



INSTITUTO POLITÉCNICO DE SANTARÉM
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE SANTARÉM

**METODOLOGIA DO PROJECTO TECNOLÓGICO: ESTUDO
COMPARATIVO DE VÁRIAS PLATAFORMAS DIGITAIS
(MOODLE, SECOND LIFE, SLOODLE) NA APRENDIZAGEM
DOS MESTRANDOS DE E.C.M.**

Relatório de Estágio apresentado à Escola Superior de Educação do
Instituto Politécnico de Santarém para obtenção do grau de Mestre em
Educação e Comunicação Multimédia

Por

ÂNGELO DA COSTA CORTESÃO

Sob a orientação da Professora Doutora Maria Potes Barbas

SANTARÉM 2010



INSTITUTO POLITÉCNICO DE SANTARÉM
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE SANTARÉM

**METODOLOGIA DO PROJECTO TECNOLÓGICO: ESTUDO
COMPARATIVO DE VÁRIAS PLATAFORMAS DIGITAIS
(MOODLE, SECOND LIFE, SLOODLE) NA APRENDIZAGEM
DOS MESTRANDOS DE E.C.M.**

Relatório de Estágio apresentado à Escola Superior de Educação do
Instituto Politécnico de Santarém para obtenção do grau de Mestre em
Educação e Comunicação Multimédia

Por

ÂNGELO DA COSTA CORTESÃO

Sob a orientação da Professora Doutora Maria Potes Barbas

Agradecimentos

À minha esposa Margarida e às minhas filhas Natacha, Chantal e Beatriz, que desde o princípio me apoiaram incondicionalmente, chegando mesmo a participar nas actividades de descoberta dos Mundos Virtuais e de experimentação das ferramentas digitais associadas.

Aos meus pais Manuel e Regina que souberam transmitir-me os valores do trabalho, da perseverança, da honestidade e humildade, entre muitos outros, que contribuíram para a minha formação pessoal e profissional.

À minha professora orientadora Doutora Maria Barbas, pelo seu apoio, pela sua competência e profissionalismo, e sobretudo pelo seu entusiasmo que muito contribuiu para manter a elevada motivação imprescindível à consecução deste projecto.

Aos meus colegas de mestrado, em especial ao Fernando Brandão que sempre esteve presente como colega e amigo, partilhando os seus conhecimentos e experiência, tendo colaborado na parte técnica da implementação do projecto.

Aos mestres José Nunes e Hugo Almeida, que estiveram sempre disponíveis, e cuja colaboração foi essencial para o desenvolvimento do projecto.

E por fim, mas não menos importante, aos colegas de mestrado, alunos do 1º ano da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico, sem os quais este projecto não se teria concretizado.

ÍNDICE

Índice de Figuras	II
Índice de Quadros	II
Índice de Gráficos	III
Anexos	IV
Siglas	VI
Introdução	
Parte I – Fundamentação teórica	5
1. <i>O homo zappiens avatarus</i> na sociedade digital	5
2. Mundos Virtuais: características e implicações para a educação	6
3. Do Moodle ao SL [®] : integração de conteúdos	10
4. SLOODLE: características e interoperabilidade	10
4.1. SLOODLE: relato de experiências internacionais e nacionais	12
4.2. Vantagens, desvantagens	17
4.3. Potencialidades pedagógicas para a educação	18
Parte II - Metodologia do Projecto Tecnológico	19
1. Metodologia do Projecto tecnológico: estudo etnográfico	19
1.1. Processo didáctico	20
1.1.1. Actividades preparatórias	20
1.1.1.1 Actividades preparatórias por parte dos docentes	21
1.1.1.2. Actividades desenvolvidas nas plataformas pelos estudantes	25
1.1.1.3. Actividades de interacção colaborativa	31
Parte III – Análise e discussão de dados	35
Introdução	
1. Relatórios Moodle	35
2. Questionários Moodle	39
3. Entrevistas virtuais	45
Conclusão	47
Reflexão	50
Bibliografia	51
Ligações à internet por ordem de apresentação no texto escrito	53

Outras ligações à internet	55
Ligações à internet sobre Second Life	57
Ligações à internet sobre Sloodle	58
Documentos em formato vídeo consultados na internet	59

Índice de Figuras

Figura 1 – <i>Sala de aula SL</i> <i>(Imagem apresentada no fórum “Notícias comentadas” sob o título “o que é isto?”, in Ideários : http://www.idearios.com.br/?p=448)</i>	26
Figura 2 – <i>Presenter 1</i> <i>Objecto Sloodle “Presenter” – “Grupos & Building em SL” (diapositivo 1)</i>	29
Figura 3 – <i>Presenter 2</i> <i>Objecto Sloodle “Presenter” – “Grupos & Building em SL” (diapositivo 2)</i>	29
Figura 4 – <i>Tópico 10 “COMUNICAR”</i> <i>(Tópico da disciplina Moodle “MPT – Sloodle”)</i>	30
Figura 5 – <i>Entrevista no espaço Sloodle</i>	45

Índice de Quadros

Quadro 1 – <i>Lista das actividades mais participadas na Moodle</i>	37
Quadro 2 – <i>Lista de actividades com vários tipos de acções</i>	39

Índice de Gráficos

Gráfico 1 – <i>Tipo de acção dos alunos na Moodle</i>	36
Gráfico 2 – <i>Actividades mais participadas na Moodle</i>	36
Gráfico 3 – <i>Distribuição por tipo de acção</i>	38
Gráfico 4 – <i>Tipo de acções por actividade</i>	38
Gráfico 5 – <i>Caracterização do público-alvo (Sexo, idade)</i>	40
Gráfico 6 – <i>Caracterização do público-alvo (Ciclo) (Ciclo de ensino em que lecciona)</i>	40
Gráfico 7 – <i>Caracterização do público-alvo (Ligação) (Tipo de ligação à Internet)</i>	40
Gráfico 8 – <i>Caracterização do público-alvo (Utilização) (Tipo de utilização das plataformas digitais)</i>	41
Gráfico 9 – <i>Caracterização do público-alvo (Frequência) (Frequência de utilização das plataformas digitais)</i>	41
Gráfico 10 – <i>Promoção da interacção entre estudantes (Ciclo de ensino em que lecciona)</i>	42
Gráfico 11 – <i>Promoção da interacção entre estudante e docente</i>	43
Gráfico 12 – <i>Promoção da interacção entre estudante e documentos</i>	43
Gráfico 13 – <i>Plataformas que mais promovem a interacção</i>	43
Gráfico 14 – <i>Promoção da aprendizagem em espaços virtuais</i>	44
Gráfico 15 – <i>Aplicabilidade das plataformas digitais à realidade profissional</i>	45

Anexos	61
Anexo A – E-mail: Inscrição na disciplina MPT-Sloodle	62
Anexo B – E-mail: Informação de actualização da disciplina	62
Anexo C – Informação assíncrona através do chat do Second Life	62
Anexo D – Informação assíncrona através de uma “Notice”	63
Anexo E – Fórum “Notícias Comentadas”	63
Anexo F – Fórum “Sabias que...?”	63
Anexo G – Fórum “A Disciplina MPT no Sloodle”	64
Anexo H – Actividades com os objectos Sloodle	64
Anexo I – Documento “Grupos & Building em SL” (PPT com 25 diapositivos)	64
Anexo J – Objecto Sloodle “Presenter” – Incompatibilidade com ficheiros PDF	68
Anexo K – Objecto Sloodle “Awards System”	68
Anexo L – Objecto Sloodle “Presenter”: Documento “Iniciativas Microsoft para a Educação”	68
Anexo M – Recursos do Second Life	69
Anexo N – Objectos Sloodle	69
Anexo O – “Cypris Chat” na ilha SLOODLE em Second Life	69
Anexo P – “Classroom 101” na ilha SLOODLE em Second Life	70
Anexo Q – Recurso “Build” do Second Life	70
Anexo R – Activação de um grupo em Second Life	70
Anexo S – Configuração de um objecto para entrega através do objecto “PrimDrop”	71
Anexo T – Ferramentas de divulgação de eventos em Second Life (SLOODLE Moot2010)	71

Anexo U – <i>Relatórios de actividade na plataforma Moodle</i>	71
Anexo V – <i>Dados retirados dos relatórios de estatísticas de acesso da plataforma Moodle</i>	72
Anexo W – <i>Questionário (14 imagens)</i>	80
Anexo X – <i>Tratamento estatístico Moodle das respostas ao questionário (20 imagens)</i>	83
Anexo Y – <i>Conjunto de gráficos elaborados com base no tratamento estatístico do Anexo X</i>	88
Anexo Z – <i>Actividade com o objecto Sloodle “PrimDrop” sobre “A Interacção nas plataformas Moodle/Second Life/Sloodle”</i>	92
Anexo AA – <i>Planificação das entrevistas aos mestrandos do 1º ano de ECM</i>	94
Anexo AB – <i>Sessões de chat relativas às entrevistas com os mestrandos</i>	96
1 – <i>Entrevista do mestrando 10</i>	96
2 – <i>Entrevista do mestrando 5</i>	103
3 – <i>Entrevista do mestrando 8</i>	111
4 – <i>Entrevista do mestrando 2</i>	123
Anexo AC – <i>Poster apresentado na Iª Conferência sobre “Learning and Teaching in Higher Education” organizada pela Universidade de Évora</i>	130
Anexo AD – <i>Comunicação “Sloodle: Meio de Interacção no Ensino a Distância” apresentada na Iª Conferência sobre E-Learning “myMpel 2010” promovida pela Universidade Aberta</i>	131

SIGLAS

3D	- 3 Dimensões
b-learning	- Blended Learning
CMS	- Content Management System
CTEdu	- Centro de Tecnologias Educativas da Universidade de Évora
CVE	- Collaborative Virtual Environments
DWC	- Dubai Women's College
EaD	- Ensino a Distância
ECM	- Educação e Comunicação Multimédia
e-learning	- Electronic Learning
ESES	- Escola Superior de Educação de Santarém
EU	- Universidade de Évora
IPLS	- Intel Performance Learning Solutions
IVW	- Introduction to Virtual Worlds
KAIST	- Korea Advanced Institute of Science and Technology
LLP	- Lifelong Learning Programme
LMS	- Learning Management System
Mb	- Megabyte
MOODLE	- Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment
MPT	- Metodologia do Projecto Tecnológico
MUVE	- Multi-User Virtual Environment
PDF	- Portable Document Format
RAM	- Random Access Memory
SL	- Second Life
SLESES	- Second Life Escola Superior de Educação de Santarém
SLOODLE	- Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment
TIC	- Tecnologias da Informação e Comunicação
VLE	- Virtual Learning Environment

Introdução

As plataformas digitais *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*, constituem uma base de recursos educativos cada vez mais utilizada no ensino superior nas modalidades de *e-learning* e *b-learning*.

O mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém tem sido desenvolvido em regime de *b-learning*, disponibilizando o acesso ao conjunto das suas disciplinas na plataforma *MOODLE*. O *SECOND LIFE*[®] tem vindo a constituir um complemento no conjunto de espaços educativos disponibilizados, inicialmente com a criação da ilha "SLESSES", e recentemente, com a "Ilha da Educação e Inovação". O *SLOODLE* veio garantir a continuidade dos recursos do *MOODLE* no ambiente 3D do *SECOND LIFE*[®].

Esta diversidade de recursos levou à reformulação e desenvolvimento da disciplina de «Metodologia do Projecto Tecnológico» do 1º ano de mestrado em Educação e Comunicação Multimédia, nas plataformas *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*, a desenvolver no segundo semestre.

A proposta de desenvolvimento de uma disciplina curricular em ambiente virtual 3D surge no seguimento do estudo desenvolvido por José Nunes sobre o *SLOODLE* (*Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment*) e sua divulgação junto da comunidade educativa da Escola Superior de Educação de Santarém. As duas plataformas de comunicação que têm vindo a cativar a atenção de todos os professores inovadores, o *MOODLE* e o *SECOND LIFE*[®], encontram-se interligadas através do *SLOODLE*.

Reconhecidas as potencialidades educativas dos Mundos Virtuais, verifica-se a necessidade de uma análise dos formatos dos documentos, que sofreram naturais transformações, nos domínios técnicos e pedagógicos, ao passar do papel para o digital. Assim, na elaboração dos documentos digitais foram considerados a legibilidade do documento no monitor, a inserção da imagem, o hipertexto, os mapas de navegação, os guiões de interfaces. Estas características condicionarão a recepção da informação e a motivação do cibernauta. Com o desenvolvimento dos Mundos Virtuais, os documentos digitais sofreram mudanças que pressupõem novas alterações dos formatos.

As constantes inovações, quer ao nível das plataformas digitais quer dos formatos dos documentos, remetem para a questão da interoperabilidade dos espaços virtuais na partilha de recursos e documentação, assim como para um conhecimento aprofundado das suas características técnicas e pedagógicas, com vista a uma utilização adequada destes recursos no domínio da educação.

O *SECOND LIFE*[®] constitui a realidade virtual do século XXI, logo o espaço ideal para o desenvolvimento de uma nova geração de LMS (*Learning Management System*) em 3D, neste caso, o *SLOODLE*. O futuro da Educação na era digital encontra-se definitivamente ligado aos Mundos Virtuais, conforme se pode verificar pelo crescente número de estabelecimentos de ensino superior a explorar o *SLOODLE*. No entanto, a investigação e publicações sobre a utilização deste recurso na educação é ainda bastante reduzida, encontrando-se apenas alguns estudos de caso.

A implementação desta ferramenta virtual procurou responder a questões relacionadas com os formatos, a interoperabilidade, a interacção, a promoção da aprendizagem e a aplicabilidade desta plataforma digital na prática lectiva. Assim, de acordo com o necessário conhecimento técnico e pedagógico, foram elaboradas cinco questões:

- Que mudanças nos formatos?
- Quais os formatos de interoperabilidade no *SLOODLE*?
- Em que medida é que o espaço virtual *SLOODLE* promove a interacção entre estudantes, entre estudante e docente, e entre o estudante e a documentação?
- Será que este contexto virtual promove a aprendizagem?
- Até que ponto a realidade deste mundo virtual pode ser importada para a sua prática lectiva?

A resposta a estas questões teve por finalidade atingir os seguintes objectivos:

- Identificar os recursos educativos de cada plataforma (*MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*) com vista ao desenvolvimento da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do 1º ano do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém.
- Identificar os processos de transferência de formatos dos documentos a utilizar nos diferentes ambientes educativos.
- Identificar eventuais problemas de interoperabilidade dos conteúdos no ambiente *SLOODLE*.
- Verificar o grau de desenvolvimento da interacção entre os intervenientes (alunos/docente/documentos) nas plataformas *MOODLE* e *SLOODLE*.
- Verificar o grau de receptividade da plataforma *SLOODLE* quanto à sua utilização na prática lectiva dos mestrados.

Ao longo do primeiro semestre, foram exploradas as plataformas digitais *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*, a fim de identificar os recursos educativos de cada uma delas, centrando a pesquisa nas diferenças de formato dos espaços e dos documentos disponibilizados, a nível tecnológico e pedagógico, e respectiva interoperabilidade. Esta

experimentação foi acompanhada por uma pesquisa bibliográfica sobre as referidas plataformas e as implicações da sua integração no processo ensino/aprendizagem. Foram também analisados dois estudos de caso na utilização do *SLOODLE* em ambiente educativo: "*Using Sloodle: Dubai-Korea Virtual Cultural Exchange*" e "*University of the West of Scotland: Tale of Two Classes*" disponíveis no *site* oficial do *SLOODLE*.

Identificados os recursos e características de cada plataforma, foi construída a disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do primeiro ano do mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, na plataforma digital *MOODLE* estabelecendo a sua ligação ao espaço digital *SLOODLE* já existente na SLESES, a ilha do mundo virtual *SECOND LIFE*[®] da Escola Superior de Educação de Santarém. Nesta fase, foi necessário identificar os processos de transferência de formatos dos documentos a utilizar nos diferentes ambientes educativos e respectivos problemas de interoperabilidade, que foram registados para posterior tratamento técnico, tendo sido pontualmente resolvidos. A postura de investigador-participante permitiu estabelecer as relações pedagógicas entre os recursos e os objectivos educativos, ao nível do espaço, do processo comunicativo, da recepção da informação e respectivo tratamento. Daqui resultou a selecção de diferentes formatos e ambientes educativos para atingir um dado objectivo, o que permitirá uma posterior avaliação da sua adequação e usabilidade.

No segundo semestre, foi apresentada a disciplina de MPT (Metodologia do Projecto Tecnológico) aos alunos do primeiro ano do mestrado em ECM (Educação e Comunicação Multimédia), nos diferentes ambientes digitais, destacando as suas principais características e estabelecendo a relação conteúdo/espaço digital/recurso/objectivo. Foi privilegiado o espaço *SLOODLE*, considerando que este reúne os recursos do *MOODLE* e do *SECOND LIFE*[®], constituindo a principal plataforma de trabalho colaborativo, onde os alunos poderão assistir e participar nas aulas da disciplina, assim como no desenvolvimento dos seus projectos.

No final de cada aula presencial ou virtual, os alunos responderam a um questionário/inquérito em formato digital, utilizando as diferentes plataformas e ferramentas associadas, com vista à recolha de informação de acordo com as questões definidas para este projecto.

Os dados recolhidos em cada aula foram alvo de tratamento nos próprios espaços digitais (*MOODLE* e *SLOODLE*) através do recurso às actividades "Inquérito, Questionário e Referendo" disponibilizadas no *MOODLE*, e ao objecto "*SLOODLE Choice*". Do tratamento da informação resultou a terceira parte deste relatório sobre a utilização da plataforma digital *SLOODLE* no desenvolvimento de uma disciplina do ensino superior, constituindo o primeiro estudo de caso em Portugal. Deste relatório consta também o estudo

comparativo da aprendizagem dos alunos nas plataformas digitais *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*.

Este relatório encontra-se dividido em três partes:

A primeira parte pretende apresentar uma fundamentação teórica relativa aos espaços digitais envolvidos e respectivos intervenientes, referindo-se ao cibernauta como o "*homo zappiens avatarus*" na sociedade digital, explorando as características dos Mundos Virtuais e as suas implicações na área da educação, integrando conteúdos do *MOODLE* no espaço *SECOND LIFE*[®] através do *SLOODLE*. Relativamente ao *SLOODLE*, serão apresentadas as suas principais características, entre as quais se destaca a interoperabilidade entre as plataformas *MOODLE* e *SECOND LIFE*[®]. O relato de algumas experiências nacionais e internacionais confirma a diversidade de áreas de implementação do *SLOODLE*. As vantagens e desvantagens desta plataforma e as suas potencialidades no campo da educação serão outros dos assuntos a tratar nesta contextualização teórica.

A segunda parte, intitulada "Metodologia do Projecto Tecnológico" apresenta as características de um estudo etnográfico, o processo didáctico implementado no qual se enquadram as actividades preparatórias desenvolvidas pelos docentes e pelos alunos nas plataformas, assim como as actividades de interacção colaborativas nas aulas presenciais e nos espaços digitais.

A terceira parte abrange a análise e interpretação dos dados recolhidos através dos relatórios de actividades da plataforma *MOODLE*, da análise do conteúdo dos fóruns, da participação dos alunos nas actividades desenvolvidas em espaço *SL*[®] (*SECOND LIFE*[®]), dos registos das sessões de "*chat*" que relatam encontros presenciais e digitais, quer no *MOODLE*, quer no *SLOODLE*. Os meios indicados constituem as fontes de informação implementados na fase inicial e durante o desenvolvimento do projecto. Os dados obtidos através dos questionários e das entrevistas realizadas na parte final do projecto permitiram o tratamento quantitativo e qualitativo da informação, que permitiu o estudo comparativo das potencialidades pedagógicas das plataformas *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*.

Parte I – Fundamentação teórica

1. O *homo zappiens avatarus* na sociedade digital

A evolução do homem tem estado sempre associada às suas descobertas e invenções, as quais têm influência no seu próprio desenvolvimento físico e psicológico. Assim como a descoberta do fogo veio alterar por completo a vida do homem primitivo, também a internet veio revolucionar os sistemas e espaços de comunicação, influenciando consequentemente os sistemas de ensino-aprendizagem.

Inúmeros autores têm-se debruçado sobre este assunto referindo-se a esta geração (a partir de 1990) como «*digital natives*» (Prensky, 2001), «*homo zappiens*» (Veen, 2006), «*net generation*» (Oblinger, 2005) ou «*instant generation*».

(http://edutechwiki.unige.ch/en/ICT_in_society)

Veen (2006) atribui as seguintes características à geração que define como "*Homo Zappiens*": «*Multi-tasking (e.g. simultaneous homework, chat and listen to music); Wanting instant answers, show low attention span; Are able to use a friend's network; Are able to navigate quickly using all sorts of signals, in particular icons and pictures; Find school dull, are attracted to the instant feedback system of games; Are constantly connected 24h/7; Can sort information (in particular irrelevant web sites); Can find technology that helps a given purpose (but give up on technology they can't master)*».

(http://edutechwiki.unige.ch/en/ICT_in_society)

Estas características encontram-se inevitavelmente associadas aos factores que também influenciam o sistema educativo, dos quais Veen (2007), refere como principais factores: a sociedade, a tecnologia e a economia. «*Major factors influencing education systems: society, technology, economy*». (Veen, 2007:1) Ora esta sociedade de consumo na qual a tecnologia da comunicação tem vindo a crescer a um ritmo alucinante, é o berço da geração do "*Homo Zappiens*" que, como o autor refere nasceu com um rato na mão e com o monitor como janela para o mundo, elementos que integram de forma perfeitamente natural o seu processo de aprendizagem. «*Homo Zappiens represents a generation that was born with a PC mouse in its hands and a computer screen as a window to the world* (Tapscott, 1998). *This generation has grown up with technology and learns through computer screens, icons, sound, games, exploration, questioning others, and show non-linear learning behaviour.*» (Veen, 2007:1) Os video-jogos que ocupam uma grande parte do tempo livre desta geração exigem muita concentração, imersão, e interacção com o espaço e os objectos. Nestes jogos os utilizadores irão desempenhar inúmeros papéis. Também na comunicação através da internet, nomeadamente no *chat*, os cibernautas também assumem diferentes personalidades de acordo com a situação, o espaço, o interlocutor ou o objectivo do contacto. O autor refere-se a estas diferentes

personalidades *online* como “*electronic personalities*” criadas de acordo com o seu papel social. «*Homo Zappiens is playing video games. Games are immersive, demand proactive players who solve problems, and provide an environment in which children can experiment with a variety of roles. Homo Zappiens communicates using tools such as MSN, chat rooms and cell phones. The average number of MSN windows children use while communicating is 10. And at the same time they listen to their favourite play list* (Veen, 2003). *In chat rooms, Homo Zappiens uses different electronic personalities* (Turkle, 1997), *here again they experiment with social roles.*» (Veen, 2007:2)

O natural processo evolutivo do *Homo Zappiens* levou-o a integrar-se fisicamente no espaço digital, criando uma segunda identidade através de «um processo de mutação à escala virtual, que permitiria criar o *Homo Zappiens Avatarus*» (Moreira, *et al.* 2009:18), mais conhecido nos Mundos Virtuais por *avatar*.

