

Sloodle – ambiente tridimensional de gestão de aprendizagens

Loureiro, Ana Cristina de Castro
Escola Superior de Educação
Instituto Superior Politécnico de Santarém
ana.loureiro@ese.ipsantarem.pt

Barbas, Maria Santa-Clara
Escola Superior de Educação
Instituto Superior Politécnico de Santarém
maria.barbas@ese.ipsantarem.pt

Resumo: Esta comunicação tem como finalidade apresentar as potencialidades de uma plataforma virtual tridimensional de gestão de aprendizagens. Importa, sobretudo, reflectir sobre os emergentes benefícios que a tridimensionalidade traz no que toca à tutoria e à mediação num processo de ensino a distância baseado num ambiente Web. Assim, nesta comunicação, propomos fazer uma análise dos espaços Web de aprendizagem *Moodle*, *Second Life* e *Sloodle*.

Palavras-chave: *Sloodle*, *Second Life*, aprendizagem colaborativa, *MUVE*

1. Introdução

A presente comunicação, sob o título *Sloodle – ambiente tridimensional de gestão de aprendizagens*, pretende apresentar o conceito *Sloodle*. Apresentaremos as potencialidades que os ambientes imersivos tridimensionais, como a *Second Life*, podem oferecer. Por outro lado, apontaremos, também, as razões pelas quais devemos continuar a usufruir das ferramentas de gestão de aprendizagens 2D, como o *Moodle*. O conceito *Sloodle* integra e interliga estes dois espaços multimodais de ensinar e aprender (*Second Life* e *Moodle*), debruçar-nos-emos sobre as vantagens da sua utilização, e em particular, no ensino a distância. Cada vez mais as escolas procuram novos formatos de ensinar e aprender, de forma a poder cativar os estudantes da “digital age”. Como nos referem Veen e Vrakking (2006: 11) “Homo sapiens learn by playing, exploratory play. Their learning starts as soon as they play simple computer games and learning soon becomes a collective activity as problems will be solved collaboratively and creatively, acting in a global community of interests.” Os “novos” ambientes virtuais multi-utilizador possibilitam, precisamente, esse contacto, essa colaboração e esse sentido de pertença a uma comunidade global. Assim, porque não aproveitar essas plataformas para a educação? Escolas e professores terão que se adaptar a esta realidade para continuar a ter a capacidade de cativar os seus alunos, afinal “they have grown up in a world in which information and communication facilities are available to almost everyone and can

be used in na active way” (Veen e Vrakking, 2006: 29). O *Sloodle* apresenta-se como uma excelente ferramenta com possibilidades imensas no que concerne à dinamização de uma sala de aula virtual tridimensional.

2. Enquadramento

Com o advento da web 2.0 o ensino tem à sua disposição outros espaços multimodais de aprendizagens, permitindo “immersive web sites with flash quickly followed combined with ubiquitous communication via IM and IRC chat (...) the exponential growth of self publishing, blogs and wikis (...) the massive sharing social network communities of flickr and YouTube in sync with the explosion of portals containing all the above in services such as MySpace, Yahoo and MSN” (Hayes, 2006). Cada um de nós deixou de ser um mero recolector de informação (web 1.0) passando a ser um interveniente activo e reactivo, produtor e disseminador de informação. Mas a Web foi “invadida” pelos “virtual environments in which we meet as avatars, interact as 3D moving objects that takes sharing, co-creation and communication to the next, predictable level” (*idem, ibidem*). Assim, com a revolução da apelidada de web 3.0 podemos ter comunicação e colaboração em tempo real. Como nos indica Hayes (2006), a evolução da Web pode ser definida como “1.0 the pushed, one way only web, 2.0 the two-way shared web, 3.0 the real time collaborative web”.

A *Second Life* poderá ser, talvez, o melhor exemplo da “real time, co-creative web” (*cf.* Figura 1).

