí¹⁴.



Fonte: Questionário digital "Second Life", dezembro de 2008.

8 21.62% Especialista (2) 15 40.54% Mestrando (3) 9 24.32%

Os dados quantitativos revelam que nem todos conseguiram acessar o SL e criar o seu avatar. Dos 37 participantes quase 1/3 não conseguiu entrar no SL. Entre os que conseguiram mais da metade teve dificuldade de encontrar a Região

¹³ Nossa intenção inicial era realizar um *Censo*, onde todos se integrassem à proposta. Contudo, devido a dificuldades técnicas (capacidade do computador, tipo de conexão) acabamos por analisar os dados de uma amostra que contemplou mais da metade dos tutores matriculados na disciplina de Metodologia I.

¹⁴ Cabe destaca que esta baixa representatividade refere-se aos respondentes do instrumento e não necessariamente às interações realizadas no SL.

Gaúcha (apesar do envio das coordenadas e das orientações sobre o procedimento).

A maioria dos participantes declarou que acessava esporadicamente e todos declararam utilizar o português como idioma. O que confirma outras dificuldades observadas nos registros qualitativos analisados.

Entre as principais dificuldades encontradas pelos participantes do curso destacamos três: 1) a necessidade de computadores com mais capacidade e com boa resolução de vídeo; 2) problemas de conexão com a internet; e, 3) as dificuldades decorrentes da falta de domínio do inglês.

Um depoimento que integra os dois primeiros itens destacados (capacidade dos computadores e conexão de internet) foi realizado por A. S., uma tutora do Pólo de Sapiranga, que teve dificuldades de ambas as ordens

Muitas pessoas (e no próprio ESPEAD) não conseguiram acessar, pois o SL exige uma máquina com hardware potente e uma conexão rápida. Eu mesma, embora com um computador com uma boa configuração, fiquei praticamente um mês sem acessar o SL, pois ele solicitava uma atualização do programa. Como minha conexão é muito instável, não conseguia atualizar e por isso ele não abria. Isso eu achei bem complicado.

Outra tutora também teve dificuldades e comenta que a dificuldade foi comum entre os colegas.

Acho o SL muito interessante. Dá a possibilidade do lúdico, de montar o avatar e andar pelas ilhas em uma interação mais intensa que somente pela escrita. Testei no computador de uma colega e pude verificar isso, porque a placa de vídeo do meu computador não é suportada pelo programa (e o computador é novo e com uma boa configuração). E isso é um dos problemas do SL, que precisa ter um suporte mais amplo. Além disso, para que seja difundido, precisa-se de mais computadores com placa de vídeo, processadores mais avançados, assim como banda larga razoável, o que dificulta o uso de forma ampla pelos internautas. (DS, tutora)

Uma terceira tutora, que atua no Polo mais distante da sede, em Três Cachoeiras, integra no seu registro as três dificuldades que destacamos nessa análise

Acredito que o principal ponto negativo do uso do SL é a importância de se ter uma máquina que rode o jogo e uma internet banda larga. Assim como, a linguagem (não é em português), que dificulta a apropriação de recursos, ferramentas, regras e comandos. (F.V.L., tutora)

Mais de 30% dos tutores que participaram do curso se manifestaram sobre os problemas de configuração de máquina e/ou dificuldades de conexão à internet. Os que não vivenciaram essas dificuldades se manifestaram sobre as limitações impostas pelo desconhecimento do inglês que, a exemplo do que registra F.V.L., compromete tanto o uso de recursos específicos quanto a interação com outros usuários que não falem o português.

Trazemos o registro de uma tutora que descreve em detalhes esse tipo de dificuldade:

O que me chamou a atenção é que, a uma certa altura, conversando com uma americana (eu me comunicava com ela, através de um colega de trabalho, que domina bem o inglês), aconteceu a tradução das falas (inglês para o português). Perguntada sobre o como que estava sendo feita a tradução e por

quem, respondeu que ela tinha como que uma intérprete que fala 12 línguas. (C.L, tutora)

O problema no caso dessa tutora foi resolvido mediante o auxílio de uma colega, o que mostra que apesar das dificuldades é possível encontrar estratégias para a superação dos problemas.

Analisando os depoimentos de 30 dos 51 tutores que realizaram o curso, encontramos 8 casos onde estes mencionam alguma dificuldade decorrente de falta de proficiência em inglês, ou para interagir, como no depoimento de C.L, ou para utilizar os recursos, como no depoimento de D, que transcrevemos abaixo:

Mesmo baixando o software em português, algumas funcionalidades aparecem em inglês. Acredito que uma pessoa que não tenha, pelo menos, uma mínima noção dessa língua, tenha bastante dificuldade de navegar e compreender algumas coisas.