2. Mundos Virtuais: características e implicações para a educação

Quanto aos Mundos Virtuais, centrar-nos-emos no *SECOND LIFE*[®], pois foi este o espaço digital escolhido pelos criadores do *SLOODLE* para desenvolverem o seu projecto.

Relativamente ao *SECOND LIFE*[®], os autores do livro “*SECOND LIFE*[®] – Criar \ Produzir \ Importar”, referem-se às suas potencialidades educativas, adoptadas por inúmeras universidades portuguesas e internacionais, da seguinte forma: «Os projectos e as implementações são notoriamente ambiciosos, pois lecciona-se todo o tipo de disciplinas, o que nos permite assim assistir, a título de exemplo, a aulas de língua, de arquitectura de história, de economia, de multimédia, ou de artes.» (Moreira *et al.*, 2009:24)

Na página inicial do *site* da CTedu (Centro de Tecnologias Educativas) da Universidade de Évora, podemos encontrar uma referência às potencialidades educativas dos Mundos Virtuais que destaca a multiplicidade comunicativa, espacial, colaborativa e construtivista. «Numa perspectiva positiva e ao nível das potencialidades pedagógicas registámos: uma acentuada multiplicidade comunicativa através do recurso à voz, ao *chat* e às inúmeras possibilidades de utilização da expressão não-verbal; o recurso à simulação de espaços; a imersão que nos conduz à partilha com grupos de interesses específicos em *SL*[®]; o registo dos processos de construção e (re)construção de espaços em ambientes de imersão para o *Homo Zapiens Avatarus*...»

(CTedu – EU (2010) <http://www.ctedu.uevora.pt/justificacao.php>)

Outra das características dos ambientes virtuais de maior importância para o processo educativo, é o facto de «permitirem prolongar a aprendizagem muito para além do espaço e do tempo da aula». (Morais e Cabrita, 2008:158) Esta característica que à primeira vista parece remeter-nos para o Ensino a Distância (EaD), não se limita apenas

a esta modalidade de ensino, pois esta área da tecnologia educativa tem vindo a despertar o interesse das instituições de ensino superior, conforme referem Morais e Cabrita (2008) citando Ramos *et al.* (2002) «Com efeito, nos últimos anos, a investigação realizada sobre as potencialidades das TIC ao nível do ensino superior aponta no sentido de que a introdução destas tecnologias poderá trazer benefícios às universidades, nomeadamente, pelo facto de poderem oferecer soluções de ensino e de aprendizagem mais flexíveis e por conseguirem aumentar o número de alunos sem que para isso tenham de investir em novas instalações». (Morais e Cabrita, 2008:159) A integração dos Mundos Virtuais nas modalidades de *e-learning* e *b-learning* permitirá segundo as autoras "*minimizar a componente presencial*" e/ou "*complementar a formação presencial*" citando Adão e Bernardino (2003). (Morais e Cabrita, 2008:160) Além das características associadas às plataformas digitais de apoio ao ensino-aprendizagem, como por exemplo a *MOODLE*, que ainda é vista por muitos docentes, essencialmente "como meros repositórios de informação, estas plataformas devem antes ser encaradas como veículos capazes de promover a interacção e a experimentação através de recursos tecnológicos" conforme a citação de Dias (2004). (Morais e Cabrita, 2008:160) A utilização destas plataformas digitais como complemento à formação presencial requer uma planificação cuidada, nomeadamente nas diversas modalidades de comunicação síncrona, quer com a utilização do *chat* quer da voz. A definição de regras e objectivos são alguns dos cuidados que as autoras Morais e Cabrita referem ao citarem Rodrigues (2004) «Quando, em contexto educativo, se julga pertinente a sua utilização, é importante que se proceda a um planeamento detalhado das sessões de *chat*, no sentido de se evitar que as conversas se tornem caóticas e sem rumo. Logo, o professor deverá ter o cuidado de definir as regras de participação, os objectivos, bem como o número de participantes e a duração de cada sessão de *chat*». (Morais e Cabrita, 2008:161) O recurso ao vídeo na comunicação, o qual se assemelha bastante ao espaço virtual recriado nos Mundos Virtuais como o *SECOND LIFE*[®], requer também uma planificação cuidada, de acordo com a citação de Rodrigues (2004) «para além das questões técnicas, é necessário concentrar a atenção nos aspectos pedagógicos do uso de conferências com áudio e vídeo. Tal como nas conferências de texto, o fundamental é planear e preparar as sessões, definindo claramente os seus objectivos, o tópico, o formato e a duração». (Morais e Cabrita, 2008:162) Outro aspecto não menos importante para o sucesso da utilização dos Mundos Virtuais na educação é a formação na utilização dos recursos digitais quer por parte do docente quer do aluno. Esta necessidade de formação inicial no domínio das TIC e dos recursos de comunicação, entres outros, é referido pelas autoras através da citação de Rodrigues (2004) «... torna-se indispensável prever que os alunos devem aprender a utilizar a tecnologia com que

irão trabalhar para que possam usufruir das potencialidades oferecidas pelas mesmas.» (Morais e Cabrita, 2008:162) Este foi um dos problemas que mais condicionou o desenvolvimento deste projecto, pois verificou-se que a formação nos Mundos Virtuais, neste caso o *SECOND LIFE*[®], era muito reduzida ou inexistente para a maior parte dos alunos da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico, o que veio a condicionar a comunicação síncrona e assíncrona neste ambiente digital. No entanto, a comunicação através da plataforma *MOODLE* verificou-se bastante mais participada devido ao facto dos alunos terem uma formação alargada na utilização dos seus recursos. Os fóruns representaram o meio de comunicação assíncrona mais participado. Citando Rodrigues (2004) «Em cursos baseados no *e-learning*, os fóruns de discussão assumem também, muitas vezes, especial relevância, na medida em que neles ficam reunidas e organizadas todas as mensagens trocadas sobre os temas debatidos. Uma das vantagens identificadas no que toca à utilização deste serviço assíncrono de comunicação é a possibilidade dos vários intervenientes poderem consultar, posteriormente, todas mensagens enviadas para o fórum e poderem participar dando o seu contributo pessoal.» (Morais e Cabrita, 2008:163)

Relativamente às ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona referidas, citando Jonassen & Carr em Miranda e Dias (2003), «as ferramentas síncronas favorecem a imersão na comunicação, mas não parecem adequadas para promoverem a reflexão; por sua vez, os serviços de comunicação assíncrona são normalmente menos atraentes, mas mais apropriados para a conversação reflexiva ().» (Morais e Cabrita, 2008:163)

O carácter atractivo destas ferramentas comunicativas influencia positivamente ou negativamente os intervenientes no processo de comunicação numa qualquer situação de aprendizagem. Esta importante característica é uma constante nos Mundos Virtuais que se desenvolveram em torno de espaços 3D cujo principal objectivo era, e continua a ser, fazer com que o residente seja "atraído" pelo espaço envolvente, e que este contribua assim para a informalidade e natural desenvolvimento da comunicação interpessoal. A imersão na comunicação promovida pelo ambiente virtual promove a interacção entre os residentes, ou avatares. Citando Duggleby (2002) «Os ambientes virtuais de aprendizagem podem, ainda, facilitar a interacção entre alunos. Com efeito, este tipo de interacção é uma característica das mais recentes gerações de ensino a distância, e ganha especial importância ao dar a possibilidade ao aluno de construir os seus conhecimentos, a partir da colaboração com os outros colegas, dando-lhes "(...) a oportunidade de aprenderem uns com os outros através de debates, troca de ideias, partilha de experiências e conhecimentos".» (Morais e Cabrita, 2008:163)

A interacção promovida e desenvolvida no *SECOND LIFE*[®] tem sido objecto de estudo por parte de inúmeros autores, dos quais se destacam Bettencourt e Abade (2008) que se

referem ao SL[®] como «um ambiente imersivo em que as interacções sociais assumem um papel fundamental para cada pessoa saber viver nesse ambiente e representa a ferramenta cognitiva ou artefacto cultural que medeia o processo de desenvolvimento pessoal.» (Bettencourt e Abade, 2008:6) Apresentam ainda explorações educativas deste mundo virtual, citando Bransford e Gawel (2006) que «resumem as especificidades de que a SL (SECOND LIFE) é dotada e que fazem merecer a sua exploração do ponto de vista educativo. Entre essas especificidades os autores mencionam: (i) o sentido de partilha e colaboração entre grupos e comunidades; (ii) a interoperabilidade através da qual essa partilha se baseia permitindo que todos os ganhos ou aprendizagens sejam acumuláveis, compatíveis, transferíveis e aplicáveis em qualquer parte de SL; (iii) a possibilidade de se implementarem situações de ensino inviáveis na vida real; e, (iv) o espírito de colaboração subjacente que contribui para o progresso e evolução pessoais.» (Bettencourt e Abade, 2008:6)

A política europeia centrada na inovação e tecnologia promove as interacções atrás mencionadas, através de programas europeus e mundiais de intercâmbio, que contribuam para o desenvolvimento pessoal, social, económico e cultural, através da partilha de conhecimento, entre outros. O Ensino a Distância (EaD) insere-se naturalmente neste programa europeu de desenvolvimento. Segundo o relatório para o Ministério do Ensino Superior elaborado por Bielschowsky e outros (2009), o EaD em Portugal revela-se como um potencial a desenvolver, onde os Mundos Virtuais terão com certeza um importante papel. «Hence, distance learning could be playing a more potent role in Portuguese higher education, and that there is potential that could be exploited: (i) there is large unmet demand for HE that can be better satisfied through DL, and this demand is likely to grow; (ii) DL can be efficient and cost-effective in catering for the unmet demand, taking account of quality of provision; (iii) DL is particularly suitable for Portugal because of its lingering regional insularity and lack of student mobility across regions; and (iv) modern DL pedagogy has a much larger role in that it can contribute to the quality of the FTF learning process in traditional higher education.» (Bielschowsky et al., 2009:9)

Também na política europeia para a informatização, formação e aprendizagem ao longo da vida, os Mundos Virtuais poderão vir a desempenhar um papel importante, se considerarmos a diversidade de recursos digitais utilizados quer na divulgação destes programas centrados na inovação quer na sua consecução. «As the flagship European Funding programme in the field of education and training, the Lifelong Learning Programme (LLP) enables individuals at all stages of their lives to pursue stimulating learning opportunities across Europe. It is an umbrella programme integrating various educational and training initiatives.» (http://eacea.ec.europa.eu/llp/about_llp/)

3. Do Moodle ao SL[®]: integração de conteúdos

Definidas as condições para a implementação dos Mundos Virtuais na educação, de acordo com as características e implicações expostas, e considerando a actual utilização generalizada da plataforma *MOODLE* no ensino, passou-se à análise do processo de transferência de conteúdos do *MOODLE* para o *SECOND LIFE*[®], considerando os aspectos técnicos e pedagógicos implicados.

A integração dos conteúdos do *MOODLE* no *SECOND LIFE*[®], concretizou-se através da utilização dos recursos *SLOODLE*, que implicou a integração do módulo *SLOODLE* na plataforma *MOODLE* e respectiva configuração, processo cujo desenvolvimento será mais adiante exposto. Os criadores do *SLOODLE*, Daniel Livingstone e Jeremy Kemp apresentam, de acordo com os estudos de caso que implementaram, os recursos considerados mais importantes do *MOODLE* para o desenvolvimento da actividade docente e sua integração no *SL*[®] (*SECOND LIFE*[®]). «*The first question on this listed the standard MOODLE modules, and asked respondents to select those that would be most useful for teaching if they were to be integrated into SL. The first five most requested Moodle modules were: Lesson tool (interactive lessons with branching structures); Forum (asynchronous discussions); Wiki; Quiz (set questions and grade responses); Assignment (assign tasks for grading) (...).*» (Livingstone e Kemp, 2008:12) Os autores definem ainda os diferentes cenários de aplicação do *SLOODLE* em ambiente *SL*[®], dos quais se destacam uma relação colaborativa com os recursos da Web, a sua característica construtivista e a possibilidade da entrega de trabalhos em ambiente *SL*[®] através do objecto "*PrimDrop Box*". «*...future scenarios or examples of use for Sloodle. (...)The highest ranking scenarios were: 1. SL[®] to Web Collaborative Whiteboard; 2. Automated classroom builder; 3. Dropbox for objects. The next four highest ranking responses are all ones which have already been implemented and are part of the current Sloodle release: intercom for integrating SL[®] chat and Web-based chat-room; classroom gestures tool; blog tool; and glossary access.*» (Livingstone e Kemp, 2008:13)

4. SLOODLE: características e interoperabilidade

Identificado o *SLOODLE* como instrumento para o desenvolvimento do processo de integração dos recursos da plataforma *MOODLE* no ambiente virtual *SECOND LIFE*[®], propomo-nos apresentar as suas principais características nos domínios dos conteúdos, comunicação síncrona e assíncrona, interacção, e interoperabilidade dos formatos utilizados.

O carácter mais atractivo da disciplina *MOODLE* num ambiente tridimensional proporcionado pelo *SLOODLE*, assim como o seu contributo para tornar o *SECOND LIFE*[®]

uma ferramenta de aprendizagem mais eficiente, constituem os principais atributos desta ferramenta virtual referidos por Nunes (2009). «O *Sloodle* é uma ferramenta que emerge da necessidade de incorporar o sistema de gestão de aprendizagem *Moodle* com os ambientes tridimensionais, o que permite tornar visualmente mais atractivo uma disciplina *Moodle* e preencher as lacunas que o próprio *Second Life*® apresenta como ferramenta de aprendizagem, na estruturação de aulas e armazenamento dos seus conteúdos.» (Nunes, 2009: 1)

A escolha do *MOODLE* como o VLE (*Virtual Learning Environment*) a integrar no espaço *SL*® teve por principal motivo o facto de ser uma das plataformas mais utilizadas na área da educação e formação profissional, além de ser um *software Open-Source* à semelhança do *SL*® e do *SLOODLE*. «*Choosing a VLE to try to integrate with SL was simplified by a single requirement: that for ease of access to the underlying database and to the code implementing the database; thus determining the need for an open source VLE. From the small number of mature systems meeting this requirement, Moodle was selected. Thus was born Sloodle – where Second Life plus Moodle equals "Sloodle", the Second Life Object Oriented Dynamic Learning Environment*» (Livingstone e Kemp, 2008: 9)

O espírito de partilha presente nestas três plataformas virtuais e a sua interoperabilidade constituem os principais factores para o sucesso da implementação do *SLOODLE* no domínio da educação, conforme referem Livingstone e Kemp (2008): «*To be successfully adopted by mainstream educators, MUVes need to be able to share data and inter-operate with existing information systems and we have demonstrated that significant demand exists for integration with existing Webbased learning environments.*

Sloodle represents the first serious attempt to achieve this, and has already delivered a number of useful features which have been adopted by a number of educators worldwide.» (Livingstone e Kemp, 2008: 12)

É com este espírito de partilha e colaboração que o projecto se internacionalizou, estando disponível em sete línguas, divulgado e utilizado na quase totalidade do mundo inteiro, graças ao trabalho colaborativo que tem vindo a ser desenvolvido na sua divulgação. «*As an open source project, Sloodle has been able to effectively leverage community effort to support and drive the project, with virtual conferences, support materials and internationalization efforts all now underway.*» (Livingstone e Kemp, 2008: 14)

Os inúmeros projectos internacionais que têm sido desenvolvidos em torno ou com recurso ao *SLOODLE* são a prova irrefutável da quantidade, qualidade, e diversidade do trabalho colaborativo desenvolvido. A perspectiva construtivista do *SL*®, constitui outra das características associadas ao *SLOODLE* que permite ao utilizador tornar-se mais interventivo, e assumir-se como uma parte integrante do processo de construção dos

espaços, dos conteúdos, das interações. «*Constructive activities such as building can also be supported by discussion within a VLE, even where the activities take place within SL. Reflection, communication and even group-owned drop-boxes are ways in which SLOODLE might further enhance this.*» (Livingstone e Kemp, 2008:13)

4.1. SLOODLE: relato de experiências internacionais e nacionais

Conforme referido anteriormente, o carácter colaborativo, quer do *SL*[®], quer do *SLOODLE*, proporcionou o desenvolvimento de inúmeros projectos internacionais, dos quais os criadores do *SLOODLE* apenas referem alguns no seu relatório final. A diversidade dos temas, dos recursos, dos objectivos, o carácter inovador e a criatividade associados a estes projectos obrigam-nos à sua apresentação, garantindo a nossa participação na sua divulgação.

O primeiro estudo de caso na implementação do *SLOODLE*, deve-se aos professores Chris SurrIDGE do KAIST (*Korea Advanced Institute of Science and Technology*) e Nicole ShAMMAS do DWC (*Dubai Women's College*) que desenvolveram um projecto de intercâmbio cultural entre alunos da Coreia e do Dubai, desenvolvido no *SECOND LIFE*[®] com recurso ao *SLOODLE*. «*Using Sloodle to support learning and teaching: We look at a class taught across two institutions in Korea and Dubai, illustrating how Sloodle can be used to enhance learning and teaching activities that are using Second Life®. Second Life (and Sloodle) formed only one component of the class – and we see how Second Life /Sloodle may be used alongside a range of other communications technologies in designing and supporting engaging learning experiences.*» (Case study: *Internacional Cultural Exchange with Sloodle* (2008:1) <http://www.sloodle.org/moodle>)

Nem a distância nem a língua representaram obstáculos à concretização deste projecto, que acaba por destacar outra das mais-valias dos Mundos Virtuais e do *SLOODLE* na área das relações internacionais e do trabalho colaborativo.

«*Chris SurrIDGE at the Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST) and Nicole ShAMMAS at Dubai Women's College (DWC), designed and deployed a seven-week course where students were able to work together in international groups to learn about each other. The students involved at both institutions were learning English as a second language – and working together with other students where the only common language was English helped the students experience a motivated, meaningful community of practice.*

To support both student interactions and provide support for learning a wide range of technologies were used – the Moodle web-based learning management system, podcasts, video conferencing and the virtual world of Second Life. Moodle formed a single point of

entry for all the varied class activities, integration with Second Life being supported by 'Sloodle' – an object-oriented dynamic learning environment for Second Life. (...)

In a staged program, Second Life was used for the final activities in a seven week class. All class activities – including those using Second Life – were focussed on student-student interactions, as students in Korea and Dubai were given a range of opportunities to learn about one another, providing a genuine motivation and context for learning English.» (Case study: Internacional Cultural Exchange with Sloodle (2008:3) <http://www.sloodle.org/moodle>)

O estudo de caso seguidamente apresentado refere-se à utilização do SLOODLE em duas turmas do Ensino Superior, neste caso a Universidade "of the West of Scotland", à qual pertence Daniel Livingstone. «*This case study outlines how Sloodle tools were used to support teaching and learning with Second Life in two classes at the University of the West of Scotland.*» (New Case Study: Sloodle at the University of the West of Scotland (2008:1) <https://www.sloodle.org/blog/?p=132>)

Este estudo de caso introduz o conceito de CVE (*Collaborative Virtual Environments*) associado às tecnologias, no âmbito quer da produção quer da sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem. Este conceito está associado a uma das turmas, enquanto a outra tem por objectivo uma introdução aos Mundos Virtuais. O *SECOND LIFE*[®] assumiu, quer numa turma quer noutra, um papel predominante. «*Collaborative Virtual Environments (CVE) is an honours year optional module in which students learn about and use a range of collaborative technologies. Group projects develop applications and new tools for using the technologies, or extend the technologies themselves. Second Life has been a core element of this class for the past three years.*

In contrast, Introduction to Virtual Worlds (IVW) is a second year distance learning class offered to students through the university's Lifelong Learning program. This class has been taken by a mix of full time and part time students, and students explore a range of different virtual world platforms, looking at their use in a range of application areas – from entertainment to education and corporate applications.» (New Case Study: Sloodle at the University of the West of Scotland (2008:3) <https://www.sloodle.org/blog/?p=132>)

Das conclusões deste estudo de caso, destaca-se a facilidade com que os estudantes utilizaram os recursos do SLOODLE produzindo informação e partilhando-a com outros alunos. «*Over two different classes, with very different aims and objectives, Sloodle tools provided support to tutor and to students in teaching and learning. Students themselves made effective use of Sloodle tools in supporting group work activities and for presenting their own work to other students inworld – in a short period of time, without having to first become conversant with object creation and editing in the virtual world.*» (New Case

Study: SLOODLE at the University of the West of Scotland (2008:8)
<https://www.sloodle.org/blog/?p=132>

Provavelmente com base no "Parkours", uma recente actividade desportiva urbana radical, Guinaud (2009), investigador da Universidade de Nancy 2 em França, após a sua investigação sobre o SLOODLE, propôs-se dar início ao projecto "Parcours Pédagogique" uma actividade MOODLE em SECOND LIFE®, que pressupõe a utilização de objectos SLOODLE, conforme o autor refere: « Le « Parcours Pédagogique » est une activité MOODLE qui intégrera SECOND LIFE® au plus haut point. En effet, le but de l'enseignant est de définir des morceaux de documents, des vidéos ou tout autre type de média, entrecoupés de questions. Sur Second Life, l'étudiant est situé dans un bâtiment. Il va lire une partie du cours dans un objet virtuel (Sloodle Presenter), et aura une question à la fin. S'il donne une mauvaise réponse, il aura droit à un complément de cours (document ou autres médias). S'il donne une bonne réponse, il passera à un autre bâtiment pour avoir la suite du cours. Le but est d'adapter le parcours au niveau de l'étudiant.

La caractéristique de l'outil côté Moodle réside dans le fait qu'un document pdf va se construire en temps réel tout au long du parcours de l'étudiant sur Second Life. A la fin du parcours, le document sera disponible en téléchargement sur l'espace utilisateur Moodle de l'étudiant.» (Guinaud, 2009:6)

Este projecto representa mais um contributo para a utilização pedagógica do SLOODLE, reforçando mais uma vez a sua principal característica, a do trabalho e aprendizagem colaborativos que os seus recursos propiciam.

Este carácter colaborativo que sobressai quer no SECOND LIFE®, quer no SLOODLE, proporcionou o desenvolvimento de inúmeros projectos internacionais, dos quais os criadores do SLOODLE apenas referem alguns no seu relatório final. A diversidade dos temas, dos recursos, dos objectivos, o carácter inovador e a criatividade associados a estes projectos obrigam-nos à sua apresentação, garantindo a nossa participação na sua divulgação. «*The community of Sloodle users and developers have been vital to the success of Sloodle.*» (Livingstone, 2009:18) Como qualquer projecto relacionado com os Mundos Virtuais, o carácter colaborativo do projecto SLOODLE, envolveu uma vasta comunidade de investigadores que deram origens a projectos paralelos, tais como o "Sloodle Tracker", um "Plug-in" que permite monitorizar as interações com os objectos em espaço virtual e registá-los numa base de dados.