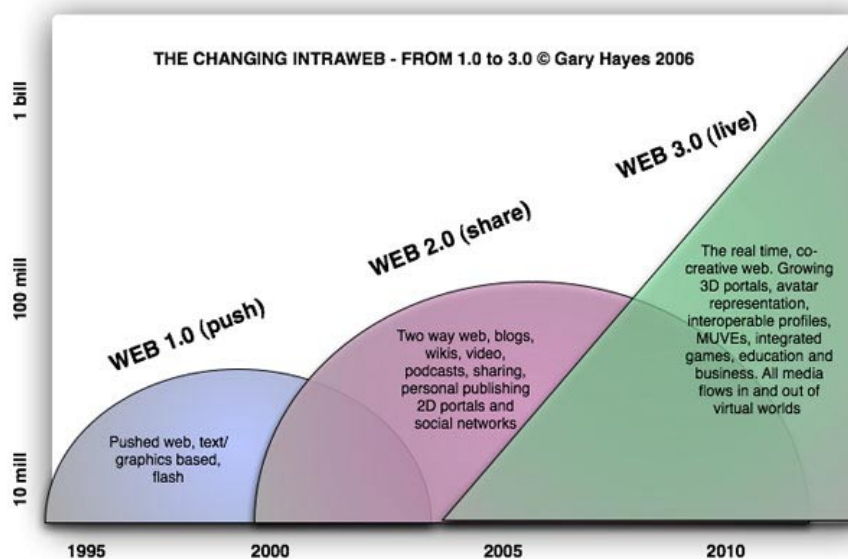


Figura 1 – *The Changing IntraWeb*

Importa aqui referir que entendemos *Second Life* como um mundo virtual tridimensional, onde cada utilizador pode ter uma vida “em tudo correspondente à vida real (...) é literalmente uma segunda vida, onde cada um define o que pretende ser, fazer ou ter” (Bettencourt e Abade, 2007) projectada *in world* pelo seu avatar¹.

A *Second Life* apresenta-se como um desses espaços da web 3.0, caracterizando-se como um ambiente virtual multi-utilizador (*MUVE - Multi-User Virtual Environment*). Consideramos que estes ambientes virtuais multi-utilizador trazem possibilidades educativas crescentes relativamente a outros ambientes de aprendizagem, assumindo-se como um “ever growing virtual playground that is limited only by the creativity of its users” (Johnson, 2006).

Estudos recentes da *Federation of American Scientists* comprovam que os *MUVE* têm uma clara aplicação educacional, uma vez que permitem “to build 3-D objects collaboratively and in real time with others in the same world has enormous potential for teaching building, design, and art principles. Because Second Life is a rough simulation of the natural world, with meteorological and gravitational systems, the possibilities of experimenting with natural and physical sciences are endless. Meanwhile, the ability to interact with people from all over the globe enables political and cultural exchange and research in a safe and controlled environment” (Wagner, 2007).

São estes *MUVE* que possibilitam a passagem das vozes sem corpo da web 2.0 para a humanização (através do avatar) no espaço virtual da agora web 3.0. Até porque, e tal como a própria *Linden Lab* a define, a *Second Life* é um “online, 3D virtual world imagined and created entirely by its Residents” (Linden Research, 2008). Os utilizadores são os criadores, os produtores dos conteúdos, de facto “human become more linked together (...) more networked (...) internet have no limits or borders” (Veen e Vrakking, 2006: 29).

Apesar da *Second Life* possibilitar uma colaboração em tempo real, continuamos a necessitar de uma plataforma onde possamos disponibilizar recursos e outras actividades. A *Second Life* não é, certamente, um repositório de conteúdos e nem todas as actividades são adequadas a este ambiente. Por outro lado, infelizmente, nem sempre os nossos alunos têm possibilidade de aceder à Web no local e na hora que se pretende e nem sempre possuem a tecnologia (*hardware*) desejável para que possam usufruir de um ambiente virtual multi-utilizador. Assim, termos a possibilidade de utilizar/interligar duas plataformas complementares (*LMS* e *MUVE*) é uma realidade com a introdução do conceito *Sloodle*.