Apesar dos tutores se limitarem inicialmente a explorar espaços criados por brasileiros, como o espaço da UNISINOS ou Búzios, estes também são freqüentados por usuários de várias nacionalidades e o desconhecimento do inglês dificultou sobremaneira as interações. Talvez a constatação das possibilidades geradas pelo uso pedagógico dos Mundos Virtuais, que ampliam as "fronteiras", estimule os tutores a buscarem uma formação mais sólida que inclua a aprendizagem de outros idiomas a fim de favorecer as trocas e promover uma participação mais efetiva não apenas no SL, mas em outros espaços reais e virtuais.

5. Conclusões

O PEAD sendo desenvolvido na WEB e promovendo a criação redes de aprendizagem, vem modificando as práticas pedagógicas tradicionais, nas quais os alunos, tutores e docentes foram formados e preparados para o mercado de trabalho. Estas transformações na educação, a partir do uso das TICs associadas a novas formas de conceber e fazer a educação mostra possibilidades privilegiadas para a formação de um novo professor, de um novo tutor e, por conseguinte, de um novo aluno, basta que estejamos abertos para tais mudanças.

A experiência com o SL foi significativa, possibilitando a interação entre tutores e alunos de outras Universidades do Brasil e Exterior. Cada vez que os tutores acessavam a "Região Gaúcha", vivenciavam a aprendizagem e deduziam as demais formas de expressão e recursos disponíveis para o desenvolvimento de novas atividades. Aprender a caminhar, a dançar, a voar enfim, todos os movimentos no teclado e no mouse para que o seu *avatar* tivesse "vida".

Em geral a oportunidade de experimentar e utilizar a plataforma no mundo virtual no processo de EaD foi bem recebida. Alguns problemas de conexão e de hardware surgiram em meio ao processo, mas foram contornados a partir da instalação do programa no laboratório onde os que não conseguim acessar, dos seus computadores pessoais, tinha o acesso garantido.

Fagundes (1999) destaca que, no contexto atual da EaD, o educador não deve pensar apenas na área cognitiva em um ambiente de aprendizagem construtivista. É preciso ativar mais do que o intelecto. Ao educador cabe a função de ativação da aprendizagem; ele deve trabalhar consigo mesmo a percepção de seu próprio valor e promover a auto-estima e a alegria de conviver e cooperar, bem como desenvolver um clima de respeito e de auto-respeito. O SL proporcionou estas aprendizagens, pois os participantes demonstravam entusiasmo em explorar as possibilidades e rapidamente registravam as fotos e as experiências nos seus *Pbwikis*.

Referências Bibliográficas

- BRAGA, Mariluci. Realidade Virtual e Educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**. v.1, n.1, 2001.
- BELLONI, Maria Luiza. **Educação a distância**. Campinas: Autores Associados, 1999.
- _____. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- _____. **Educação a distância**. Campinas: Autores Associados, 2001.
- DEMETERCO, Jeferson; ALCÂNTARA, Paulo Roberto. O Mundo virtual como ferramenta interativa no ensino-aprendizagem colaborativo. **Comunicar**, n.023, Grupo Comunicar, Huelva, Espanha, 2004, pp. 77-81.
- FAGUNDES, Léa da Cruz ET al. **Projetos de Aprendizagem** – Uma experiência mediada por ambientes telemáticos. Workshop Brasileiro de Informática na Educação – WIE 2005. Disponível em: http://amadis.lec.ufrgs.br/downloads/artigos/amadis_wie2005_versao_final.pdf
- _____; MAÇADA, Débora; SATO, Luciane. **Aprendizes do Futuro: as Inovações Começaram**. Coleção Informática para a Mudança na Educação – Ministério da Educação. Brasília: Estação Palavra, 1999. Disponível em: <<http://mathematikos.psico.ufrgs.br/textos/aprender.pdf>>
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- MAIA, Carmem; MATTAR, João. **ABC da EaD: a educação a distância hoje**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- MINISTÉRIO DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA. **Sociedade da Informação no Brasil: Livro verde**. Brasília, 2000.
- MOORE, M.G.; KEARSLEY, G. **Educação a Distância: uma Visão Integrada**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- PETERS, Otto. **Didática do ensino a distância: experiências e estágio da discussão numa visão internacional**. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2003.
- _____. **A educação a distância em transição: tendências e desafios**. Trad. Leila Ferreira de Souza Mendes. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2004.
- PRADO, Gilberto. Desertesejo: um projeto de ambiente virtual de multiusuário na Web. In: **Catálogo Eletronic Art Exhibition**. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.
- SPENCE, J. (2008). Demographics of Virtual Worlds. **Journal of Virtual Worlds Research**.1(2). Retrieved from <<http://jvwresearch.org>> on 1 January 2009.