«*SLOODLE Tracker is a plug-in which allows interactions with objects in Second Life to be tracked and recorded to a SLOODLE webpage.*» (Livingstone, 2009:19)

O projecto "Intel Ireland - skool.ie" promove um concurso internacional na área dos programas educativos online. «*Intel Ireland - skool.ie - skoolTM is an award-winning*

international online education program developed by a group in Intel called Intel Performance Learning Solutions (IPLS). (...) Most recently, skool has collaborated with the School of Computing and Intelligent Systems in the University of Ulster on a virtual world pilot. The purpose of the pilot was to create a virtual space with the aim of providing an opportunity for students to collaborate on a challenge. This provides students with an opportunity to acquire life skills whilst leveraging curriculum content.» (Livingstone, 2009:20)

No domínio da aprendizagem das línguas estrangeiras em espaço virtual, com recurso ao SLOODLE, destaca-se o projecto «*Cypris Chat is an informal collaborative English language learning community in Second Life. There are over 300 members, a mixture of language learners and native English speakers from across the globe. Some members are qualified teachers of English interested in learning how virtual worlds can be used to support teaching and learning. You can learn more about Cypris Chat online at <http://cypris.ning.com/>»* (Livingstone, 2009:21) Este projecto foi desenvolvido e encontra-se disponível na ilha SLOODLE em *SECOND LIFE*[®].

Outro projecto que tirando partido do conceito de aventura na *Web* alarga a sua área de movimentação aos Mundos Virtuais, o «*eLearningProject @ KAIST "At the Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST) we're using SLOODLE tools to power a 10-mission, adventure-based learning interaction in Second Life. "Devil Island Mystery" challenges teams of students to piece together the clues of a 20-year-old mystery in order to escape from Devil Island. It is being run in two parts: as a local program, and as a collaborative effort involving Steven Moinester and his students at Kwansei Gakuin University in Japan.»* (Livingstone, 2009:22)

Na área da pos-graduação online no ensino superior, destaca-se o projecto "*MUVEnation*". «*MUVEnation delivered a one year postgraduate online programme on 'Teaching and learning with MUVes', for future and in-service teachers who wanted to use innovative methods and tools to address motivation and participation issues in compulsory education and to consider the impact of 3D virtual worlds on learning and teaching. MUVEnation was funded by the European Commission under the 2007 Lifelong Learning programme. Some 240 teachers from across the world participated in the project.»* (Livingstone, 2009:23)

Ainda na área da formação online, o projecto "*Open University*" transporta o EaD para os Mundos Virtuais. «*The Open University is the only University in the UK that is dedicated to distance learning, and has been providing distance learning for some 40 years. In recent years a number of research projects at the Open University have been exploring the use of virtual worlds to support distance learning, and a number of pilots and trials have been conducted – with some tutor groups meeting regularly in the OU's virtual*

campus in Second Life. The Open University is also home to the world's largest university Moodle system – with over 250,000 users registered. This is second in user numbers only to Moodle.org itself, but with a significantly higher number of courses and modules.» (Livingstone, 2009:24)

Quanto à divulgação do projecto *SLOODLE* e ao espírito colaborativo a ele associado, não podemos deixar de fazer referência à organização da conferência online em espaço *SL*[®] na ilha do *SLOODLE*, o *SLOODLE Moot*, cuja primeira edição foi realizada em 2008, tendo ocorrido a segunda edição em 2010. «*Giannina Rossini and SLOODLEMoot - In January 2008 Gia organised the first SLOODLE Moot, a global 24hr community event in Second Life, which featured a total of 33 presentations and workshops. The event covered a diverse range of Second Life Moodle/VLE related topics and attracted an audience of educators from as many as 14 countries, with more than 100 participants counted on the website alone.*» (Livingstone, 2009:25)

Relativamente aos projectos nacionais, destaca-se o trabalho desenvolvido por José Nunes (2009), que explorou o *SLOODLE*, técnica e pedagogicamente, partilhando os conhecimentos adquiridos durante a sua investigação, através de acções de formação, assim como da realização de vários workshops em diversos estabelecimentos do ensino superior, e da elaboração de um relatório que tem por título “*SLOODLE: Aprendizagens a Distância em Ambientes Virtuais*”, o qual já foi citado por diversas vezes ao longo deste trabalho. O autor conclui que «Tendo em conta o trabalho desenvolvido, a ferramenta *Sloodle* parece-nos poder vir a ser importante na afirmação dos ambientes virtuais, aproveitando as potencialidades do *Moodle* para a estruturação e armazenamento de conteúdos e do *Second Life*[®] para a interactividade e tridimensionalidade.» (Nunes, 2009:23)

A Universidade Aberta também se encontra a explorar esta ferramenta através do projecto “*e-Le@rning3*” desenvolvido por Maria Mendes (*aka* Mysa Randt) e António Quintas, onde ocorrem aulas, conferências e outras actividades educativas, em *SL*[®], com o recurso aos objectos *SLOODLE*. Considerando que o projecto ainda se encontra em fase de desenvolvimento e investigação, ainda não existem publicações. O espaço apresenta-se na *Web* através de um curso *MOODLE* define-se como «um espaço de colaboração e trabalho entre técnicos de educação, que visem utilizar e desenvolver metodologias e práticas educativas inovadoras, recorrendo ao *Second Life* e ao *SLOODLE* (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment).» (<http://www.mysarandt.com/SLOODLE>)

4.2. Vantagens, desvantagens

As vantagens do *SLOODLE* residem essencialmente no espaço virtual em que se desenvolvem as actividades pedagógicas contribuindo para a motivação e a imersão do aluno no espaço envolvente. Numas situações o dinamismo do espaço envolvente poderá aumentar o grau de concentração na tarefa, levando o aluno a abstrair-se do que se passa em seu redor no mundo real. Por outro lado, a diversidade de elementos interactivos que rodeiam o avatar do aluno no mundo virtual, pode constituir um elemento de distração. Recorda-se aqui a necessidade de uma planificação cuidada e muito pormenorizada das actividades a desenvolver em espaço virtual, conforme refere Rodrigues (2004) citado por Morais e Cabrita. (Morais e Cabrita, 2008:162)

Bettencourt (2008) alerta para as diferenças entre as características dos modelos de ensino tradicionais e os modelos de ensino em ambiente virtual, nomeadamente em *SECOND LIFE*[®], e os cuidados a ter. «A tendência de transposição de modelos de ensino pré-existent para o mundo virtual da SL pode fazer perigar as potencialidades educativas desta e funcionar como um elemento redutor e estagnante das inovações que se antevêm na correcta exploração educativa da SL.» (Bettencourt e Abade, 2008:15)

Os recursos inovadores do *SLOODLE* que introduzem no espaço *MOODLE* o carácter dinâmico do espaço digital tridimensional, proporcionando uma maior e mais diversificada interacção com os objectos, implica alguns cuidados na sua utilização, conforme refere Livingstone (2009), «*After all, the tools themselves are not very important. It is whether (and how) they are used that counts....*» (Livingstone, 2009:18), alertando para o momento e a forma como os objectos são utilizados.

A integração de experiências ao nível das VLE (*Virtual Learning Environment*) institucionais, assim como a partilha de dados ao nível académico, são algumas das vantagens referidas por Livingstone e Kemp (2008). «*An important feature for more widespread adoption of virtual worlds as a tool for next generation Technology-Enhanced Learning will be the ability to integrate learning experiences with institutional VLEs and to share data with academic information systems. (...) Active Worlds allows learners to become "situated and embodied" within the learning environment and has very strong potential for "facilitating collaborations, community and experiential learning"...*» (Livingstone e Kemp, 2008:8)

Apesar de se verificar um vasto conjunto de vantagens quanto a uma utilização pedagógica do *SLOODLE*, também existem algumas desvantagens, conforme já foi referido. A maior desvantagem, a qual vai condicionar a introdução generalizada desta ferramenta na área da educação, prende-se com a necessidade de condições técnicas dispendiosas quer financeiramente quer ao nível do tempo de preparação das actividades a desenvolver em espaços virtuais como o *SECOND LIFE*[®], pois estes exigem

computadores com uma placa gráfica de qualidade, com uma boa capacidade de memória *RAM*, uma ligação à internet estável e com uma largura de banda não inferior a 4 *Mb*, o que muitas vezes nem sequer está dependente da capacidade financeira do docente ou da instituição, mas sim da área geográfica onde se localiza, na qual o serviço poderá estar ou não disponível.

4.3. Potencialidades pedagógicas para a educação

As potencialidades pedagógicas do *SLOODLE* na educação centram-se essencialmente no reforço das actividades desenvolvidas presencialmente ou a distância, na construção de cenários de aprendizagem adaptados aos objectivos, nomeadamente nas aulas de língua. O EaD constitui uma realidade do ensino público e privado, dos diferentes níveis de ensino, que revela ter ainda muitas potencialidades por explorar. Bettencourt e Abade (2008) referem alguns contextos de utilização do *SECOND LIFE*[®]. «Em termos de macro contextos de utilização, a plataforma Second Life, pelas suas especificidades, poderá constituir-se no recurso adequado numa filosofia de ensino a distância ou de blended-learning. Poderá também servir os propósitos da aprendizagem ao longo da vida ou, numa forma integrada entre acções em SL e/ou em RL, servir como complemento a aulas dadas na vida real, para acompanhamento dos trabalhos dos alunos, quer em sessões de tutoria, quer por partilha/troca de materiais.» (Bettencourt e Abade, 2008:7)

Livingstone e Kemp enunciam cinco categorias para as actividades pedagógicas a desenvolver no *SECOND LIFE*[®] com o *SLOODLE*. «*We can group teaching activities in SL into four categories, and very briefly note how Sloodle may be of benefit. The categories are: Roleplays and simulations; Groupwork and team building; Events and presentations; Constructive activities such as building 3D objects and developing properties.*

For all of these, the VLE portion of the SLOODLE systems might serve to frame the activity in pre and post reflective activities and during the activities by prompting the student with guiding questions or instructions that help him stay on task and heighten his attention.» (Livingstone e Kemp, 2008:13) Simulação, trabalho colaborativo, apresentações e eventos, construção em grupo, constituem, segundo Livingstone e Kemp (2008), as categorias das actividades a desenvolver no *SL*[®], as quais serão acompanhadas, antes, durante e depois, através dos recursos *SLOODLE*, proporcionando uma aprendizagem reflexiva, participada e colaborativa.

Parte II - Metodologia do Projecto Tecnológico

1. Metodologia do Projecto tecnológico: estudo etnográfico

Para o desenvolvimento deste estudo comparativo foi utilizada a modalidade de estudo etnográfico que, de acordo com a definição disponível na *WIKIPEDIA*, “consiste no estudo de um objecto por vivência directa da realidade onde este se insere.” (WIKIPEDIA (2010) http://pt.wikipedia.org/wiki/Estudo_etnográfico)

Ora, considerando que este projecto tem por principal objectivo o estudo comparativo das plataformas digitais *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*, na aprendizagem dos alunos no ensino superior, foi escolhida a disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico. Esta disciplina integra o currículo do primeiro ano do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém que funciona em regime de *b-learning*. Desta forma, reuniram-se as condições ideais para a concretização deste estudo, pois os alunos já tinham explorado o *MOODLE* e o *SECOND LIFE*[®] durante o primeiro semestre, facilitando o processo de aprendizagem no manuseamento dos recursos do *SLOODLE*. No entanto, verificou-se que o grau de conhecimento e experiência no domínio das plataformas digitais *MOODLE* e *SECOND LIFE*[®] dos alunos, apresentava diferenças significativas, o que veio a constituir um dos problemas mais difíceis de ultrapassar, principalmente devido ao tempo necessário para adquirir alguma destreza no conhecimento e manuseamento das ferramentas associadas ao *SECOND LIFE*[®].

A escolha da disciplina justifica-se pela área de conhecimento que abrange, centrada nos recursos digitais, assim como nas competências que se propõe desenvolver. A interacção a distância, a comunicação multimodal, o estudo dos conteúdos, espaços e cenários de aprendizagem diversificados, nos quais se incluem “os ambientes imersivos de representação tri-dimensional de tipo MUVE”. (Barbas, 2009:2) No programa da disciplina podemos encontrar as áreas de estudo a desenvolver pelos alunos nos seus projectos. «...esta unidade curricular pretende desenvolver e reforçar competências em transferência de tecnologia educativa (TV-Interactiva, Histórias de Vida digitais, eportefólios, redes sociais, ambientes virtuais e FAB LABS) recorrendo a espaços com mobilidade (reais e virtuais). (...) Procurar-se-ão analisar alguns cenários reais de interacção a distância: b-learning. Distinguir-se-ão diferentes planos – do “blended learning” ao “e-learning” – que serão relacionados com várias dimensões da competência comunicativa *multimodal*. Propor-se-á uma metodologia do projecto tecnológico, levando os estudantes a realizarem estudos que

- a nível dos conteúdos, passem do formato papel à “declinação” em formatos digitais;

- a nível de espaços, passem da realização de projectos colaborativos centrados no Curso à mediação de projectos destinados à comunidade nacional e internacional;
- a nível de outros cenários de aprendizagem, saiam da experieciação localizada na Instituição para a integração em desafios que são lançados aos estudantes do Curso enquanto membros de uma Sociedade do Conhecimento.» (Barbas, 2009:2)

A referência aos objectivos e questões da disciplina é inevitável, pois os mesmos encontram-se directamente relacionados com os objectivos deste projecto já aqui apresentados.

«Este projecto procura responder às seguintes questões:

- Como caracterizar, identificar vantagens, desvantagens e estratégias de exploração de ambientes emergentes?
 - Como gerir o conhecimento utilizando espaços híbridos de aprender?
 - Como é que os ambientes emergentes contribuem para a inovação em Educação?
- (...)
- Como se reflectem as novas realidades nos seus comportamentos?» (Barbas, 2009:2)

1.1. Processo didáctico

1.1.1. Actividades preparatórias

A primeira fase deste projecto implicou a pesquisa e leitura de documentação que permitisse esclarecer os conceitos teóricos apresentados na primeira parte deste relatório. Constituíram uma importante fonte de conhecimento sobre o *SLOODLE*, as pesquisas efectuadas na internet. Assim, da pesquisa efectuada no motor de busca "GOOGLE" introduzindo a palavra "*SLOODLE*" resultaram aproximadamente 43000 resultados na Web, 5500 imagens, 236 vídeos, e 165 livros publicados entre 2007 e 2010 (*pesquisa efectuada em 11.05.2010*). Os vídeos disponíveis na internet, principalmente na página "*YOUTUBE*", constituíram um dos principais suportes utilizados para, de uma forma rápida e eficiente, tomar conhecimento das características do *SLOODLE* e dos seus recursos, identificados como "objectos *SLOODLE*". Na página oficial do projecto "*sloodle.org*" encontram-se os poucos estudos de caso com o *SLOODLE*, cujo reduzido número acabou por constituir mais um motivo para o desenvolvimento deste trabalho.

Os inúmeros blogues das comunidades relacionadas com os Mundos Virtuais, dos quais se destaca o *SECOND LIFE*[®], têm vindo a interessar-se progressivamente pelo projecto *SLOODLE*, constituindo outra fonte de informação, que permitiu a identificação de investigadores e instituições que se encontram a desenvolver trabalhos de pesquisa e

experimentação quanto à utilização desta ferramenta virtual no campo da educação e formação profissional.

O *SECOND LIFE*[®] foi obviamente outro dos mais importantes meios de recolha de informação, tendo sido utilizado como plataforma de pesquisa e experimentação das principais ferramentas de comunicação e interacção. A ilha da SLESES e a ilha do *SLOODLE* foram as mais visitadas, pois a primeira constitui o espaço de trabalho da Escola Superior de Educação de Santarém, a que pertencem os alunos que vão utilizar o *SLOODLE* no desenvolvimento das suas aprendizagens. A ilha *SLOODLE* possibilitou a experimentação das diferentes ferramentas.

A segunda fase deste projecto que se desenvolveu entre o final do primeiro semestre e o início do segundo, consistiu na construção da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico que não pôde ficar alojada no domínio onde se encontram as restantes disciplinas curriculares do mestrado (<http://lms.ese.ipsantarem.pt/lms/>) por não estar configurado para a utilização dos módulos *SLOODLE*. Foi então necessário utilizar outro domínio preparado para a utilização do módulo *SLOODLE*, onde foi criada a disciplina MPT-*SLOODLE*. (<http://w3.ese.ipsantarem.pt/sloodle1/>) Criada e configurada a disciplina, passou-se à criação do espaço MPT-*SLOODLE*, localizado no primeiro andar do edifício virtual identificado como “ilha da Criatividade e Inovação”, denominado pelo administrador deste ambiente virtual como “SLESES – FUN ZONE 2”, um espaço criado na ilha da SLESES, o espaço virtual da Escola Superior de Educação no *SECOND LIFE*[®], no âmbito do Ano Europeu 2009. (<http://slurl.com/secondlife/sleses/228/111/32>)

1.1.1.1. Actividades preparatórias por parte dos docentes

Na fase de construção da disciplina MPT – *SLOODLE* na plataforma *MOODLE*, foi definida pelos docentes, a estrutura da disciplina que contaria com três áreas distintas, embora interligadas: a área da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico, a dos recursos *SLOODLE*, e outra comum às duas. O conjunto dos documentos, recursos, hiperligações, fóruns, *chat*, testes, referendos, questionários, vídeos, etc..., totalizam 118 itens, dos quais 21 se encontram ocultos, por não se verificarem necessários ao desenvolvimento do projecto.

Na área da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico foram criados os seguintes tópicos, e colocada a respectiva documentação, de acordo com a área de conhecimento envolvida: Módulo 0 (Informação geral sobre a disciplina: programa, linhas orientadoras, avaliação); Módulo 1 - Ano Europeu Contra a Pobreza e a Exclusão Social; Módulo 2 – Ambientes Emergentes (*Second Life*, *e-portfólio*, *FabLabs*, *Ning*, *Facebook*, *Twitter*, ...);

Módulo 3 – Congressos e *Paper's*; Módulo 4 – FabLabs; Módulo 5 – Second Life; Módulo 6 – TIC/NEE; Módulo 7 – Documentos de Apoio.

Quanto à área destinada aos recursos *SLOODLE*, foram criados os tópicos "OBJECTOS/FERRAMENTAS do *SLOODLE*", onde foram colocados todos os objectos *SLOODLE* configuráveis, visíveis e utilizáveis no contexto *MOODLE*; "COMUNICAR", onde se encontram as ferramentas de comunicação (várias salas de *chat* e o fórum "A disciplina MPT no *SLOODLE*"); "INFORMAR", onde foi colocado o glossário; "AVALIAR", onde foram colocados referendos e testes iniciais sobre o *SLOODLE*; "Sobre o *SLOODLE*", onde foram disponibilizadas hiperligações e vídeos de apresentação do *SLOODLE*; "MÓDULOS/RECURSOS do *SLOODLE*", abrange um conjunto de hiperligações a tutoriais sobre os vários objectos *SLOODLE*, no formato de vídeo.

O tópico inicial no qual se faz uma apresentação sumária da disciplina foi utilizado para alojar os fóruns de notícias e outros comuns à disciplina curricular e ao projecto MPT-*SLOODLE*, assim como um atalho "*SLurl*" (<http://slurl.com/secondlife/sleses/228/111/32>), que permite aceder a uma página *Web* do *site* oficial do *SL*[®], disponibilizando um mapa da ilha, a localização específica, assim como a possibilidade de teletransporte directo para o espaço virtual da disciplina no *SECOND LIFE*[®].

Para que os mestrandos dirigissem a sua atenção para determinadas áreas, tópicos ou documentos, os mesmos foram sendo progressivamente abertos aos alunos, mantendo alguns ocultos, apenas disponíveis para os docentes da disciplina. A gestão do tempo para o estudo da documentação proposta foi condicionado pela sua quantidade e pelos factores relacionados com a calendarização quer das aulas presenciais, quer das actividades propostas no âmbito da utilização do *SLOODLE*. Mais adiante poderemos verificar quais as áreas mais visitadas pelos alunos, assim como aquelas que não despertaram qualquer interesse.

Na fase final do projecto foram acrescentados dois tópicos relativos aos instrumentos de recolha de dados para a concretização deste estudo de caso, o questionário e a entrevista, ambos realizados exclusivamente com os recursos disponíveis na disciplina *MOODLE* e no ambiente virtual *SL*[®], através da utilização dos objectos *SLOODLE*.

Relativamente à configuração dos objectos *SLOODLE* na disciplina *MOODLE*, todo o processo tem início com a configuração do "*SLOODLE module*" disponível nas actividades *MOODLE* no modo de edição, o qual procede à instalação do "*SLOODLE Menu*" que permite a identificação do avatar associado ao utilizador inscrito na disciplina, entre outras informações relativas aos avatares dos participantes. Neste caso não foi necessário proceder à sua configuração pois este módulo já se encontrava instalado. O download das várias versões do *SLOODLE*, e respectivo tutorial de instalação numa

plataforma *MOODLE*, encontram-se disponíveis na *Wiki* de apoio ao projecto “*SJSU SLIS M.U.V.E. Wiki*”. (<http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/sloodle>)

O primeiro objecto a configurar foi o “*SLOODLE Controller*”, que se encontra disponível em modo de edição nas actividades do *MOODLE*, e que permitiu a instalação dos objectos *SLOODLE* e respectiva configuração. O objecto equivalente ao “*SLOODLE Controller*” em ambiente virtual é o “*SLOODLE Set*” o qual iremos explorar mais adiante. O primeiro “*SLOODLE Controller*” foi identificado como “MPT-SLOODLE” e permitiu estabelecer a ligação entre o “*SLOODLE Set*” instalado no espaço virtual *SLOODLE* da ilha da Criatividade e Inovação, localizada na área da ilha SLESES denominada “SLESES - FUN ZONE 2”. Mais tarde, verificou-se necessário a instalação de outro “*SLOODLE Controller*” associado ao “*SLOODLE Set*” instalado no espaço QUERIES da referida ilha, que em espaço *SL*[®] se encontra identificado com o nome de “SLESES – QUERIES / FDTI” com o “*SLurl*” “<http://slurl.com/secondlife/sleses/139/50/40>”. O “*SLOODLE Controller*” a que nos referimos encontra-se no tópico “OBJECTOS/FERRAMENTAS do *SLOODLE*” sob o nome de “MPT_SLOODLE_inQueries”, pois não é possível utilizar o mesmo “*SLOODLE Controller*” em mais do que um espaço *SL*[®]. Neste caso, a ilha SLESES encontra-se dividida em vários espaços cuja pertença e administração, é por vezes atribuídas a outras entidades além da ESE de Santarém, o que dificultou o processo de atribuição de privilégios para poder intervir de forma mais alargada num determinado espaço. Na impossibilidade de configurar o objecto “*Presenter*” no espaço FUN ZONE 2, devido à limitação de privilégios, foi necessário recorrer ao espaço QUERIES, no qual foram atribuídos privilégios de administração, possibilitando a instalação e respectiva configuração de “*Presenters*” aos quais faremos referência mais adiante.

Instalado o “*SLOODLE Controller*” tornou-se possível, através das actividades *MOODLE*, configurar outros objectos *SLOODLE* na plataforma *MOODLE*, nomeadamente, o “*Distributor*” que permite atribuir objectos aos avatares a partir da *MOODLE*, e o “*Presenter*” ao qual podemos associar uma apresentação de imagens, vídeos ou *PDF*'s, sendo que este último formato apresentou sempre um erro relacionado com a configuração do módulo *SLOODLE* na plataforma *MOODLE*, pelo que não pôde ser explorado através desta ferramenta. Também ocorreram alguns problemas na configuração do módulo *SLOODLE* quanto à importação do objecto “*SLOODLE Award System*” para a *MOODLE* e respectiva configuração. Embora este objecto se encontre no espaço virtual *SLOODLE*, não foi possível configurá-lo. No entanto, foi dada a oportunidade a alguns alunos de explorar o objecto na ilha oficial do *SLOODLE* em *SL*[®], durante as visitas integradas nas actividades propostas.