¹ *The digital representation of your virtual self in Second Life. Or, in plain English, the character in Second Life that's you* (Pedro McMillan, 2008)

3. Conceito

O *Sloodle* é um projecto *Open Source* que pretende “develop and share useful, usable, desirable tools for supporting education in virtual worlds, making teaching easier” (SJSU’s, 2007). O *Sloodle* oferece-nos a possibilidade de juntar “the learning support and management features of web-based LMS (Learning Management Systems, a.k.a. VLE or Virtual Learning Environment) with rich interactive game-technology based 3D Multi-User Virtual Environments (MUVE)” (*idem, ibidem*). No fundo este ambiente propõe uma integração (*mashup*) entre o ambiente *Moodle* e a *Second Life*. Permite que a uma disciplina disponibilizada via *Moodle* se possa juntar uma “3D interactive classroom with all your Moodle resources available to your students in the virtual world” (*idem, ibidem*).

Importa, talvez, referir que o *Moodle* é definido como um “course management system (CMS) – a free, Open Source software package designed using sound pedagogical principles, to help educators create effective online learning communities” (Moodle, 2008).

Poderemos, desta forma, beneficiar das potencialidades de duas plataformas distintas, que colaborativamente permitem recriar outros espaços multimodais de aprendizagens, usufruindo das riquezas de cada uma das plataformas (*cf.* Figura 2).

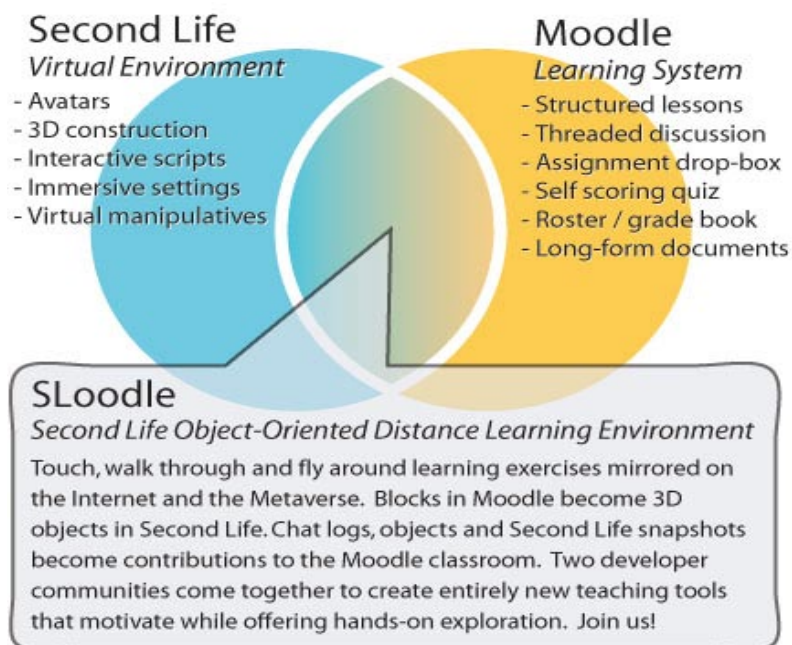


Figura 2 – *Sloodle Concept*

O *Sloodle* assume-se como um ambiente de ensino a distância orientado a objectos da *Second Life*. Para podermos ter acesso às facilidades da sala de aula interactiva a 3D, há a necessidade de se instalar um módulo/extensão no servidor *Moodle* (*cf.*

<http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/SloodleAdminDocs>), desta forma passamos a ter disponível mais uma opção no menu de Atividades da plataforma: a *Sloodle Virtual Classroom*.