(<http://slurl.com/secondlife/sloodle/128/128/2>)

Aos objectos referidos encontram-se associados os objectos equivalentes no espaço virtual em *SL*[®], sendo que apenas o objecto denominado "*Distributor*" na *MOODLE* passa a estar identificado como "*Vending Machine*" no espaço *SL*[®]. O "*Presenter*" e o "*Award System*" mantêm a mesma designação.

Os restantes objectos *SLOODLE* apenas existem em espaço virtual *SL*[®], e encontram-se associados às actividades da plataforma *MOODLE*. Destes objectos, destaca-se o "*SLOODLE Set*" adquirido na ilha *SLOODLE* e que se encontra no inventário do avatar. Este objecto, colocado no espaço *SL*[®], é configurado associando-o, neste caso à disciplina MPT-*SLOODLE*, através da indicação na barra de *chat* do *SL*[®] do respectivo endereço (<http://w3.ese.ipsantarem.pt/sloodle1/>). Este processo de interacção entre *SL*[®] e *MOODLE* efectua-se sempre nos dois sentidos, ou seja, são inicialmente transmitidos os dados do objecto em *SL*[®] para a *MOODLE*, sendo depois necessário que a *MOODLE* transmita os dados de configuração do objecto para *SL*[®].

Configurado o "*SLOODLE Set*", o avatar poderá importar quase todos os objectos *SLOODLE* a partir daí. Desta lista de objectos fazem parte: *Choice*, *LoginZone*, *MetaGloss*, *PasswordReset*, *PictureGloss*, *Presenter*, *PrimDrop*, *Quiz Chair*, *Quiz Pile-On*, *RegEnrol Booth*, *Vending Machine*, *Toolbar Giver*, e *WebIntercom*. Outros objectos *SLOODLE* como o "*Universal Translator*", o "*Holodeck*", ou ainda o "*Award System*", poderão ser "*rezzados*", ou seja, importados para o inventário do *avatar*, na ilha *SLOODLE* ou no Wiki "*SLOODLE SLIS*".

Depois de configurado o "*SLOODLE Set*", o primeiro objecto colocado no espaço *SLOODLE* foi o "*SLOODLE RegEnrol Booth*" que permite associar o avatar ao utilizador de uma disciplina *MOODLE*, procedendo à sua identificação na página de acesso à disciplina, apresentada no *SL*[®] através do "*Media Browser*". Após o primeiro registo, não será necessário repetir este procedimento. Existem outros objectos que permitem identificar os avatares e associá-los a um determinado utilizador de uma disciplina *MOODLE*, como por exemplo, o "*Access Checker Door*" ou o "*LoginZone*", os quais foram experimentados mas não se verificaram necessários ou adaptados aos objectivos das actividades propostas.

De entre os objectos *SLOODLE*, que foram quase todos alvos de análise e experimentação, seleccionaram-se aqueles que poderiam estar mais directamente relacionados com os objectivos deste projecto. Assim, foi colocado no espaço *SLOODLE* o objecto "*Vending Machine*" e efectuada a configuração que o interliga ao objecto "*Distributor*" na *MOODLE*. O primeiro objecto colocado na "*Vending Machine*" para ser partilhado com os residentes do grupo SLESES foi uma *t-shirt SLOODLE*. O processo de colocação revelou-se bastante simples pois bastou arrastar o objecto do inventário do

avatar para o objecto. Este processo é idêntico na maioria dos processos de transferência de conteúdos em *SL*[®].

O "*Presenter*" foi o objecto que deu mais problemas pelo facto de ter de ser doado "*deed*" ao dono do terreno onde se encontra, o que só pode ser feito pelo administrador ou outrem com privilégios de administrador. Esta situação resolveu-se colocando o "*Presenter*" num espaço contíguo, o *QUERIES*, que já foi aqui mencionado. No *MOODLE*, o "*Presenter*" não permite visualizar vídeos do "*WinMedia Player*" (ficheiros *.wmv*), pelo que foi necessário instalar o "*QuickTime Player*" (ficheiros *.mov*), para poder visualizar os ficheiros de vídeo. Esta situação levantou o primeiro problema de interoperabilidade entre as plataformas e a questão dos formatos.

Configurados os objectos que garantiram a interacção entre os utilizadores e os objectos, assim como a visualização de alguns documentos em diferentes formatos, passou-se aos objectos que promoveram a comunicação, informação e aquisição de conhecimentos. O objecto "*WebIntercom*" garantiu o registo das reuniões com recurso à comunicação escrita (*chat*) ocorridas em *SL*[®], e possibilitou a interacção entre avatares e utilizadores *MOODLE* que entraram na mesma sessão de *chat* mas a partir da plataforma *MOODLE*. O "*MetaGloss*", apesar de ter sido pouco utilizado, permitiu a partilha de conhecimentos no domínio dos termos da área vocabular do *SLOODLE*, e para alguns constituiu a primeira interacção com um objecto *SLOODLE*.

O objecto "*Choice*" permitiu responder a referendos visualizando, ou não, de acordo com a configuração definida, os resultados sob a forma de gráfico de barras. O avatar pode responder directamente no *SL*[®] ou a partir da disciplina *MOODLE*, sendo que os resultados apresentados consideram a totalidade das respostas independentemente da plataforma utilizada para responder ao referendo.

O "*Quiz Chair*" e o "*Quiz Pile-on*" foram utilizados para realizar testes de conhecimentos sobre o *SLOODLE*, os quais foram elaborados na plataforma *MOODLE*, e posteriormente associados através do processo de configuração dos objectos *SLOODLE* já aqui mencionado.

Os restantes objectos, tais como a caixa com o logótipo do projecto *MPT-SLOODLE*, para identificação do espaço, ou ainda o mobiliário, foram construídos com as ferramentas de do *SECOND LIFE*[®], ou adquiridas noutras ilhas do mundo virtual *SL*[®].

1.1.1.2. Actividades desenvolvidas nas plataformas pelos estudantes

Antes da primeira aula presencial, os alunos foram contactados por correio electrónico para se inscreverem na disciplina *MPT-SLOODLE*, indicando as duas fases do processo, a saber, a inscrição na disciplina localizada na plataforma *MOODLE*, e à posteriori, a

identificação do avatar associado, através do objecto "RegEnrol" localizado na ilha SLESES. (Anexo A)

No início do segundo semestre, decorreu a primeira aula de MPT, na qual foi feita a apresentação da disciplina e do espaço SLOODLE localizado na ilha SLESES, aos alunos do 1º ano do mestrado ECM.

Os alunos que ainda não se encontravam inscritos foram orientados no processo de inscrição na disciplina MOODLE e no processo de registo do seu avatar a partir do espaço virtual SLOODLE.

Foram apresentados as diferentes áreas/tópicos da disciplina, os objectivos do projecto MPT-SLOODLE, assim como o tipo de actividades que nos propomos desenvolver. A participação nos fóruns, a resposta aos referendos iniciais propostos sobre o conhecimento dos alunos acerca das três plataformas (MOODLE, SECOND LIFE® e SLOODLE), a utilização dos objectos SLOODLE no espaço digital da SLESES, a realização de encontros entre alunos ou grupos de trabalho em ambiente virtual SL®, foram algumas das propostas feitas aos mestrandos. Tendo em conta, a pouca experiência na utilização dos recursos do SL® e do SLOODLE, revelada por um grande número de alunos, foram definidas sessões de apoio a decorrer durante a primeira semana entre as 22:00 e as 24:00 no espaço virtual SLOODLE.

Para colmatar a falta de informação sobre o SLOODLE, foi solicitado aos mestrandos que explorassem os documentos disponibilizados na disciplina, procurando fazê-lo não só no espaço MOODLE, como também no espaço SLOODLE na SLESES.

Após a primeira aula presencial, foram colocados novos documentos na plataforma MOODLE, tendo informado os alunos através do e-mail da respectiva plataforma, o que veio a acontecer repetidamente sempre que a disciplina foi actualizada. O e-mail constituiu a ferramenta de comunicação assíncrona mais utilizada, (Anexo B) embora também tenha sido usada no espaço SECOND LIFE®, a mensagem através da barra de chat, para um avatar ou para um grupo, da qual o residente é imediatamente informado assim que entra no espaço SL®. (Anexo C) Também foi utilizado o recurso "Notice", disponível nas informações dos grupos a que o avatar pertence (Communicate-Contacts-Groups-Info), para enviar uma informação a todos os membros do grupo MPT-SLOODLE. (Anexo D) Esta informação é enviada a cada avatar registado no grupo sob a forma de "Note", a qual pode ficar guardada no respectivo inventário.

Das actividades desenvolvidas na plataforma MOODLE, destaca-se a participação dos alunos nos fóruns de discussão, que se revelou uma importante fonte de informação sobre o tema principal deste projecto, a utilização das plataformas digitais no processo de aprendizagem. Assim, no fórum



Figura 1 - Sala de aula SL

"Notícias comentadas", cujo primeiro tema, que tinha por título "O que é isto?", consistiu em comentar uma imagem alusiva aos Mundos Virtuais. (Figura 1) (Anexo E)

A relação de contraste entre passado, presente e futuro, uma interacção temporal, espaços e "actores", ambientes de aprendizagem virtuais, foram algumas das ideias partilhadas nestes comentários:

"Quanto à imagem acho muito engraçado o contraste entre as mesas sem bancos e iluminadas à luz de velas e a imagem projectada no quadro." (mestrando 4)

"Vi uma sala de aula muito pouco interessante. Mas acho que de um modo geral elas têm tendência a ser assim mesmo, assim não há distrações. Os "actores", alunos e professores é que dão a fazer o ambiente." (mestrando 7)

"Resistência à mudança ou progresso no ensino, será? Resistência talvez não... O progresso no ensino poderá ser menos rápido do que se desejaria mas penso que estamos no caminho certo. Para trás fica o ambiente em sala de aula ainda à luz de lanternas(!!!). O futuro passa agora por ambientes de aprendizagem virtuais (second life, sloodle), onde as novas tecnologias servem de veículo para o Saber." (mestrando 3)

Deste fórum, destaca-se ainda o tema "Aula SLOODLE fora de Horas", o relato de uma sessão de esclarecimento na ilha do SLOODLE em SECOND LIFE®, na qual estive presente acompanhado por quatro mestrandos. O seu conteúdo leva-nos a reflectir sobre as condições técnicas e a formação nas TIC, imprescindíveis para o sucesso destes recursos digitais.

"Depois de muitas quedas devido às fracas condições de rede e às perdas de tempo normais quando estamos a ter aulas junto de pessoas que nunca usaram o second life lá consegui perceber como funcionava o Cypris Chat." (mestrando 4)

A gestão do tempo de acordo com os objectivos é outro dos assuntos que merece alguma atenção. *"Apesar de achar que teria demorado 5 minutos a aprender tudo aquilo, se visse um tutorial em vídeo."* (mestrando 4) De facto, se considerarmos como único objectivo a aquisição de conhecimento sobre um determinado objecto SLOODLE, o tempo utilizado para o efeito foi consideravelmente exagerado. No entanto, existem aprendizagens transversais que não foram consideradas, tais como a análise do espaço e da sua gestão, os processos de comunicação utilizados, a movimentação do avatar no espaço SL®, as potencialidades do trabalho colaborativo, ou ainda, as próprias relações sociais que se estabelecem nesta modalidade de ensino em ambiente virtual. O formato de vídeo referido no comentário permite de facto poupar tempo mas exclui qualquer interacção.

No fórum "Sabias que...?", os mestrandos puderam partilhar informação e conhecimentos sobre tecnologia educacional, ensino a distância, redes sociais, Mundos Virtuais, e

formação profissional em SL[®], alargando assim as perspectivas de aplicação e usabilidade dos Mundos Virtuais. (Anexo F)

O fórum de aprendizagem "A disciplina MPT no SLOODLE" foi aquele que mais directamente se relacionou com este projecto, pelo que é aqui que encontramos o maior número de intervenções que testemunham as dificuldades, mas também os pequenos sucessos alcançados, as dúvidas e as certezas quanto ao papel das plataformas digitais na educação, entre outros conteúdos dos quais seleccionámos os que nos pareceram mais pertinentes para o estudo que aqui desenvolvemos. (Anexo G)

O tema inicial deste fórum "Potencialidades educativas das plataformas digitais" foi o mais participado e aquele onde naturalmente encontraremos um maior número de referências aos espaços digitais objecto do nosso estudo. Relativamente aos Mundos Virtuais, um mestrando partilha a sua experiência de ensino no SECOND LIFE[®], salientando a diversidade de elementos que desviam a atenção do aluno. "...constatei que os Mundos Virtuais que consistem na representação do ser humano através de um avatar, têm um problema, que na minha opinião é incontornável: os alunos prestam mais atenção ao acessório que ao essencial." "No entanto, penso que é uma forma excelente de divulgar arte, por exemplo." (mestrando 4)

Relativamente às plataformas MOODLE e SLOODLE, outro mestrando destaca a diversidade de recursos e a estrutura destes espaços de aprendizagem. "Permite uma boa estruturação dos conteúdos, bem como contactos por mensagem com os diversos intervenientes, esclarecimento de dúvidas, entrega de trabalhos, entre outros aspectos." (mestrando 1)

Podemos então concluir que uma das condicionantes do processo de aprendizagem em SL[®] tem a ver com a influência do meio envolvente e da diversidade de ferramentas de comunicação, e outras, no grau de concentração dos alunos. A complexidade no manuseamento das ferramentas poderá condicionar o desempenho inicial dos alunos.

Um dos mestrandos apresenta uma opinião que poderá contribuir para algum consenso quanto às potencialidades dos Mundos Virtuais, nomeadamente o SLOODLE. "Sloodle - considerado o Moodle do Second Life, possibilita um ensino à distância num mundo virtual, tornando as actividades mais interessantes, já que este mundo virtual é bastante apelativo e envolvente. No entanto o facto de o interface ser diferente do moodle, traz um dinamismo lúdico às interações que, dependendo da faixa etária, pode ser potencializador ou um foco de distração nas interações." (mestrando 6)

Outro mestrando reforça dois problemas já referidos: a diversidade de focos de distração e as condições técnicas de acesso aos Mundos Virtuais. "Por outro lado, existe sempre o risco da fuga do motivo que nos levou ao Sloodle, pois permanentemente vamo-nos deparando com inúmeras distrações. Outro problema, que se formos realista

está bem presente, é a dificuldade de alguns alunos acederem a esse mundo virtual devido à qualidade dos seus computadores ou da internet, o que não acontece com as plataformas digitais anteriormente mencionadas.” (mestrando 9)

Apesar de todas as dificuldades apontadas, considerou-se que a melhor forma de confirmar ou não receios e certezas, seria promover actividades que levassem os alunos a navegar e utilizar os recursos do mundo virtual *SECOND LIFE*[®], utilizando o *SLOODLE* como elo de ligação a uma plataforma digital que todos conhecem e dominam, o *MOODLE*.

Das actividades desenvolvidas em ambiente virtual *SECOND LIFE*[®], destaca-se a participação dos mestrandos, através do respectivo avatar, nos encontros e diálogos em torno da utilização dos recursos do *SL*[®] e do *SLOODLE*, alguns dos quais ficaram guardados na disciplina *MOODLE* através da utilização da ferramenta “*SLOODLE WebIntercom*” que permite guardar as comunicações escritas com recurso ao *chat*. Se o objecto não for activado, o conteúdo das intervenções não fica registado. Embora este espaço digital seja mais propício ao trabalho colaborativo, também foram desenvolvidas actividades individuais, embora os mestrandos com menos experiência tenham sido aconselhados a realizar as tarefas com a ajuda de um colega ou do professor. Foram propostas actividades com vista à utilização dos objectos *SLOODLE* “*Choice*”, “*Quiz Chair*”, “*MetaGloss*”, “*Vending Machine*” e “*Presenter*”. (Anexo H) Algumas das dificuldades com que alguns mestrandos se depararam foram resolvidas através do contacto por *e-mail*, presencialmente em *SL*[®], ou através da visualização de tutoriais. Um dos maiores problemas, teve a ver com o facto de só poderem interagir com os objectos localizados no espaço *SLOODLE*, os membros do grupo SLESES, e da necessidade de ter o grupo activo. Esta situação condicionou a construção em *SL*[®] naquele espaço. Na tentativa de resolver o problema foi criado o grupo MPT-SLOODLE e enviados convites para todos os inscritos na disciplina, o que não alterou nada uma vez que o grupo não foi autorizado pelo administrador do espaço. Para esclarecer os alunos sobre as regras e implicações dos grupos no espaço *SECOND*

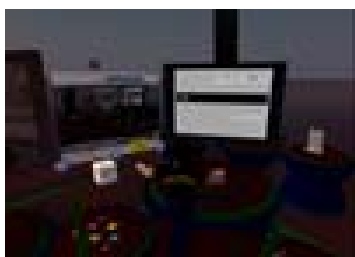


Figura 3 – Presenter 2

LIFE[®], foi elaborado o documento “*Grupos & Building em SL*[®]” cujo formato original de “*PowerPoint*” foi guardado como imagens, de forma a poder ser visualizado no espaço *QUERIES* através da utilização do objecto *SLOODLE* “*Presenter*”. (Anexo I)



Figura 2 – Presenter 1

Recorda-se que o “Presenter” permite apresentar ficheiros em formatos de imagem, vídeo, e PDF (*Portable Document Format do programa Adobe Acrobat Reader*), no entanto, não foi possível utilizar este último formato devido a problemas de incompatibilidade («*Incompatible – This plugin may not be compatible with your Moodle site. (...)*»). (Anexo J)

A impossibilidade de utilizar este valioso recurso que facilita o processo de visualização de documentos com o formato de texto, transformando-os automaticamente em formato de imagem, assim como a impossibilidade de utilizar o objecto “SLOODLE Awards System” (Anexo K) devido aos referidos problemas de configuração da plataforma MOODLE, remete-nos para o problema da interoperabilidade entre as plataformas MOODLE e SECOND LIFE®. Estas condicionantes têm merecido a atenção contínua da comunidade “SLOODLERS” (*residentes membros do grupo de utilizadores e colaboradores do projecto SLOODLE em SL®*), que tem conseguido resolver progressivamente alguns destes problemas, recorrendo essencialmente ao trabalho colaborativo que esta comunidade desenvolve e promove.

Relativamente à utilização individual ou colectiva do “Presenter”, foram divulgados vários documentos também disponíveis na disciplina da plataforma MOODLE, tendo sido necessário transformá-los em imagens. Assim, foi possível visualizar, em ambiente virtual SECOND LIFE®, os documentos “Linhas Orientadoras Projectos” (em formato imagem e vídeo), “Ano Europeu 2010”, “Parlamento Europeu: AECPEs”, “Criação de avatares”, “Iniciação em SL” (estes dois documentos foram apresentados sob o formato imagem e vídeo), “Iniciativas Microsoft para a Educação” e “Grupos & Building em SL”. Estes documentos foram sendo removidos do espaço SL® para serem substituídos por outros. Devido aos problemas de configuração inicial já referidos, apenas os dois últimos documentos puderam ser visualizados sem problemas e durante um período de tempo mais alargado. Relativamente a estas actividades, verificou-se que para o acesso e visualização destes documentos, a plataforma MOODLE responde de forma mais eficiente às necessidades individuais dos mestrandos. Para promover a visualização de documentos no SL®, a fim de poder estabelecer um termo de comparação a MOODLE, solicitámos aos alunos que acessem ao documento “Iniciativas

Microsoft para a Educação” através do “Presenter”, disponibilizado no espaço QUERIES, e registassem o seu comentário sobre o conteúdo do documento e a forma de visualização do mesmo, estabelecendo uma comparação com o acesso aos documentos na MOODLE.

Distributor: Feedback dos projectos MPT

10 COMUNICAR

- A disciplina MPT no Sloodle
- Sloodle Sleses Chatroom
- Sala de reuniões
- Iniciativas Microsoft para a Educação
- Entrevistas MPT-Sloodle

11 INFORMAR

- GlosSloodle

Figura 4 – Tópico 10 “COMUNICAR”

(Anexo L) Para este efeito foi colocado o objecto *SLOODLE "WebIntercom"*, que seria activado pelo mestrando que registaria o seu comentário através da barra de *chat*. Também foi proposto aos alunos que realizassem esta actividade em grupo. No entanto, não se verificou a adesão desejada, sendo que apenas se realizou parcialmente com uma mestranda, cuja sessão se encontra disponível no tópico "COMUNICAR", que reúne o conjunto das sessões de *chat* realizadas. O conteúdo da referida sessão não nos permitiu tirar qualquer conclusão, confirmando o domínio da *MOODLE* na gestão e acesso à informação documental.

Voltando aos fóruns, outra das ferramentas *MOODLE* com mais destaque, para salientar um dos assuntos que foi repetidamente referido em todos os fóruns, a saber, os problemas relacionados com as dificuldades de ligação à Internet, pela reduzida largura de banda que condiciona o tempo de reprodução gráfica dos ambientes, objectos e avatares, ou ainda o tempo de resposta na comunicação oral e escrita. A estabilidade da ligação foi outro dos problemas que se verificaram com demasiada regularidade e que condicionaram a concretização das actividades em *SL*[®]. As características e o desempenho do computador constituem outro dos problemas que afecta a navegação nos Mundos Virtuais. A questão da falta de tempo ou dos horários tardios para os encontros em *SL*[®] foi outra das condicionantes assinaladas quanto à participação em actividades síncronas.

1.1.1.3. Actividades de interacção colaborativas

Conforme exposto, as actividades individuais realizadas essencialmente no espaço *MOODLE*, constituem uma pequena parte do nosso estudo, dando mais atenção às actividades de interacção colaborativas que constituem o elemento que mais se evidencia na utilização dos Mundos Virtuais na área do ensino e formação profissional.

Das actividades propostas, destacam-se os encontros entre mestrandos e professores no espaço virtual, cujos objectivos se dividiram entre a utilização dos recursos do *SECOND LIFE*[®] (actualização do perfil do avatar, *upload* de fotos, ...) e os objectos do *SLOODLE* (registo do avatar na disciplina *MOODLE* através do "*RegEnrol*", utilização do "*MetaGloss*", resposta aos referendos utilizando os objectos "*Choice*" e "*Quiz Pile-on*", ...), o esclarecimento de dúvidas, ou ainda as visitas guiadas aos espaços da ilha oficial do *SLOODLE* em *SL*[®]. (Anexos M e N)

Destas visitas, nas quais participaram um reduzido número de mestrandos, devido à hora tardia dos encontros e às dificuldades de ligação à internet já referidas, destacam-se os espaços *SLOODLE "Cypris Chat"* (<http://slurl.com/secondlife/sloodle/124/156/24>) e "*Classroom 101*" (<http://slurl.com/secondlife/sloodle/106/26/24>), onde fomos

acompanhados, respectivamente, pelo Professor Merryman (*Mike McKay em RL*) e Fire Centaur (*Paul Priebisch em RL*). (Anexos O e P)

Durante a visita ao espaço "*Cypris Chat*" que tem por principal objectivo a aprendizagem da língua inglesa em espaço virtual *SL*[®] e com recurso às ferramentas *SLOODLE*, os mestrandos puderam utilizar os diferentes objectos *SLOODLE*, seguindo um percurso previamente definido pelo criador do espaço Mike McKay, cujo acompanhamento possibilitou várias situações de interacção comunicativa em língua inglesa falada e escrita. A possibilidade de comunicar utilizando dois canais diferentes facilitou e promoveu a participação de todos. Pois, aqueles cujo domínio da língua inglesa falada era reduzido, utilizaram o *chat*, enquanto os falantes puderam dialogar por voz com o nosso anfitrião. Quanto aos objectos apresentados, destaca-se o "*Holodeck*", um objecto sob a forma de uma simples caixa, que disponibiliza através do toque vários espaços, tais como: uma quinta, uma biblioteca, o hall de entrada de um hotel, entre outros. Esta visita permitiu apresentar a estrutura de um projecto pedagógico, assim como estratégias e recursos *SLOODLE* associados.