4. Como funciona a *Sloodle Virtual Classroom*

Como nos explica o avatar Pedro McMillan, numa sessão *in-world* sobre o funcionamento do *Sloodle*, a intenção “is to make SL act like another browser onto Moodle, it doesn't *replace* your 2d web-browser, nor does it just re-create the entire 2d experience, rather, we try to find exciting and innovative new ways to present the material. The idea is that your avatar gets directly connected to your Moodle account, as such, when you access Moodle features through SL, Moodle sees you as your Moodle account, not as your avatar.” (cf. *in-world: virtuALBA 191,166,29 – Sloodle Sandbox*). Ou seja, o módulo *Sloodle* permite que a *Second Life* funcione como um *browser* para o *Moodle*, mas com a particularidade de ser a três dimensões.

Quando inserimos a actividade *Sloodle Virtual Classroom* no *Moodle*, recebemos no inventário do nosso avatar um *Sloodle Set* (cf. Figura 3).

O *Sloodle Set* é pois “the most important in-world component of *Sloodle*. It automates the rezzing and configuration of most other *Sloodle* objects, which can make Educators' jobs quicker and easier” (SJSU's, 2007), sendo composto por quatro elementos (cf. Figura 3): *Controller Panel*, *Recycle Bin*, *Object Dispenser* e *Profile Manager*.

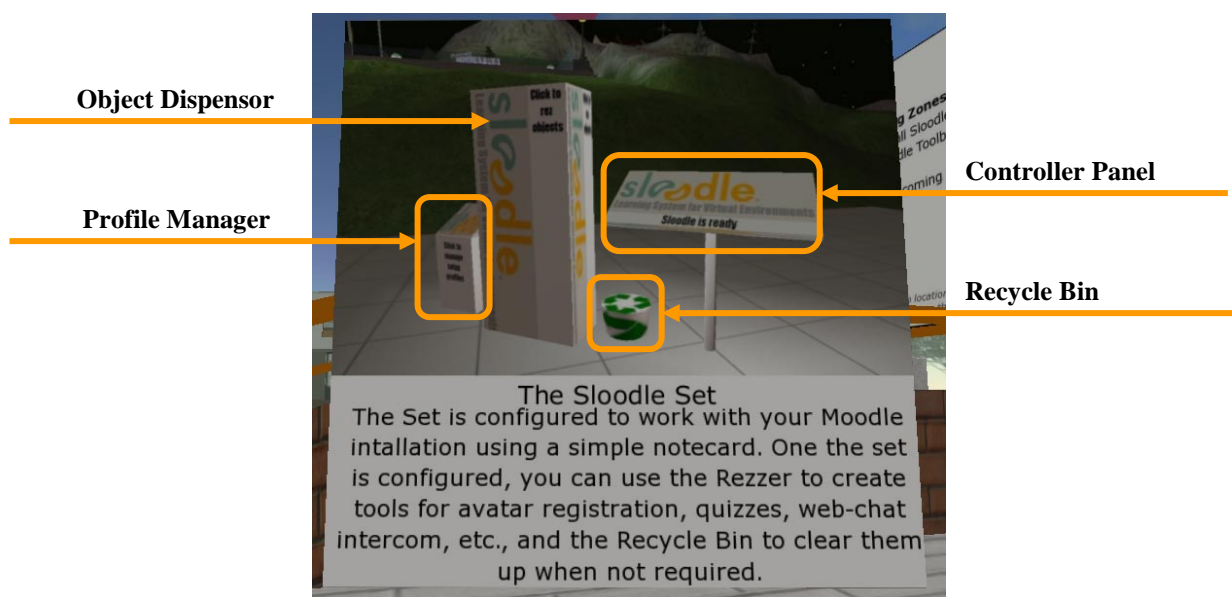


Figura 3 – *The Sloodle Set*

Passamos, de seguida, a explicar o que fazem cada um dos elementos disponíveis no *Sloodle Set*:

- ***Controller Panel***

Também conhecido por painel de configuração. Esta ferramenta é utilizada quando pretendemos configurar ou *reset* todo o *Sloodle Set*.