Na visita ao espaço "*Classroom 101*" da ilha *SLOODLE*, fomos acompanhados pelo avatar Fire Centaur (*Paul Priebisch em RL*), nosso conhecido dos tutoriais *SLOODLE* disponíveis no "*YOUTUBE*". Esta actividade foi posteriormente relatada pela mestranda Clara Ferreira no fórum "Notícias comentadas" dando ao tema o título "Aula *SLOODLE* fora de Horas", que por si só revela uma das condicionantes para o desenvolvimento destas actividades síncronas que estão sujeitas às diferenças de fuso horário. Talvez seja pertinente referir a localização geográfica do nosso anfitrião, neste caso, o Canada. Esta actividade, além de proporcionar um conhecimento prático dos objectos *SLOODLE*, dos quais se destacam o "*SLOODLE Awards System*", proporcionou mais uma vez a utilização das ferramentas de comunicação por voz e por *chat*, assim como a exemplificação prática e participada de uma aprendizagem colaborativa e informal em espaço virtual.

Quanto às três aulas presenciais realizadas na Escola Superior de Educação de Santarém, a primeira consistiu na apresentação deste projecto e do *SLOODLE*, assim como outras plataformas digitais. A segunda permitiu fazer o ponto da situação quanto ao desenvolvimento do projecto e à participação dos mestrandos. A terceira consistiu num "*workshop*" sobre o programa de análise qualitativa "NVivo8" que foi concluído na quarta aula presencial, na qual foi solicitado aos alunos que executassem algumas das tarefas propostas no âmbito do projecto MPT-SLOODLE.

A segunda aula presencial, ocorrida em Março na ESES, foi a mais participada, pois os mestrandos já estavam um pouco mais familiarizados com o *SLOODLE*, possibilitando o desenvolvimento de actividades mais abrangentes. A parte inicial da aula consistiu no balanço do projecto MPT-SLOODLE, agradecendo aos alunos a sua participação nos

fóruns, nos referendos e, de uma maneira geral, nas actividades propostas. Recordou-se aos mestrandos a necessidade do cumprimento atempado das tarefas propostas que condiciona o desenvolvimento de outras actividades, sendo que nesta altura, alguns alunos ainda não tinham procedido ao registo na disciplina *MOODLE*, ao registo na área *SLOODLE* em *SL*[®] – associando o avatar à disciplina, à resposta aos referendos/inquéritos, e conseqüente utilização dos espaços *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*, e dos respectivos recursos. Procedeu-se também ao esclarecimento de dúvidas e ao levantamento das dificuldades sentidas pelos alunos e pelos professores, assim como à informação das actividades previstas. Foi pedido aos mestrandos que iniciassem novos temas nos fóruns sobre as plataformas digitais apresentadas na primeira aula (*MOODLE*, *SECOND LIFE*[®], *SLOODLE*, *Ning*, *Twitter*, *Facebook*, *LinkedIn*, ...); que utilizassem o espaço *SLOODLE* para divulgar os temas dos fóruns através do painel informativo, da criação de novos objectos, ...; que entregassem trabalhos em *SL*[®] através do objecto *SLOODLE "PrimDrop"*; que promovessem reuniões de grupo de trabalho, ou outras, no espaço *SLOODLE* da SLESES, utilizando a mesa de reuniões e o "*WebIntercom*"; que participassem nas "visitas de estudo" aos espaços *SECOND LIFE*[®], nomeadamente, a ilha SLESES e *SLOODLE*.

Para o desenvolvimento da tarefa que pressupunha a entrega de trabalhos através do objecto *SLOODLE "PrimDrop"*, cujo objectivo era reproduzir o trabalho colaborativo dos fóruns, propondo o tema "A interacção no *MOODLE/SECOND LIFE*[®]/*SLOODLE*", era necessário construir um objecto virtual utilizando a ferramenta "*Build*" do *SL*[®] e inserir uma nota ("*Notecard*"), produzida e guardada no inventário do avatar, pois o objecto "*PrimDrop*" não aceita directamente os "*Notecard*". A quantidade de pormenores técnicos associados a esta tarefa, dificultou a sua concretização, sendo que apenas 4 dos 27 alunos inscritos concluíram com sucesso esta actividade. Esta tarefa foi uma das últimas a ser proposta, pelo facto de exigir um vasto conjunto de conhecimentos sobre o *SL*[®], nomeadamente, ao nível da construção ("*Build*"), da utilização dos recursos do *SL*[®] e respectiva configuração. (*Anexo Q*) Para poder construir o avatar deve ter activado o grupo autorizado a interagir no referido espaço, neste caso o grupo SLESES. (*Anexo R*) O objecto "*PrimDrop*" só aceita objectos devidamente partilhados, o que significa que devem estar activos os itens "*Share with group*", definir o "*Group : Sleses*", "*Next owner can: Modify / Copy*". (*Anexo S*)

Nesta aula presencial foi solicitado a quatro alunos que procedessem ao registo dos principais conteúdos da aula através do *chat* do *MOODLE*. Dois alunos, afastados um do outro, ficariam responsáveis por fazer o registo a partir do *MOODLE*, e outros dois alunos a partir do espaço da disciplina no *SECOND LIFE*[®], utilizando o objecto "*WebIntercom*". Os dois registos destas sessões na disciplina *MOODLE*, puderam ser consultados pelos

alunos servindo de bloco de apontamentos. Esta actividade teve por objectivo trazer os recursos digitais para um espaço de ensino presencial, procurando dar-lhes uma função diferente da habitual, a fim de demonstrar através da experimentação na primeira pessoa, a diversidade de aplicações das ferramentas virtuais e a sua utilização de acordo com os objectivos do utilizador.

No sentido de proporcionar aos mestrandos uma diversidade de experiências de aprendizagem em espaços digitais, foram divulgados, em espaço *SL*[®], vários eventos, directa ou indirectamente relacionados com os Mundos Virtuais, através do painel informativo criado no *SLOODLE*, ou da informação enviada ao avatar através do recurso *SL*[®] "Notice" do grupo MPT-SLOODLE. O "SLOODLEMoot2010", a II^a Conferência Internacional 100% virtual que decorreu no dia 10 de Abril na ilha *SLOODLE*, foi divulgada através dos canais referidos, no fórum "notícias" na *MOODLE*, e por *e-mail*, mas não contou com a participação dos mestrandos. (*Anexo T*)

As últimas actividades propostas foram os questionários com vista à recolha de dados sobre o desenvolvimento do projecto, realizados exclusivamente na plataforma *MOODLE*, e as entrevistas com os mestrandos que decorreram em *SECOND LIFE*[®] e no *chat* do *MOODLE*, cujos resultados apresentamos a seguir.

Parte III – Análise e discussão de dados

Introdução

Como já foi referido, a recolha de dados para análise dos conteúdos previstos neste estudo comparativo, assentou essencialmente nos questionários e nas entrevistas, embora também tenham sido considerados os dados disponíveis na plataforma *MOODLE*, nomeadamente, através dos relatórios, nas modalidades de “Estatísticas de acesso”, “Relatório de actividade” e “Relatório de participação”. Os dados recolhidos através dos relatórios *MOODLE*, apenas se referem à interacção dos mestrandos com os documentos e actividades desenvolvidas na plataforma *MOODLE*, nas quais se incluem os recursos associados ao módulo *SLOODLE*, a saber: “*Controller*”, “*Distributor*” e “*Presenter*”, embora limitando o registo da interacção com estes últimos, à sua utilização no espaço *MOODLE*. As interacções com os objectos *SLOODLE* e com os documentos associados ocorridas em espaço virtual *SECOND LIFE*[®], não se encontram registadas nestes relatórios. O projecto “*SLOODLE Tracker*”, já aqui referido, que tem por principal objectivo o registo dessas interacções, não foi alvo de estudo, pelo que não foi utilizado neste estudo.

Também não é objectivo deste estudo de caso, a apresentação de dados estatísticos, mas antes de dados qualitativos que nos façam reflectir, procurando retirar algumas conclusões que nos permitam responder às questões inicialmente definidas. Tendo em conta esta modalidade de investigação e os recursos digitais de comunicação e aprendizagem, pareceu-nos pertinente a utilização de outros meios de recolha de dados disponíveis na disciplina da plataforma *MOODLE*, nomeadamente, o conteúdo das participações dos mestrandos nos fóruns e nas sessões de *chat*. O registo das sessões de *chat* através do objecto *SLOODLE “WebIntercom”* e a entrega de trabalhos através do “*PrimDrop*” são as únicas actividades desenvolvidas em *SECOND LIFE*[®], cujo registo fica disponível na plataforma *MOODLE*, pelo que se constituem como elementos imprescindíveis à recolha de dados a que nos propomos.

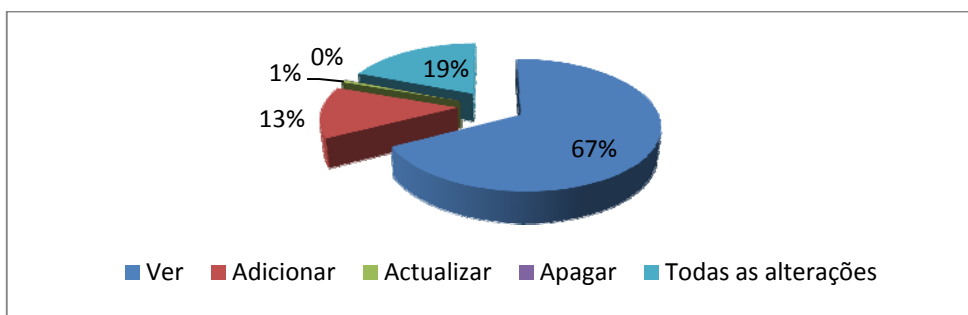
1. Relatórios Moodle

Relativamente ao estudo dos dados recolhidos através dos relatórios da disciplina MPT-*SLOODLE* integrados na plataforma *MOODLE*, considerou-se o intervalo de tempo compreendido entre o dia 29 de Janeiro e o dia 19 de Maio. Os intervenientes considerados para este estudo foram os 28 alunos inscritos na disciplina, tendo sido necessário subtrair os valores relativos às acções dos elementos inscritos na disciplina

que não fazem parte do público-alvo. Serão considerados os valores relativos às acções praticadas pelos alunos na disciplina *MOODLE*, divididos de acordo com o tipo de acção, a saber: a) Todas as acções; b) Ver; c) Adicionar; d) Actualizar; e) Apagar; f) Todas as alterações. Os valores apresentados abrangem todas as actividades acessíveis aos alunos (Total:118; 97 acessíveis; 21 ocultas), assim como cada uma delas, de forma a poder identificar os tipos de actividade mais e menos participada. (*Anexos U e V*)

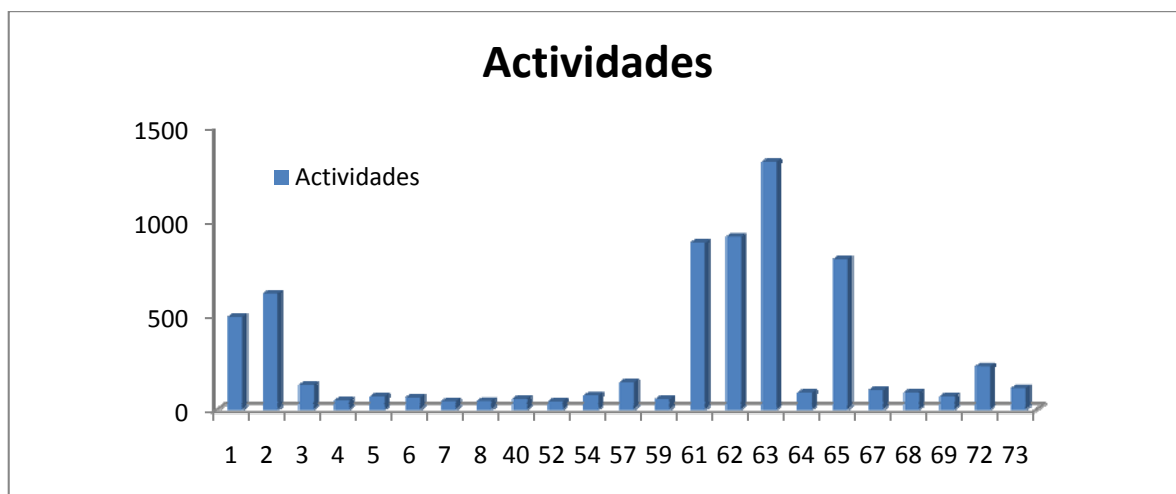
O seguinte gráfico circular apresenta-nos os resultados do estudo das acções desenvolvidas pelos alunos na disciplina *MPT-SLOODLE* do *MOODLE*, com base no tratamento dos dados recolhidos através da ferramenta “Relatório” da *MOODLE*, o qual nos permite confirmar uma utilização passiva da plataforma *MOODLE* se considerarmos que 67% dos alunos apenas visualizaram os conteúdos e 13% adicionaram conteúdo.

Gráfico 1 – Tipo de acção dos alunos na MOODLE



A fim de compreender melhor o tipo de interacção desenvolvida pelos alunos na disciplina *MPT-SLOODLE* da *MOODLE*, de acordo com a lista de actividades propostas por tópicos, numeradas de 1 a 118 pela ordem pela qual foram apresentadas na disciplina (*Anexo V*), apresentamos um gráfico que reúne as actividades cujos valores de acções totais foi igual ou superior a 1%.

Gráfico 2 – Actividades mais participadas na MOODLE

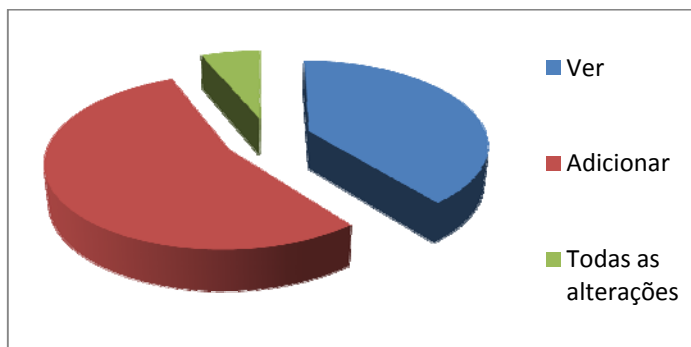


Quadro 1 – Lista das actividades mais participadas na Moodle

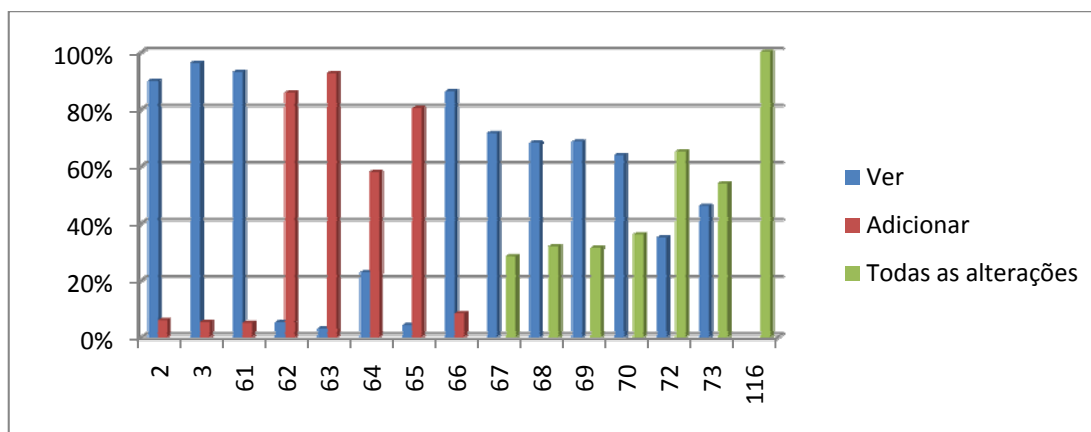
Nº	Act. <i>MOODLE</i>	Formato	Obj. <i>SLOODLE</i>	Título da actividade/documento
Tópico geral				
1	Fórum	actividade <i>Moodle</i>		Notícias
2	Fórum	actividade <i>Moodle</i>		Notícias comentadas
3	Fórum	actividade <i>Moodle</i>		Sabias que... ?
4	Link	Página Web	SL - Url	<i>SLOODLE</i> na ilha da Criatividade e Inovação
5	Atalho			Atalho para o forum: A disciplina MPT no <i>SLOODLE</i>
Tópico 1				
6	Documento	PDF		Programa de MPT
7	Documento	HTML		Programa de MPT
8	Documento	PPT		Linhas Orientadoras do Projecto
Tópico 6				
40	Link	Vídeo		Vídeo FDTI
Tópico 9				
52	Controller	<i>Sloodle</i> Objects	<i>Sloodle</i> Set	<i>SLOODLE</i> Controller: MPT - <i>SLOODLE</i>
54	Presenter	Imagens	Presenter	Presenter: MPT - Módulo 0
59	Presenter	PPT	Presenter	Presenter: Grupo & Building em <i>SL</i>
Tópico 10				
61	forum	actividade <i>Moodle</i>		A disciplina MPT no <i>SLOODLE</i>
62	<i>chat</i>	actividade <i>Moodle</i>	WebIntercom	<i>SLOODLE</i> Sleses Chatroom
63	<i>chat</i>	actividade <i>Moodle</i>	WebIntercom	Sala de reuniões
64	<i>chat</i>	actividade <i>Moodle</i>	WebIntercom	Iniciativas Microsoft para Educação
65	<i>chat</i>	actividade <i>Moodle</i>	WebIntercom	Entrevistas MPT- <i>SLOODLE</i>
Tópico 12				
67	referendo	actividade <i>Moodle</i>	Choice	<i>MOODLE</i> : Situação inicial
68	referendo	actividade <i>Moodle</i>	Choice	<i>SECOND LIFE</i> : Situação inicial
69	referendo	actividade <i>Moodle</i>	Choice	<i>SLOODLE</i> : Situação inicial
72	teste	actividade <i>Moodle</i>	Quiz chair	Quem é quem?
73	teste	actividade <i>Moodle</i>	Quiz Pile-on	O que significa <i>SLOODLE</i> ?

Das actividades cujo grau de interacção foi mais significativo, destacam-se os fóruns “Notícias”, “Notícias comentadas” e “A disciplina MPT no *SLOODLE*”, assim como as sessões de *chat* ocorridas nas salas “*SLOODLE* Sleses *Chatroom*”, “Sala de reuniões” e “Entrevistas MPT-*SLOODLE*”. Relativamente às sessões de *chat*, deve ser tido em conta o facto de serem contabilizadas cada uma das intervenções como uma acção, o que justifica os elevados valores apresentados, sem no entanto minimizar a importância da utilização deste recurso de comunicação que representa uma das actividades mais participadas.

Ainda no domínio da interacção dos alunos com os conteúdos e actividades disponibilizados na disciplina *MOODLE*, apresentamos os dados relativos às actividades mais participadas que apresentaram diferentes tipos de acção além da visualização, que como já foi demonstrado domina a acção do utilizador na plataforma *MOODLE*.

Gráfico 3 – Distribuição por tipo de acção

Das acções que os relatórios do *MOODLE* permitem identificar, destaca-se, no conjunto das actividades seleccionadas de acordo com a intervenção do utilizador além da simples visualização, a acção “Adicionar”, cuja dimensão permite concluir que o utilizador *MOODLE* participa nas actividades adicionando conteúdos.

Gráfico 4 – Tipo de acções por actividade

Nos referendos, testes e questionários, a participação dos utilizadores aparece registada na acção denominada “Todas as alterações”.

A participação nos fóruns, que, como já foi referido e confirmado através dos dados apresentados, constituiu a actividade da plataforma *MOODLE* mais participada, na qual os mestrandos puderam partilhar as suas opiniões quanto à matéria de estudo deste projecto, as plataformas virtuais *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*.

Outra das actividades mais participadas, foram as sessões de *chat*, quase todas realizadas a partir do ambiente virtual *SLOODLE*, cujo registo na *MOODLE* foi efectuado através da activação em *SL*[®] do objecto “*WebIntercom*”. Esta actividade revelou ser aquela que mais interacção promoveu entre a plataforma *MOODLE* e o *SECOND LIFE*[®] por intermédio das ferramentas do *SLOODLE*.

Quadro 2 – Lista de actividades com vários tipos de acções

Nº	Act. MOODLE	Formato	Obj. SLOODLE	Título da actividade/documento
Tópico geral				
2	Fórum	actividade MOODLE		Notícias comentadas
3	Fórum	actividade MOODLE		Sabias que... ?
Tópico 10				
61	forum	actividade MOODLE		A disciplina MPT no SLOODLE
62	chat	actividade MOODLE	WebIntercom	SLOODLE Sleses Chatroom
63	chat	actividade MOODLE	WebIntercom	Sala de reuniões
64	chat	actividade MOODLE	WebIntercom	Iniciativas Microsoft para Educação
65	chat	actividade MOODLE	WebIntercom	Entrevistas MPT-SLOODLE
Tópico 11				
66	glossário	actividade MOODLE	MetaGloss	Gloss SLOODLE
Tópico 12				
67	referendo	actividade MOODLE	Choice	MOODLE: Situação inicial
68	referendo	actividade MOODLE	Choice	SECOND LIFE: Situação inicial
69	referendo	actividade MOODLE	Choice	SLOODLE: Situação inicial
70	referendo	actividade MOODLE	Choice	SECOND LIFE - Sleses: primeiras impressões
72	teste	actividade MOODLE	Quiz chair	Quem é quem?
73	teste	actividade MOODLE	Quiz Pile-on	O que significa SLOODLE?
Tópico 16				
116	Questionário	actividade MOODLE		Questionário MPT-SLOODLE

As actividades "Referendo", "Teste" e "Questionário" da MOODLE, também se destacaram como as ferramentas que mais contribuíram para a interacção dos utilizadores com os recursos da MOODLE e do SLOODLE, conforme se pode verificar pelos dados do gráfico 4.