- ***Recycle Bin***

Permite que se eliminem todos os objectos disponibilizados pelo *Sloodle Set* numa determinada aula.

- ***Profile Manager***

Permite a gestão de *Profiles* para uma determinada aula. Um *Profile* é uma lista de objectos personalizáveis e com a sua respectiva localização, para que facilmente se possa recriar um determinado *layout*. Cada *Profile* tem um nome específico e todos ficam armazenados na base de dados do *Moodle* (independentemente do curso/disciplina a que pertencem). Permite que, apesar de eliminarmos um *Sloodle Set*, não eliminamos os nossos *Profiles*.

- ***Object Dispensor***

Também conhecido como *Object Vendor*, é através desta ferramenta que podemos especificar as diversas actividades *in-world* para uma determinada aula. Assim, temos ao nosso dispor:

- *Sloodle Access Checker* – Verifica a presença de avatares num determinado espaço/área;
- *Sloodle Access Checker Door* – Controla a presença de avatares quando estes tocam no objecto;
- *Sloodle Course Enrolment Booth* – “Allows users in Second Life to enrol their Moodle account in courses on the Moodle site” (SJSU’s, 2007).
- *Sloodle Login Zone* – Permite que os utilizadores possam ser teletransportados directamente do *Moodle* para uma aula na *Second Life*;
- *Sloodle MetaGloss* – Permite que se aceda *in-world* a um determinado glossário do *Moodle*;
- *Sloodle Object Distributor* – Permite a distribuição de objectos aos avatares;

- *Sloodle Object Selector* – Permite o controlo *in-world* do *Sloodle Object Distributor*;
- *Sloodle Quiz Chair* – Possibilita que os utilizadores respondam a testes de escolha-múltipla *in-world*, recebendo *feedback* visual;
- *Sloodle Registration Booth* – Faz a ligação entre as contas dos avatares e as respectivas contas no Moodle (este processo também é conhecido como *avatar authentication* ou *avatar registration*);
- *Sloodle WebIntercom* – Permite ligar uma sessão pública de *chat in-world* com uma *chatroom* no Moodle. Permite que as sessões de *chat* possam ser partilhadas entre utilizadores registados na *Second Life* e/ou no Moodle.

Para melhor informação, podemos visitar o espaço do projecto *Sloodle* na *Second Life*: <http://slurl.com/secondlife/virtuALBA/252/212/33>.



Figura 4 – Espaço *in-world* do projecto *Sloodle*

Neste espaço podemos obter todo o tipo de informação acerca do *Sloodle* (o conceito, a sua instalação, a barra de ferramentas, notícias), bem como assistir a sessões de formação. A formação é ministrada na *Sloodle Sandbox*, todas as quartas-feiras das dez às onze horas da manhã e das vinte e duas às vinte e três horas da noite (GMT) (*cf. in-world: virtuALBA 191,166,29*). O formador é o avatar Pedro McMillan.

5. Conclusão

Concordamos, no todo, com Wagner (2007) quando nos refere que os *MUVE* são “an ideal pedagogical resource”. Sobretudo porque, “acting in virtual communities is nothing new to homo sapiens and is part of normal life” (Ween e Vrakking, 2006: 74), não representando um entrave, mas antes um desafio. Para esta nova geração de utilizadores “both real and virtual life are components of their lives, without considering one less valuable or real than the other” (*idem, ibidem*). A maior adaptação deverá ser, talvez, em boa parte, dos professores. Como nos refere Lester (2006) temos que “unlearn your old ways of thinking. Don’t recreate pre-existing models of education. If you want to teach biology why build a virtual classroom with desks and a blackboard in Second Life when you could build a whole interactive human cell?.” As novas apostas para a educação passam pela disponibilização de conteúdos em ambientes que possibilitem aos alunos sentimentos de confiança, relevância, talento, desafio, “*immersion*”, paixão, “*self-direction*”.