2. Questionários Moodle

Concluída a análise global dos dados recolhidos através dos relatórios de actividade da plataforma MOODLE, passamos ao tratamento e apresentação dos elementos recolhidos através do questionário elaborado no MOODLE (Anexo W), e ao qual responderam, no período de 27 de Abril a 18 de Maio, 14 dos 28 alunos inscritos na disciplina, representando 50% do público-alvo. Para o efeito serão utilizados os resultados estatísticos associados ao recurso utilizado, disponíveis na plataforma MOODLE. (Anexo X)

O questionário foi elaborado tendo em conta as questões de estudo inicialmente definidas para este projecto. A primeira parte tem por objectivo a recolha de informação que permite caracterizar o utilizador das plataformas digitais em estudo, as condições e objectivos da sua utilização, entre outros. A recolha de informação que ajudará a responder às questões de estudo relativas às interacções proporcionadas pelas

plataformas digitais, à promoção da aprendizagem através destes espaços virtuais, e à aplicabilidade dos Mundos Virtuais à realidade profissional dos inquiridos, constituíram as restantes áreas do questionário.

Relativamente à caracterização do público-alvo, destacam-se alguns elementos, apresentados nos gráficos seguintes, que poderão ajudar a interpretar outros dados referenciados ao longo desta análise. (Anexo Y)

Gráfico 5 – Caracterização do público-alvo (Sexo, idade)

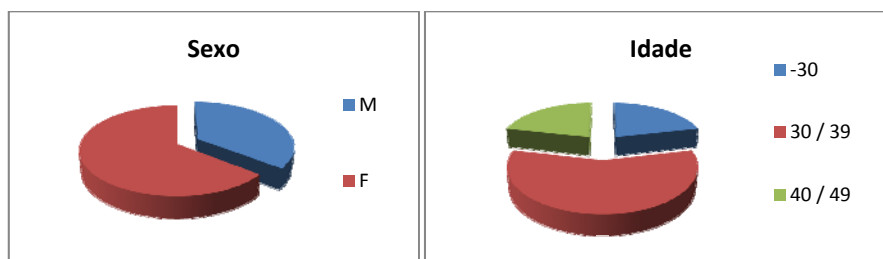


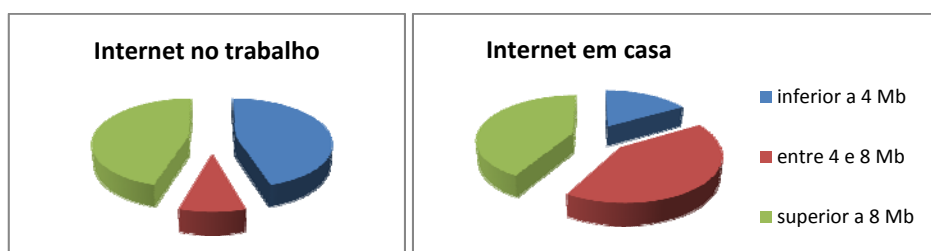
Gráfico 6 – Caracterização do público-alvo (Ciclo)



A maioria dos inquiridos são do sexo feminino, a média de idades situa-se entre os 30 e os 39 anos, a licenciatura constitui a habilitação académica dominante, assim como a docência representa a actividade profissional maioritária. Os inquiridos desempenham funções docentes nos vários ciclos de ensino, embora a maioria (65%) leccione no Ensino Secundário e Superior.

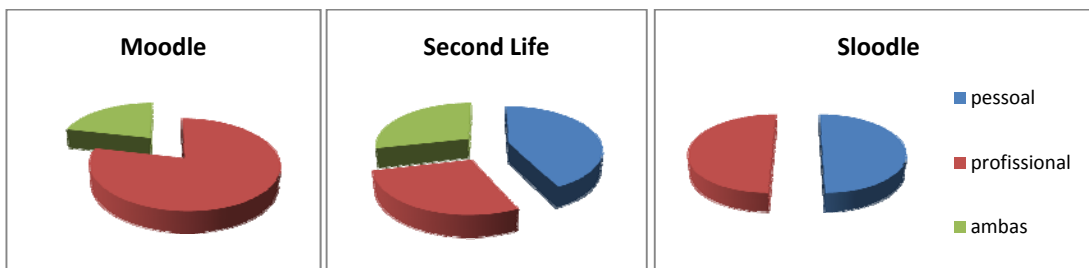
Quanto ao acesso à internet a maioria revelou ter ligação a partir de casa e no local de trabalho (86%), cuja largura de banda se divide equitativamente entre ligações inferiores a 4 Mb e superiores a 8 Mb. (Anexo Y)

Gráfico 7 – Caracterização do público-alvo (Ligação)



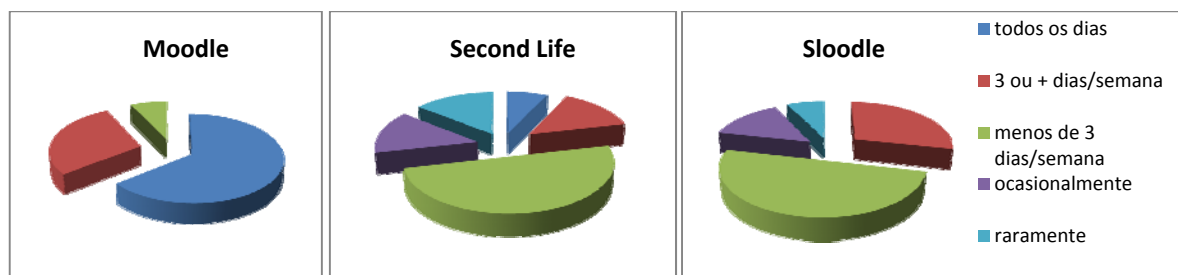
Relativamente ao tipo de utilização das plataformas *MOODLE*, *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*, confirmou-se predominantemente o uso profissional da primeira, pessoal da segunda, e ambos os tipos na utilização do *SLOODLE*. (Anexo Y)

Gráfico 8 – Caracterização do público-alvo (Utilização)



Quanto à frequência com que os mestrandos acedem a estas plataformas digitais, verifica-se o acesso diário à *MOODLE*, e uma utilização do *SECOND LIFE*[®] e do *SLOODLE* com uma frequência inferior a três vezes por semana. (Anexo Y)

Gráfico 9 – Caracterização do público-alvo (Frequência)

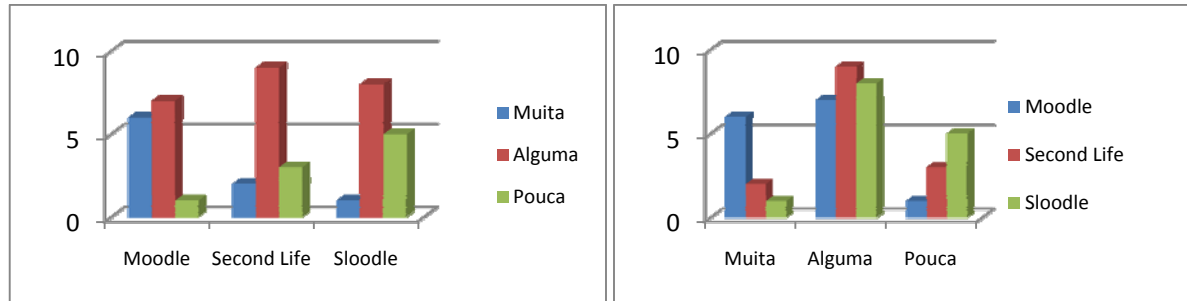


Se considerarmos que a plataforma *MOODLE* se encontra implementada no sistema de ensino e formação profissional, há já vários anos, e que a sua utilização faz parte da actividade profissional diária dos inquiridos, podemos concluir que a frequência no uso das plataformas digitais *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE* demonstra o interesse crescente dos profissionais ligados ao ensino, quer como alunos, quer como docentes.

Como já foi repetidamente referido ao longo deste estudo, as interacções proporcionadas pelas plataformas digitais, principalmente no domínio dos Mundos Virtuais, constituem o principal argumento quanto a uma utilização pedagógica destes recursos tecnológicos. Esta matéria de estudo foi dividida em três partes, de acordo com o tipo de interacção. Assim, os mestrandos foram inquiridos sobre a promoção da interacção entre estudantes nas diferentes plataformas. Pode-se verificar, de acordo com os gráficos abaixo apresentados, que as opiniões em relação ao *SECOND LIFE*[®] se dividem de forma equilibrada, não se registando uma opinião consensual. Quanto ao *MOODLE* e ao *SLOODLE*, apresentam resultados semelhantes embora em sentido oposto, conforme se pode verificar no primeiro gráfico. Os mestrandos consideraram que a plataforma *MOODLE* promove muitas situações de interacção entre os alunos, ao contrário da

SLOODLE cujos resultados demonstram um reduzido grau de promoção da interacção entre estudantes. (Anexo Y)

Gráfico 10 – Promoção da interacção entre estudantes



A interpretação destes dados aparentemente contraditórios levanta algumas dúvidas. Pois, se considerarmos que o SLOODLE é uma ferramenta virtual implementada no mundo virtual SECOND LIFE®, estabelecendo uma ligação entre este espaço e o MOODLE, seria de esperar que o SLOODLE reunisse as opiniões sobre ambas as plataformas, tendo-se verificado exactamente o oposto.

Para tentar esclarecer esta situação, foram analisados os comentários sobre o tema da interacção nas referidas plataformas, no âmbito de uma actividade desenvolvida no espaço SLOODLE da ilha SLESES, que tinha por objectivo a utilização do objecto "PrimDrop" para a entrega de trabalhos. (Anexo Z)

«O moodle é onde os alunos interagem mais através dos foruns, o sloodle e o second life como ainda está a ser experimentado não existe tanta interacção.» (mestrando 5)

«Penso que os alunos ECM estão a usar preferencialmente a plataforma moodle e estão a fazê-lo pelas seguintes razões:

- O Second Life é uma plataforma cuja aprendizagem é complexa e exige grandes recursos ao nível da multimédia, nomeadamente uma boa placa gráfica e uma boa largura de banda.

- O Sloodle só é utilizado pela disciplina de Projecto, as outras disciplinas estão todas no Moodle e os alunos preferem aceder às informações centralizadas numa mesma plataforma.

- Os horários das sessões não têm sido os melhores, visto que são muito tarde e a maioria dos alunos ECM, são trabalhadores.» (mestranda 4)

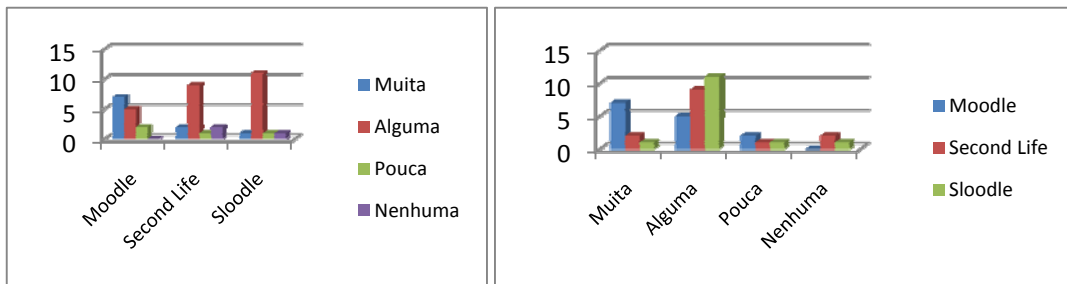
«(...)Podemos e já todos explorámos a redes já apresentadas e tão bem caracterizadas pelos meus colegas. Podemos todos apresentar vantagens e desvantagens dessas redes, mas para receber aulas o Moodle tem o peso duma ferramenta mais experimentada e utilizada.» (mestranda 7)

Este excerto do comentário, embora não se refira directamente ao tema em questão, a interacção nas plataformas, vem no entanto confirmar a confiança na plataforma

MOODLE, e algumas reticências quanto à utilização pedagógica do *SECOND LIFE*[®] e do *SLOODLE*, no seguimento dos comentários anteriores.

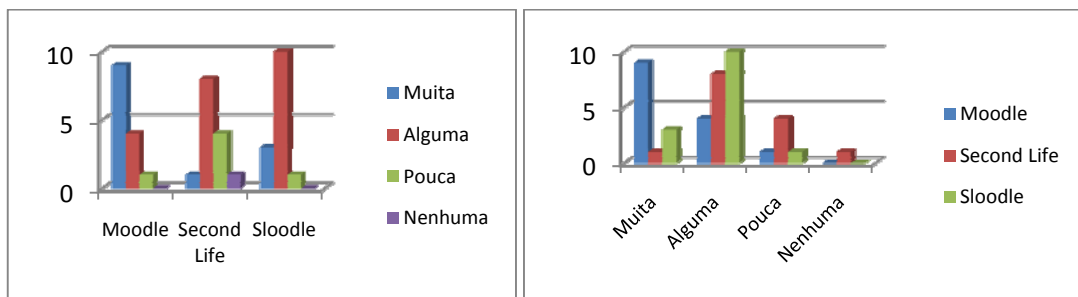
Quanto à interacção entre estudante e professor, os mestrandos mantêm a *MOODLE* como a plataforma mais votada, depositando alguma confiança nas potencialidades do *SLOODLE* nesse domínio. (Anexo Y)

Gráfico 11 – Promoção da interacção entre estudante e docente



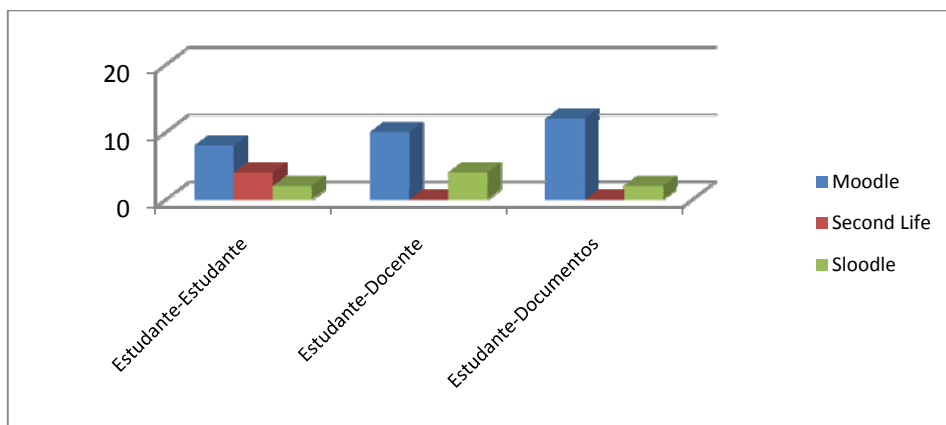
Relativamente à interacção entre os estudantes e os documentos, os valores representados nos gráficos seguintes estão muito próximos dos dados anteriores, dos quais se destaca inequivocamente a plataforma *MOODLE*. (Anexo Y)

Gráfico 12 – Promoção da interacção entre estudante e documentos



Inquiridos sobre as plataformas que mais promovem as interacções, mais uma vez a *MOODLE* aparece como a mais votada, verificando-se alguma potencialidade do *SLOODLE* nesse domínio. (Anexo Y)

Gráfico 13 – Plataformas que mais promovem a interacção



Quanto aos recursos que mais promovem as interações entre os estudantes, e entre estudante e docente, destacam-se os fóruns na plataforma *MOODLE*, o diálogo escrito e o espaço virtual 3D no *SECOND LIFE*[®] e *SLOODLE*. (*Anexo X - questões 30 a 41*)

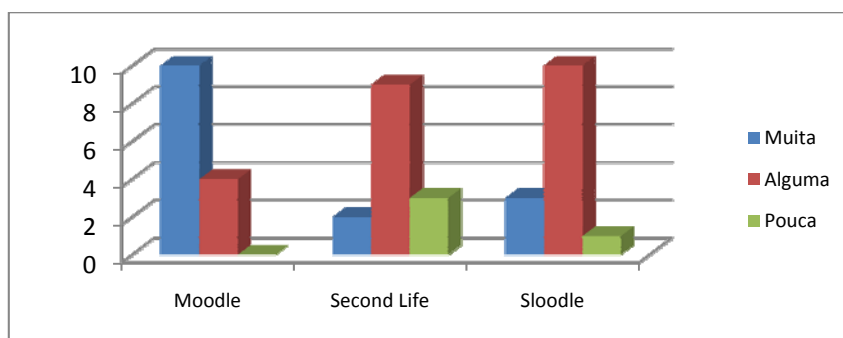
Inquiridos sobre os objectos *SLOODLE* que mais contribuem para a promoção da interacção entre estudantes, os mestrandos elegeram o “*WebIntercom*” e o “*Quiz Chair*”. Quanto à interacção entre estudantes e docente, as opiniões dividem-se de forma equitativa pelos objectos “*Presenter*”, “*PrimDrop*”, “*Quiz Chair*”, “*Vending Machine*” e “*WebIntercom*”. Já em relação à interacção entre o estudante e a documentação, os objectos “*Vending Machine*” e “*Presenter*” reúnem a maioria das escolhas. (*Anexo X - questões 44 a 48*)

A promoção da aprendizagem através da utilização das plataformas digitais, constituiu outra das questões deste estudo. Da análise dos dados recolhidos através dos questionários (itens 50 a 61), voltou-se a confirmar a confiança na plataforma *MOODLE* que reúne 64% das opiniões, contra os 36% do *SLOODLE*. (*Anexo X - questões 50 a 61*)

Os fóruns e os documentos constituem os recursos da *MOODLE* mais votados; o espaço 3D e o diálogo escrito no *SL*[®]; o espaço, o diálogo escrito e os objectos do *SLOODLE*.

Os resultados obtidos no âmbito das questões relativas à promoção da aprendizagem são muito semelhantes aos dados da questão da interacção, que, apesar das características de rede social do *SECOND LIFE*[®], dos espaços, dos objectos, e do relacionamento entre os avatares, que também constituem uma parte dos recursos do *SLOODLE*, apontam para o predomínio da plataforma *MOODLE* em ambas as áreas. (*Anexo Y*)

Gráfico 14 – Promoção da aprendizagem em espaços virtuais

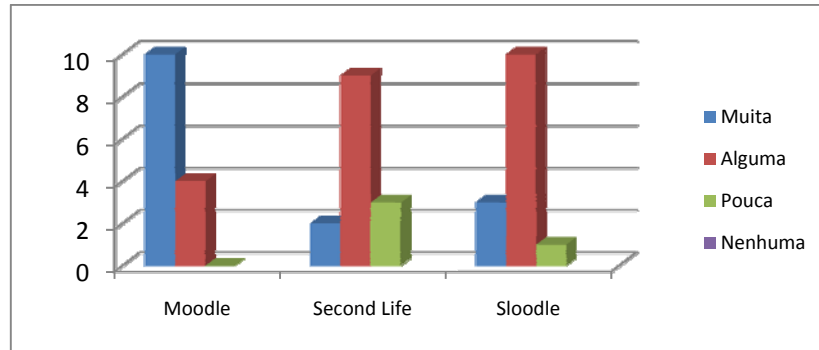


Quanto à viabilidade de integração das plataformas na prática lectiva dos mestrandos, a *MOODLE* aparece em primeiro plano, de acordo com a tendência verificada ao longo desta análise de dados. Concentrar-nos-emos então sobre as opiniões relativas ao *SECOND LIFE*[®] e ao *SLOODLE*.

Os inquiridos demonstraram algumas dúvidas quanto à viabilidade de integração do *SECOND LIFE*[®] nas suas práticas lectivas, tendo, no entanto, uma opinião diferente

quanto à integração do *SLOODLE*, conforme se pode verificar no gráfico abaixo. (Anexo X - questões 63 a 75)

Gráfico 15 – Aplicabilidade das plataformas digitais à realidade profissional



3. Entrevistas virtuais

Outra das modalidades de recolha de informação implementada consistiu na entrevista de alguns mestrandos, realizadas exclusivamente em espaços virtuais. Foram realizadas quatro entrevistas que decorreram no espaço *SLOODLE* em *SECOND LIFE*[®] e na disciplina *MPT-SLOODLE* na plataforma *MOODLE*. O canal de comunicação utilizado foi o "chat", tendo procedido ao registo das sessões através do objecto *SLOODLE* "WebIntercom", que ficaram disponíveis na plataforma *MOODLE* sob o título "Entrevistas MPT-SLOODLE" no tópico "COMUNICAR".

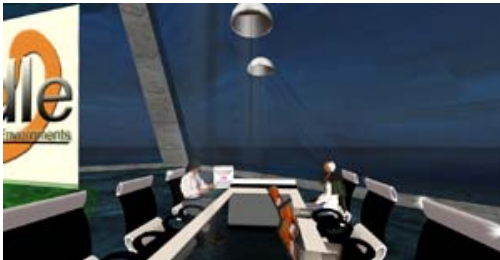


Figura 5 – Entrevista no espaço Sloodle

As entrevistas tiveram uma duração média de uma hora. Duas das entrevistas realizaram-se em dois espaços distintos: a primeira parte decorreu no *SLOODLE* e a segunda na sala de chat do *MOODLE*. O objectivo era levar os mestrandos a comparar as condições comunicativas e os factores que a condicionam nos dois espaços,

conforme descrito na planificação da entrevista que previa dez minutos antes da hora marcada para o início da entrevista para definir algumas regras de comunicação que conduzissem a uma utilização mais eficiente do chat. (Anexo AA)

As perguntas incidiram sobre a relação do entrevistado com os Mundos Virtuais, as suas experiências na utilização do *SLOODLE*, as questões relativas à promoção da interacção e da aprendizagem através das plataformas digitais, e a sua aplicabilidade na prática lectiva dos mestrandos. A última questão, apenas colocada nas duas últimas entrevistas, consistiu na comparação entre a parte da entrevista realizada no espaço virtual *SECOND LIFE*[®] e a parte realizada na sala de chat da *MOODLE*.

Os mestrandos que, de acordo com o espírito colaborativo que caracteriza as plataformas em estudo, se disponibilizaram para serem entrevistados, partilharam as suas opiniões sobre os assuntos previstos para a entrevista. Seleccionámos algumas daquelas que nos pareceram mais pertinentes pela sua relação com o propósito deste estudo de caso. As citações foram identificadas com o número do mestrando entrevistado e a hora da intervenção para facilitar o rápido acesso à informação nos documentos anexos. (Anexo AB)

Assim, relativamente à primeira pergunta "Como caracteriza a sua relação com os Mundos Virtuais, nomeadamente o SLOODLE?", destacam-se as seguintes respostas: «*para mim é algo inovador e fantástico*» (mestrando 10 - 21:12); «*A relação até agora posso considerar positiva.*» (mestrando 5 - 22:44), «*razoável*» (mestrando 8 - 11:07); «*ainda não estou muito familiarizada com estes mundos virtuais.... mas tenho tentado aprender o maximo possivel... pois acho muito interessante esta forma de comunicação... inclusive, estou a pensar utilizar para a minha vida profissional.*» (mestrando 2 - 22:15/22:17). O entusiasmo, a incerteza, a curiosidade e a vontade em aprender mais sobre o SLOODLE resumem as opiniões dos mestrandos.

Quanto à segunda pergunta "De que forma tem utilizado o SLOODLE?", os entrevistados repartiram as suas opiniões entre o esclarecimento de dúvidas em ambiente virtual SLOODLE, cujas sessões de *chat* guardadas na MOODLE através do "WebIntercom" possibilitaram o esclarecimento de outros utilizadores; a utilização de alguns objectos SLOODLE, nomeadamente, o "Choice" para os referendos, e o "Quiz Chair" para os testes; assim como a visualização de documentos através do "Presenter" e a realização de tarefas.

No que diz respeito à questão da interacção entre estudantes, docente, e documentos, as opiniões convergem no sentido da utilização do *chat* em ambiente virtual para as primeiras interacções referidas, e a utilização dos objectos SLOODLE na interacção com os documentos.