A utilização de ambientes imersivos a três dimensões permitem, por exemplo numa situação de ensino a distância, um mascarar da sensação de isolamento e solidão, muitas vezes identificada como factor perturbador e gerador de situações de menor sucesso. Num ambiente virtual tridimensional e multi-utilizador, como o *Second Life*, assistimos, como já referido, à passagem das vozes sem corpo da Web 2.0 para a humanização no espaço virtual da Web 3.0. Permite que todos os intervenientes num processo de ensinar e aprender a distância construam uma identidade visível e “virtualmente palpável”, fortificando o sentido de pertença numa comunidade de aprendizagem. De um modo geral os intervenientes tendem a sentir-se mais motivados, funcionando como um potenciador de auto-estima, gerando-se um maior fluxo de comunicação e interacção entre todos os participantes.

Assim, professores e alunos poderão ter “encontros on-line”, aulas com um cariz mais informal, onde se pretende que exista uma maior partilha de conhecimentos e de contactos. Uma das vantagens da utilização de *MUVE* é que “cada interveniente terá um corpo e uma imagem e poderá aceder às aulas a partir de casa ou de outro lugar qualquer, sem necessidade de estar fisicamente na escola” (Barbas e Campiche, 2007).

Podemos concluir que os formatos imersivos 3D têm um potencial significativo no que toca a “facilitating collaborations, community and experiential learning” (Dickey, 2005 *in* Kemp e Livingstone, 2007).

Referências bibliográficas

- Barbas, M. e Campiche, J. (2007) *Educação entra no Second Life*. Jornal O Ribatejo (edição 1155). Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: [http://www.oribatejo.pt/index.php?lop=conteudo&op=b3e3e393c77e35a4a3f3cbd1e429b5dc&drops\[drop_edicao\]=124](http://www.oribatejo.pt/index.php?lop=conteudo&op=b3e3e393c77e35a4a3f3cbd1e429b5dc&drops[drop_edicao]=124).
- Bekkers, C. (2007) *Education in virtual-real worlds*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://cleobekkers.wordpress.com/>.
- Bettencourt, T. e Abade, A. (2007) *Mundos Virtuais de Aprendizagem e de Ensino – uma caracterização inicial*. In: Marcelino, M. e Silva, M. (org) *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa*, pp 37-42 (CD-Rom).
- Hayes, G. (2006) *Virtual Worlds, Web 3.0 and Portable Profiles*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://www.personalizemedia.com>
- Johnson, N. (2006) *The Educational Potential of Second Life*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://digitalunion.osu.edu/showcase/virtualenvironments>.
- Kemp, J. e Livingstone, D. (2007) *Putting a Second Life “Metaverse” Skin on Learning Management Systems*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://www.sloodle.org/whitepaper.pdf>.
- Lester, J. (2006) *Pathfinder Linden’s Guide to Getting Started in Second Life*. In: Livingstone, D. e Kemp, J. (org.) *Proceedings of the Second life Education Workshop at the Second Life Community Convention*, pp v-vii. Disponível (07.02.2008) na World Wide Web: <http://www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf>.
- Linden Research, Inc (2008) *Second Life: Official site of the 3D online world*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://secondlife.com/whatis>.
- Moodle (2008) *Welcome to Moodle*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://moodle.org>
- SJSU's School of Library & Information Science Second Life (2007) *Sloodle, Slis Second life Wiki*. Disponível [07.02.2008] na World Wide Web: <http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/Sloodle>.
- Wagner, J. (2007) *The School of Second Life: Creating new avenues of pedagogy in a virtual world*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://www.edutopia.org/school-second-life>.
- Veen, W., e Vrakking, B. (2006) *Homo Zappiens – Growing up in a digital age*. London: Network Continuum Education.