Quanto à questão da promoção da aprendizagem através da utilização do contexto virtual associado ao SLOODLE, esta encontra-se directamente relacionada com a pergunta sobre a sua importação para a prática lectiva dos mestrandos, pelo que referir-nos-emos a este assunto de forma conjunta. O Ensino a Distância nas modalidades de *e-learning* e *b-learning* foram os principais conceitos associados a estas questões. Também foram novamente referidas as necessárias condições técnicas para a utilização efectiva destes recursos digitais no ensino, cujas vantagens assentam no carácter apelativo destas ferramentas que promove a motivação do aluno, e na dinamização das aulas. O facto do *SECOND LIFE*[®] só poder ser utilizado por maiores de 18 anos condiciona a sua utilização pela maioria dos alunos. A utilização do *Teen Second Life*[®], destinado aos

jovens entre os 13 e os 17 anos, constituiria uma alternativa se o sistema de segurança no acesso à internet através das ligações oficiais do Ministério da Educação não impedisse a ligação a estes “sites”.

Para concluir as entrevistas em que foi possível utilizar dois espaços distintos, a saber, o *SECOND LIFE*[®] e o *MOODLE*, foram comparadas as duas partes da entrevista. A primeira parte realizada em *SECOND LIFE*[®] reuniu o consenso dos intervenientes ao concluir que as interacções com o espaço envolvente, os objectos e os avatares, assim como a possibilidade de movimentação gestual e no espaço, contribuíram para uma maior motivação e participação dos interlocutores.

A concretização destas entrevistas neste formato levantou alguns problemas, dos quais se destacam a instabilidade e lentidão do serviço de acesso à internet que levou à interrupção ocasional do diálogo, perdendo-se algumas intervenções, ou atrasando outras que surgiam descontextualizadas. O carácter público do espaço utilizado levou a algumas interrupções quando outros residentes entravam na conversa, isto porque o “*WebIntercom*” não permite o registo das sessões de *chat* privadas. No entanto, este formato também apresenta algumas vantagens, nomeadamente, na informalidade do encontro que deixa os interlocutores mais libertos das condicionantes que a presença física envolve, ou ainda na poupança de palavras a que o *chat* obriga, limitando as intervenções ao essencial dispensando o ruído comunicativo. O registo escrito das sessões de *chat* relativas às entrevistas arquivado na *MOODLE*, permitem uma transcrição fiel do conteúdo da entrevista, sem necessidade do processamento de texto necessário nas entrevistas orais gravadas em formato áudio.

Conclusão

Finalizado o estudo comparativo aplicado e desenvolvido ao longo deste projecto, tendo sido concretizados os objectivos inicialmente definidos, nomeadamente, a identificação dos recursos de cada plataforma, dos processos de transferência de formatos de documentos, os problemas de interoperabilidade de conteúdos, o grau de desenvolvimento da interacção entre os intervenientes, e ainda, o grau de receptividade da plataforma *SLOODLE* na prática lectiva dos mestrandos, podemos responder às questões iniciais e apresentar algumas conclusões.

Assim, quanto às questões relativas à mudança de formatos e respectiva interoperabilidade no *SLOODLE*, podemos concluir, através dos conhecimentos técnicos adquiridos ao longo da construção e configuração dos espaços digitais em estudo, que os recursos do *SLOODLE* ainda não abrangem a totalidade de formatos dos documentos disponibilizados na plataforma *MOODLE*, abrangendo apenas os formatos de imagem e vídeo. Os documentos de texto e similares (*.PDF, *.PPT, ...) têm de ser alterados para

formatos de imagem ou vídeo para poderem ser importados para o ambiente virtual *SECOND LIFE*® através do objecto *SLOODLE "Presenter"*. Os problemas de incompatibilidade de formatos referidos ao longo deste relatório, assim como a configuração dos ficheiros *SLOODLE* na *MOODLE*, constituíram os principais obstáculos no domínio da interoperabilidade entre estas plataformas digitais.

Quanto à promoção da interacção entre estudante, docente e documentos, podemos concluir que os problemas associados aos formatos e interoperabilidade referidos no parágrafo anterior condicionaram a interacção entre os mestrandos e os documentos disponibilizados no espaço *SLOODLE*. No entanto, o tratamento de dados apresentado confirma as potencialidades dos Mundos Virtuais nas interacções sociais, nomeadamente entre alunos, e entre alunos e docente, conforme também referem Bettencourt e Abade (2008) ao citarem Bransford e Gawel (2006) quanto às potencialidades educativas da plataforma *SECOND LIFE*® que se encontram inevitavelmente associadas aos recursos do *SLOODLE*. Assim o *SLOODLE* apresenta-se mais como um recurso para a promoção da interacção entre os intervenientes do que com os documentos. O *SLOODLE* não se apresenta como "um repositório de informação" (Morais e Cabrita, 2008, cit. Dias, 2004) à semelhança da *MOODLE* onde se disponibiliza toda a documentação da disciplina que será consultada individualmente, mas sim como um espaço colaborativo no qual os documentos constituem o suporte para a interacção os intervenientes.

Relativamente à promoção da aprendizagem através do contexto virtual *SLOODLE*, podemos concluir que embora muito aquém das reconhecidas potencialidades da *MOODLE* nesse domínio, conforme pudemos verificar aquando da análise dos dados, a utilização dos objectos *SLOODLE* no processo de aprendizagem, poderão vir a constituir, segundo a opinião dos mestrandos e de acordo com Livingstone e Kemp (2008), um recurso no domínio das pedagogias emergentes ao trazer os conteúdos 2D da *Web* para o ambiente 3D dos Mundos Virtuais, dos quais se destacam o "*WebIntercom*" e o "*Quiz Chair*".

A utilização dos recursos *SLOODLE* na prática lectiva dos mestrandos não se verificará a curto prazo, sobretudo devido aos condicionalismos técnicos dos estabelecimentos de ensino onde leccionam. A necessidade de formação no manuseamento destas ferramentas digitais apresenta-se como outra das condições imprescindíveis à sua implementação na área profissional dos mestrandos, conforme referem Morais e Cabrita (2008).

Ao estabelecer uma ligação entre a *MOODLE* e o *SECOND LIFE*®, o *SLOODLE* tirou partido das potencialidades pedagógicas comprovadas de um LMS implementado no sistema de ensino a nível mundial, e do carácter colaborativo do *SL*® referido por Bettencourt e Abade (2008). Este espaço virtual inovador onde a interacção se destaca

como o principal elemento a considerar na sua utilização como espaço de aprendizagem atractivo e dinâmico, está de acordo com a perspectiva de Veen (2007) que destaca a interacção com o espaço e os objectos como uma das características do Homo Zappiens, desenvolvidas pela utilização regular dos vídeo-jogos on-line (*MUVE - Multi-User Virtual Environments*), nos quais se inspiraram os criadores do *SECOND LIFE®*.

Esta relação de proximidade com a *MOODLE* e o *SECOND LIFE®*, faz do *SLOODLE* um instrumento a considerar para o desenvolvimento curricular no Ensino Superior e futuramente noutros graus de ensino, nas modalidades de *e-learning* e *b-learning* permitindo "minimizar a componente presencial" e/ou "complementar a formação presencial", de acordo com Morais e Cabrita (2008).

A interacção entre metodologias de ensino e ambientes virtuais de aprendizagem, onde se integram LMS, CMS, recursos da *Web 2.0*, e Mundos virtuais, contribui para tornar o ensino cada vez mais num espaço colaborativo e inovador que contribua para o desenvolvimento da autonomia, criatividade e empreendedorismo, características que estão na base do programa de desenvolvimento europeu (LLP - *Lifelong Learning Programme*), referidas no relatório elaborado por Bielschowsky e outros (2009), sobre o desenvolvimento do EaD em Portugal.

Ao reunir as características atrás mencionadas, o *SLOODLE* poderá contribuir para o desenvolvimento da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico, constituindo-se como um espaço de interacção onde os alunos poderão construir e desenvolver os seus projectos, aprendendo e partilhando experiências com uma comunidade colaborativa internacional.

Quanto a projectos futuros, o próprio *SLOODLE* constitui um projecto de investigação ao qual deve ser dada continuidade, bastando referir alguns dos objectos que não foram explorados, tais como o "*Awards System*", o "*Sloodle Tracker*", o "*Parkours*", ou ainda o "*Holodeck*" que constitui uma excelente ferramenta no domínio da simulação de espaços, cuja aplicabilidade não se limita à aprendizagem das línguas como no "*Cypris Chat*", mas a uma infinidade de aplicações em diversos sectores.

No domínio da educação, o desenvolvimento de um projecto com as características do "*Cypris Chat*", que tivesse por objectivo o ensino do português, poderia contribuir para uma melhor integração dos estrangeiros em Portugal e nos países da comunidade lusófona. Este projecto poderia ainda vir a integrar outras línguas estrangeiras, constituindo uma alternativa aos diversos modelos pedagógicos de aprendizagem das línguas, ou ainda um complemento ao actual sistema presencial, através da simulação de espaços e objectos em ambientes virtuais 3D.

«A key challenge which remains for future developments is creating innovative yet useful metaphors and concepts for re-imagining 2D Web-based content for a 3D virtual world.»

Daniel Livingstone confirma, na citação acima transcrita, que os espaços de aprendizagem 3D constituem o contexto virtual do ensino no século XXI, do qual o *SLOODLE* já faz parte integrante.

O desenvolvimento de pedagogias emergentes adaptadas a uma sociedade digital, implica o recurso a ferramentas integradoras de um passado a 2D num futuro a 3D, cujo processo de integração foi iniciado com o *SLOODLE*.

Reflexão

Quanto às competências desenvolvidas no âmbito do mestrado, as actividades apresentadas neste relatório tiveram por objectivo a produção de conhecimento sobre a utilização dos Mundos Virtuais no ensino, assente na investigação bibliográfica e na experimentação prática, assumindo o papel de investigador-participante; levaram à produção de documentos hipermedia sob vários formatos disponibilizados em ambientes virtuais distintos; levantaram questões que deram origem a actividades de investigação e promoveram reflexões; integraram um projecto multimodal no âmbito da tecnologia educativa; permitiram e consistiram na avaliação das potencialidades pedagógicas de diferentes espaços de comunicação; e contribuíram para a interdisciplinaridade com outras disciplinas do 1º e 2º ano do mestrado.

O desenvolvimento deste projecto proporcionou outras situações de comunicação e aprendizagem que desenvolveram competências associadas à comunicação pública através da utilização de diferentes formatos. A primeira situação proporcionou a elaboração de um resumo para uma apresentação na Iª Conferência sobre "*Learning and Teaching in Higher Education*" promovida pela Universidade de Évora, a qual foi substituída pela apresentação de um poster sobre este projecto. (*Anexo AC*) A segunda situação de comunicação pública ocorreu na Iª Conferência sobre "*E-learning "myMpel 2010"*" promovida pela Universidade Aberta, na qual este projecto foi apresentado sob o título "*SLOODLE: Meio de Interação para a Aprendizagem a Distância*". (*Anexo AD*)

Este projecto representa o ponto final de uma formação pessoal, académica e profissional, que o mestrado em Educação e Comunicação Multimédia proporcionou, mas também marca o início de novos projectos nos quais os Mundos Virtuais terão com certeza um lugar de destaque.

Bibliografia

BARBAS, Maria (2009). *Programa da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do Mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém*. Santarém: ESES (documento em formato PDF)

BARBAS, Maria (2007). *b-Learning como espaço integrador de mudança dos formatos: do papel ao ecrã*. Cadernos do Projecto Museológico – nº 150 – VI/2007. Santarém: ESES. ISSN: 0874-3916

BETTENCOURT, Teresa e ABADE, Augusto (2008). *Mundos Virtuais de Aprendizagem e de Ensino – uma caracterização inicial*. Revista Ibero-americana de Informática Educativa, Números 7/8. Consultado a 31 de Outubro de 2009 em http://cleobekkers.files.wordpress.com/2007/11/artigo_tb_aa_final_siie2007.pdf

BIELSCHOWSKY, C. et al. (2009). *Reforming Distance Learning Higher Education in Portugal*. Ministry of Science, Technology and Higher Education of Portugal. Consultado a 20 de Março de 2010 em http://www.univ-ab.pt/pdf/news/panel_report.pdf

GUINAUD, Jordan et al. (2009). *Moodle sur Second Life: une plate-forme d'expérimentation en cours de développement*. Master Sciences de la Cognition et Applications, Université Nancy 2. Consultado a 18 de Outubro de 2009 em <http://tice.nancy-universite.fr/fileadmin/templates/public/fichiers/article-sloodle.pdf>

LIVINGSTONE, Daniel (2009). *Online Learning In Virtual Environments with SLOODLE*. Computing and Information Systems Technical Reports, No 50 (Dec 2009). ISSN 1461-6122. Consultado a 16 de Janeiro de 2010 em https://www.sloodle.org/downloads/SLOODLE_Eduserv_report_final.pdf

LIVINGSTONE, Daniel e KEMP, Jeremy (2008). *Integrating Web-Based and 3D Learning Environments: Second Life Meets Moodle*. UPGRADE – European Journal for the Informatics Professional, Vol. IX, issue N°3. Consultado a 5 de Setembro de 2009 em <http://www.upgrade-cepis.org/issues/2008/3/up9-3-Livingstone.pdf>

LIVINGSTONE, Daniel e KEMP, Jeremy (2006). *Massively multi-learner: recent advances in 3D social environments*. Computing and Information Systems Journal, School of Computing, University of Paisley, Volume 10, No 2, May 2006. Consultado em 6 de Setembro de 2009 em <http://cis.uws.ac.uk/livi-ci0/allpubs.htm>

MATTAR, João e VALENTE, Carlos (2007). *Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec. Consultado a 7 de Novembro de 2009 em <http://www.anped.org.br/reunioes/31ra/1trabalho/GT16-4711--Int.pdf>

MORAIS, Nídia e CABRITA Isabel (2008). *Ambientes Virtuais de Aprendizagem: comunicação (as)síncrona e interação no ensino superior*. Revista PRISMA.COM n.º 6 – Julho 2008 , (p.158 -179). ISSN: 1646 – 3153. Consultado em 6 de Fevereiro de 2010 em http://prisma.cetac.up.pt/158_Ambientes_Virtuais_Aprendizagem_Nidia_Morais_e_Isabel_Cabrita.pdf

MOREIRA, António et al. (2009). *Second Life: Criar\Produzir\Importar*. FDTI - Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação. ISBN 978-972-8737-52-8

NUNES, José (2009). *SLOODLE: APRENDIZAGENS A DISTÂNCIA EM AMBIENTES VIRTUAIS*. Relatório Final de Estágio para o mestrado em ECM da ESE de Santarém. Santarém: ESES. (*documento em formato PDF*)

LÉVY, Pierre (2001). *O que é o virtual*. Quarteto Editora. ISBN: 972-8717-04-0

THIBAUD, F. (2007). *Second Life, un monde nouveau pour une vie meilleure?*. Université de Poitiers – UFR Sciences Humaines et Art. Consultado a 11 de Novembro de 2009 em <http://www.kanpai.fr/images/jeux/autres/second-life-memoire-francois-thibaud.pdf>

VEEN, Wim (2007). *Homo Zappiens and the Need for New Education Systems*. Consultado a 19 de Março de 2010 em <http://www.oecd.org/dataoecd/0/5/38360892.pdf>

VEEN, Wim e VRAKING, Ben (2006). *Homo Zappiens: Growing Up in a Digital Age*. Continuum International Publishing Group. ISBN 1855392208. Consultado a 18 de Março de 2010 em http://www.learner.de/files/newscenter/566_144242146_0001/Learning%20Strategies%20of%20Homo%20Zappiens.pdf

Ligações à internet por ordem de apresentação no texto escrito

WIKIPEDIA, EdutechWiki (s.d.). *ICT in Society*. Consultado a 29 de Abril de 2010 em:
http://edutechwiki.unige.ch/en/ICT_in_society

CTEdu, Centro de Tecnologias Educativas da Universidade de Évora (s.d.). *Justificação*.
Consultado a 15 de Abril de 2010 em: <http://www.ctedu.uevora.pt/justificacao.php>

EACEA (s.d.). *About Lifelong Learning programme*. Consultado a 15 de Abril de 2010 em:
http://eacea.ec.europa.eu/llp/about_llp/about_llp_en.php

SLOODLE Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment (s.d.).
Consultado a 24 de Setembro de 2009 em: <http://www.sloodle.org/moodle/>

Case study: Internacional Cultural Exchange with Sloodle (2008). Consultado a 24 de
Setembro de 2009 em: <http://www.sloodle.org/moodle>

New Case Study: SLOODLE at the University of the West of Scotland (2009). Consultado
a 28 de Dezembro de 2009 em: <https://www.sloodle.org/blog/?p=132>

Case Study: Second Life and SLOODLE pilot at Carnegie College (2009). Consultado a 28
de Dezembro de 2009 em: <https://www.sloodle.org/blog/?p=120>

e-Le@rning 3 (2009). Consultado a 10 de Dezembro de 2009 em:
<http://www.mysarandt.com/sloodle>

WIKIPEDIA (s.d.). *Estudo etnográfico*. Consultado a 5 de Maio de 2010 em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Estudo_etnográfico

Domínio de alojamento das disciplinas Moodle do mestrado em ECM da ESE de Santarém
(s.d.). Consultado a 14 de Outubro de 2009 em: <http://lms.esse.ipsantarem.pt/lms/>

Domínio de alojamento da disciplina MPT-SLoodle (2010). Consultado a 29 de Janeiro de
2009 em: <http://w3.esse.ipsantarem.pt/sloodle1/>

MPT - SLOODLE

SLurl location-based linking in Second Life (2010). Link para o espaço Sloodle localizado na ilha SLESES em Second Life. Consultado a 29 de Janeiro de 2009 em:

<http://slurl.com/secondlife/Sleses/234/118/32>

WIKIPEDIA, SJSU SLIS M.U.V.E. Wiki (s.d.). *Sloodle*. Consultado a 24 de Setembro de 2009 em: <http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/Sloodle>

SLurl location-based linking in Second Life (2010). Link para o espaço SLESES – QUERIES / FDTI em Second Life. Consultado a 15 de Março

em: <http://slurl.com/secondlife/Sleses/139/50/40>

SLurl location-based linking in Second Life (s.d.). Link para o espaço oficial SLOODLE em Second Life. Consultado a 19 de Setembro de 2009 em:

<http://slurl.com/secondlife/Sloodle/128/128/2>

SLurl location-based linking in Second Life (s.d.). Link para o espaço “Cypris Chat” na ilha SLOODLE em Second Life. Consultado a 19 de Setembro de 2009 em:

<http://slurl.com/secondlife/Sloodle/124/156/24>

SLurl location-based linking in Second Life (s.d.). Link para o espaço espaço “Classroom 101” na ilha SLOODLE em Second Life. Consultado a 19 de Setembro de 2009 em:

<http://slurl.com/secondlife/Sloodle/106/26/24>

Outras ligações à internet

3pointD (s.d.). Consultado a 17 de Novembro de 2009 em: <http://www.3pointd.com/>

BARBAS, Maria (2008). *Maria Barbas Projects*. Consultado a 15 de Setembro de 2009 em: <http://mariabarbasprojects.blogspot.com/>

BETTENCOURT, Teresa (s.d.). *Education in virtual/real worlds*. Consultado a 22 de Novembro de 2009 em: <http://cleobekkers.wordpress.com/>

EDUSERV (s.d.). *Eduserv in 3D virtual worlds*. Consultado a 17 de Novembro de 2009 em: <http://www.eduserv.org.uk/research/sl>

First Person: Second Life (s.d.). Consultado a 16 de Setembro de 2009 em: <http://fppl.wordpress.com/>

FRIAS, Paulo (s.d.). *Discursos do Outro Mundo*. Consultado a 14 de Dezembro de 2009 em: <http://discursosdooutromundo.blogspot.com>

GREIS, Luciano (2008). *Mundos Virtuais e Educação*. Consultado a 25 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/lucianokg/mundos-virtuais-e-educacao>

GREIS, Luciano (2008). *Second Life como recurso para o ensino da Matemática*. Consultado a 25 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/lucianokg/second-life-como-recurso-para-o-ensino-da-matematica>

MATTAR, João (s.d.). *De Mattar*. Consultado a 22 de Novembro de 2009 em: <http://blog.joaomattar.com/joao-mattar/>

MOODLE (s.d.). *Welcome to the Moodle community*. Consultado a 8 de Outubro de 2009 em: <http://moodle.org/>

PUCRS Virtual (s.d.). *Mundos Virtuais*. Consultado a 2 de Outubro de 2009 em: <http://sites.google.com/site/sleucacional/>

ROBERTSON, Judy (s.d.). *Computers, creativity and learning*. Consultado a 14 de Dezembro de 2009 em: http://judyrobertson.typepad.com/judy_robertson/

SÁRASUATI – ERevista de Humanidades (2009). *Conferência «SLanguages 2009»*.

Consultado a 22 de Novembro de 2009 em:

<http://www.humanidades.comze.com/slanguages-2009-conferencia/>

SECOND LIFE (s.d.). Consultado a 16 de Setembro de 2009 em: <http://secondlife.com/>

SECOND LIFE (s.d.). *Second Life Blogs*. Consultado a 16 de Setembro de 2009 em:

<https://blogs.secondlife.com/community/community/events/blog/2009/06/12/sl6b-applications-re-open-for-three-days>

SLCC – Second Life Community Convention (s.d.). Consultado a 16 de Setembro de 2009

em: <http://www.slconvention.org>

SIMTEACH (s.d.). *SimTeach: Information and Community for Educators using M.U.V.E.'s*.

Consultado a 24 de Setembro de 2009 em: <http://www.simteach.com/>

SIMTEACH, Wiki (s.d.). *Institutions and Organizations in SL*. Consultado a 12 de Outubro de 2009 em:

http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Institutions_and_Organizations_in_SL#UNIVERSITIES.2C_COLLEGES_.26_SCHOOLS

The Alphaville Herald (s.d.). Consultado a 16 de Setembro de 2009 em:

<http://www.secondlifeherald.com/>

The Island of JOKAYDIA (s.d.) *Virtual worlds – Education – Community – Second Life*

rentals. Consultado a 16 de Setembro de 2009 em: <http://jokaydia.com/>

WIKIA (s.d.). *World University*. Consultado a 12 de Outubro de 2009 em:

http://worlduniversity.wikia.com/wiki/World_University

Ligações à internet sobre Second Life

BEHAR, Patrícia (2009). *Objetos de Aprendizagem: da construção à ação*. Consultado a 22 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/7senaed/objetos-aprendizagem-senaed2009-1486830>

BOUFFARD, Christen (2007). *3D Virtual Worlds for Education*. Consultado a 24 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/iconolith/second-life-for-education>

GRANT, Eryn (2009). *The Interaction Order of Second Life*. Consultado a 20 de Janeiro de 2010 em: <http://www.slideshare.net/ErynGrant/the-interaction-order-of-second-life>

NELBAQ (2009). *Second Life for educators*. Consultado a 24 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/nelbaq/second-life-for-educators-1015995>

ROBBINS, Sarah (2007). *Second Life in Higher Education*. Consultado a 24 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/intellagirl/second-life-education-presentation>

SILVA, Rodrigo (2009). *SEBRAE - ILHA DO EMPREENDEDOR*. Consultado a 22 de Novembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/gecelka/treinamento-senaed?type=presentation>

Ligações à internet sobre Sloodle

ANDERSON, Patricia (2009). *Report from The National Educational Technology Public Forum in Second Life*. Consultado a 12 de Fevereiro de 2010 em: <http://www.slideshare.net/umhealthscienceslibraries/national-educational-technology-plan-netp-2009-second-life-public-forum-final-report>

KASEMONTANA (2009). *Introduction to Sloodle*. Consultado a 12 de Setembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/kasemontana/introduction-to-sloodle>

KEMP, Jeremy (2009). *Into the Third Dimension with Sloodle*. Consultado a 12 de Fevereiro de 2010 em: <http://www.slideshare.net/jeremykemp/sloodle-for-moodle-moot-sf-09>

MANRIQUE, Marlon (2009). *Sloodle : Configuracion de Objetos en Second Life*. Consultado a 16 de Setembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/marlonj/sloodle-configuracion-de-objetos-en-second-life>

LIVINGSTONE, Daniel (2007). *Online Learning in Virtual Environments using Sloodle*. Consultado a 17 de Outubro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/dlivingstone/sloodle-presentation-eduserv-jiscetis-workshop-sept07>

LIVINGSTONE, Daniel (2009). *Teaching with Sloodle: Two Case Studies*. Consultado a 28 de Dezembro de 2009 em: <http://www.slideshare.net/dlivingstone/teaching-with-sloodle-two-case-studies>

Documentos em formato vídeo consultados na internet

Devil Island Mystery - Introduction (2010). Consultado a 6 de Fevereiro de 2010 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=Wjx1eiBX0Pk>

Educational Uses of Second Life (2007). Consultado a 18 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=qOFU9oUF2HA>

Education in Second Life (2007). Consultado a 18 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=4R1SrZua5ww>

Education in Second Life: Explore the Possibilities (2007). Consultado a 18 de Setembro de 2009 em: <http://www.youtube.com/watch?v=TMGR9q43dag>

Foundation Studies in Second Life – SLENZ (2009). Consultado a 7 de Outubro de 2009 em: <http://www.youtube.com/watch?v=6tlufh6x5Fc>

How can Moodle change a school Part 1 (2009). Consultado a 3 de Outubro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=oNicN-DJrQk>

Moodle in the Middle School Classroom (2009). Consultado a 3 de Outubro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=KffCXfEB-Jw>

Moodle Presentation (2007). Consultado a 2 de Outubro de 2009 em:
http://www.youtube.com/watch?v=_o1fMQsfzoQ

Second Life in Education (2007). Consultado a 18 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=ueAcz7ZyFpM>

SLOODLE 0.4 Presenter. Create Mixed Media Presentations for SecondLife (2009).
Consultado a 21 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=oVrd4V6KjHM>

Sloodle 1.0 Pile On Quiz (2009). Consultado a 24 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=KhMKGBICkeE>

MPT - SLOODLE

Sloodle 1.0 Web Intercom (2009). Consultado a 21 de Setembro de 2009 em:
http://www.youtube.com/watch?v=8giZ47hA_dg

Sloodle Blog Hud (2007). Consultado a 20 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=psdaantbE6c>

Sloodle na SLESES (2009). Consultado a 27 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=KbxYdHSG2GE>

SLOODLE Presenter: PDFs in Second Life (2009). Consultado a 21 de Setembro de 2009 em: <http://www.youtube.com/watch?v=CYavbka6gIA>

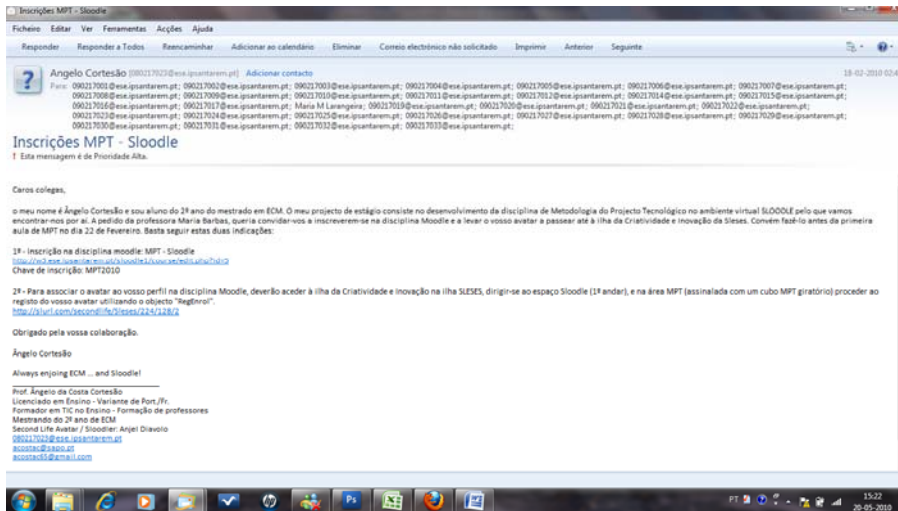
SLOODLE / SCORM Demo (2009). Consultado a 24 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=7c17uXV8poQ>

Sloodle Toolbar 2 in 1 demonstration (2007). Consultado a 20 de Setembro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=7fOpqdHaU18>

Tutorial Moodle Basico (2007). Consultado a 2 de Outubro de 2009 em:
<http://www.youtube.com/watch?v=N3RbqGGHjk0>

ANEXOS

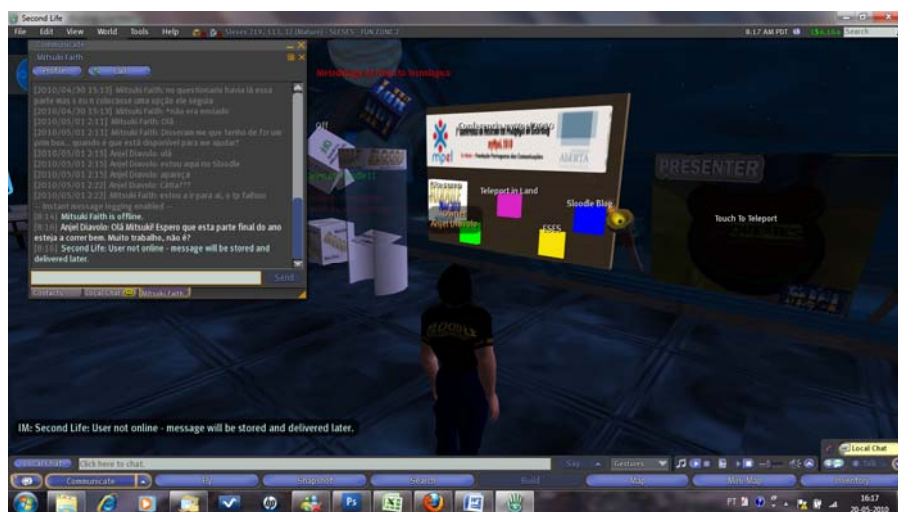
Anexo A – E-mail: Inscrição na disciplina MPT-Sloodle



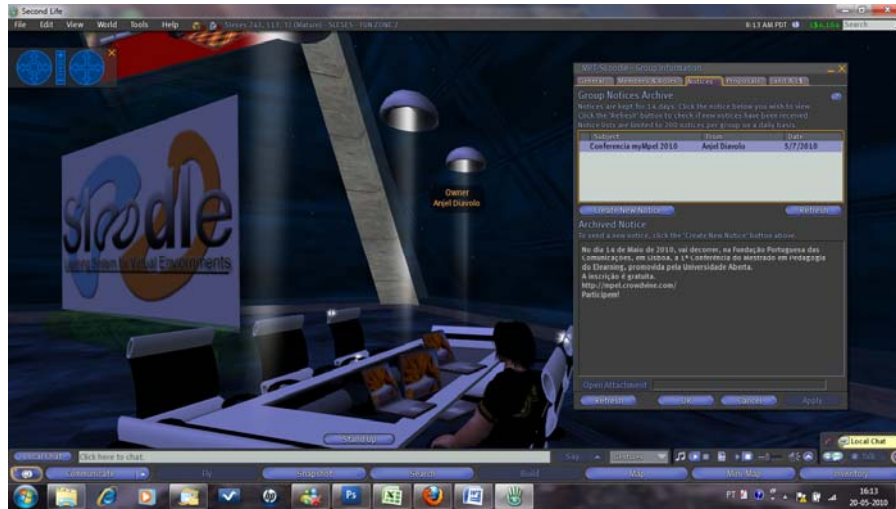
Anexo B – E-mail: Informação de actualização da disciplina



Anexo C – Informação assíncrona através do chat do Second Life



Anexo D – Informação assíncrona através de uma “Notice”



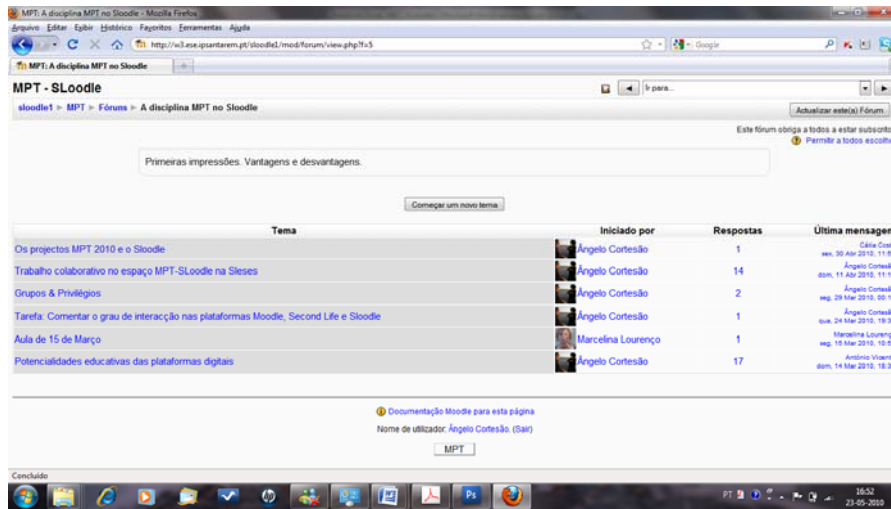
Anexo E – Fórum “Notícias Comentadas”



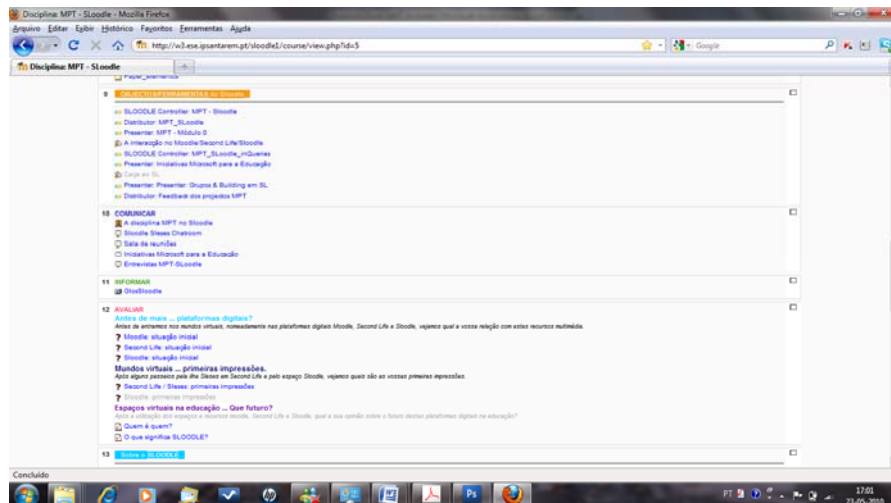
Anexo F – Fórum “Sabias que...?”



Anexo G – Fórum “A Disciplina MPT no Sloodle”



Anexo H – Actividades com os objectos Sloodle



Anexo I – Documento “Grupos & Building em SL” (PPT com 25 diapositivos)



MPT - SLOODLE

Espaço SLESES – QUERIES / PDTI

Editar as opções de configuração do avatar clicando sobre o mesmo, e seleccionar a opção "grupos".



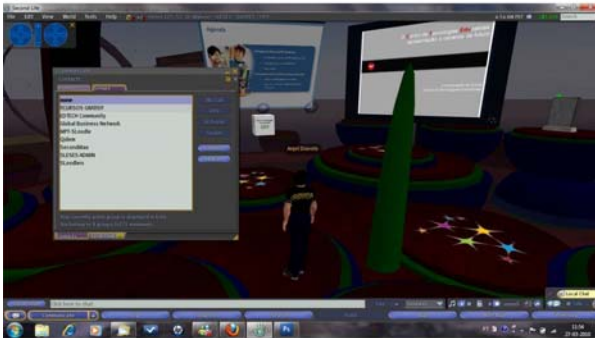
O avatar não pertence ao grupo com privilégios para construir neste espaço.

Opção "Build" inactiva



Neste caso o avatar não tem nenhum grupo seleccionado. ("None")

Seleccionar o grupo que pretende activar (Por exemplo: MPT-Sloodle), e clique em "activate".



O grupo MPT-Sloodle não tem privilégios para construir neste espaço.

Opção "Build" inactiva



O grupo Sloodlers não tem privilégios para construir neste espaço.

Opção "Build" inactiva



O grupo SLESES ADMIN tem privilégios para construir neste espaço.

Opção "Build" activa

VAMOS CONSTRUIR UM OBJECTO !

Seleccionar uma das formas. (esfera)



Seleccionar a opção "Build"



MPT - SLOODLE

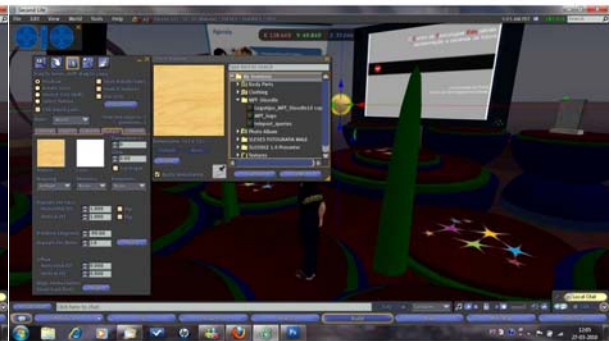
Clicar no local onde se pretende criar o objecto. O cursor assume a forma de uma varinha de magia.



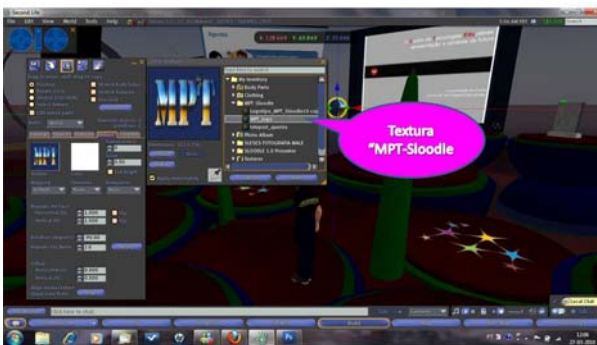
Utilizar as setas (azul, verde, vermelha) para deslocar o objecto.



Selecionar a textura e escolher uma nova a partir do seu inventário.



Selecione a textura pretendida.



Confirme a selecção clicando na opção "select".



MPT - SLOODLE

O objecto ainda não tem qualquer conteúdo.



Os conteúdos são inseridos a partir do inventário do seu avatar.

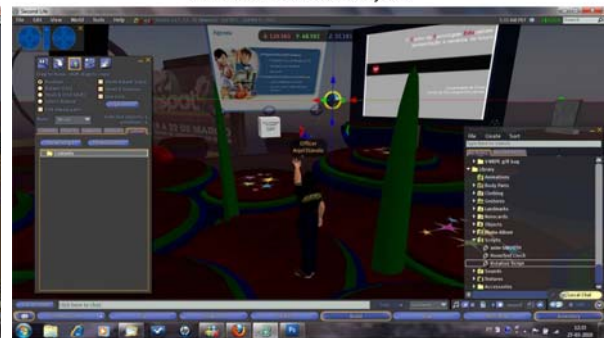


Inventory

Selecionar a pasta "Scripts".



Selecionar o "script" desejado. Neste caso o "script" seleccionado atribui um movimento rotativo ao objecto.



Arrastar o "script" para o separador "content" da janela "build".



Selecionar a pasta "Notecard" para introduzir um texto informativo ou outro.



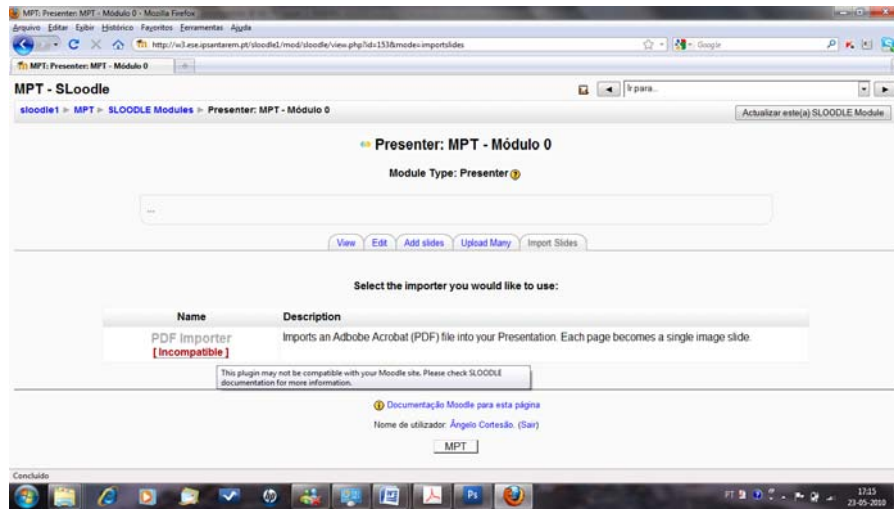
Arrastar o "Notecard" para o separador "content" da janela "build".



Basta fechar a janela "Build" para que o objecto assumas as configurações definidas.



Anexo J – Objecto Sloodle “Presenter” – Incompatibilidade com ficheiros PDF



Anexo K – Objecto Sloodle “Awards System”



Anexo L – Objecto Sloodle “Presenter”: Documento “Iniciativas Microsoft para a Educação”



Anexo M – Recursos do Second Life



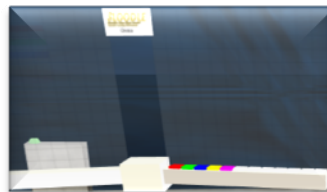
Anexo N – Objectos Sloodle



RegEnrol



Vending Machine



Choice



Presenter



MetaGloss



PrimDrop



WebIntercom



Quiz Chair



Quiz Pile-on

Anexo O – “Cypris Chat” na ilha SLOODLE em Second Life



Anexo P – “Classroom 101” na ilha SLOODLE em Second Life



Anexo Q – Recurso “Build” do Second Life



Anexo R – Activação de um grupo em Second Life



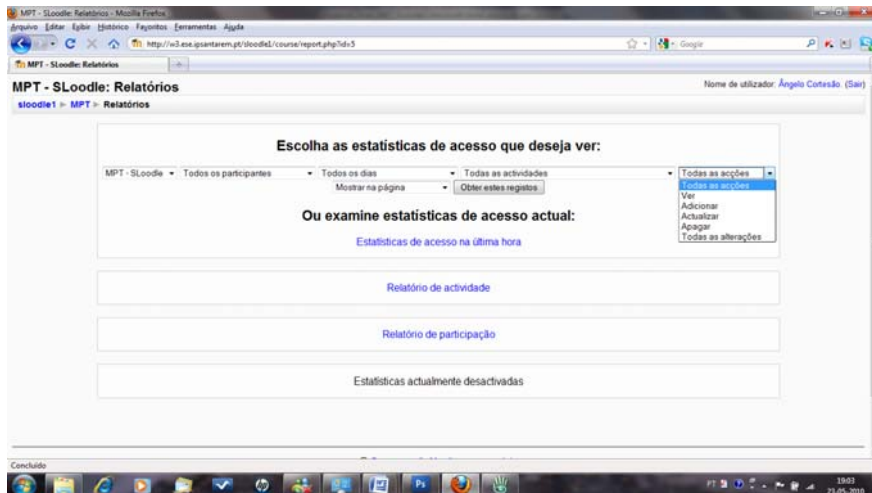
Anexo S – Configuração de um objecto para entrega através do objecto “PrimDrop”



Anexo T – Ferramentas de divulgação de eventos em Second Life (SLOODLE Moot2010)



Anexo U – Relatórios de actividade na plataforma Moodle

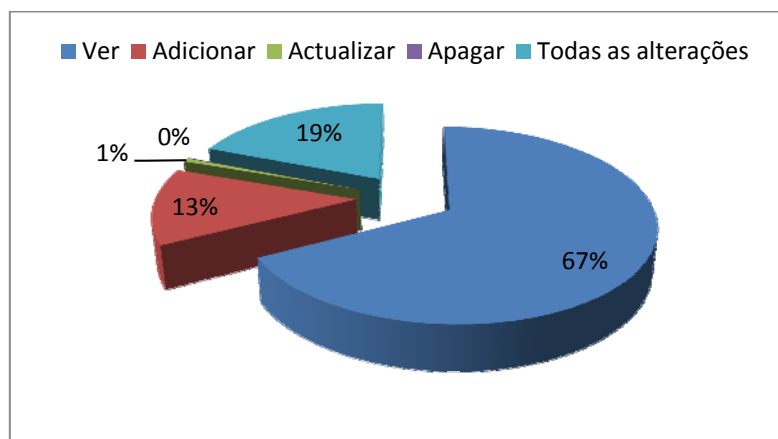


Anexo V – Dados retirados dos relatórios de estatísticas de acesso da plataforma Moodle

Estudo das acções desenvolvidas pelos alunos na disciplina MPT-Sloodle da plataforma Moodle, com base nos dados recolhidos através dos relatórios da disciplina.

1. Totalidade das acções de acordo com o tipo de intervenção do utilizador.

Tipo de Acção	TOTAL	%
Todas as acções	7504	
Ver	5546	74%
Adicionar	1066	14%
Actualizar	52	1%
Apagar	2	0%
Todas as alterações	1565	21%



Nota: Os valores percentuais apresentados no quadro-síntese têm por base o valor de "Todas as acções". No gráfico circular os valores percentuais apresentados têm por base a soma dos cinco tipos de acções apresentados. A diferença nos valores percentuais deve-se ao facto do item "Todas as acções" considerar também os itens "Adicionar", "Actualizar" e "Apagar".

2. Lista detalhada de actividades disponíveis na disciplina MPT-Sloodle

Nº	Act. Moodle	Formato	Obj. Sloodle	Título da actividade/documento
Tópico geral				
1	Fórum	actividade Moodle		Notícias
2	Fórum	actividade Moodle		Notícias comentadas
3	Fórum	actividade Moodle		Sabias que... ?
4	Link	Página Web	SL - Url	Sloodle na ilha da Criatividade e Inovação
5	Atalho			Atalho para o forum: A disciplina MPT no Sloodle
Tópico 1				
6	Documento	PDF		Programa de MPT
7	Documento	HTML		Programa de MPT
8	Documento	PPT		Linhas Orientadoras do Projecto
9	Documento	Pasta Imagens		Linhas Orientadoras do Projecto
10	Documento	Vídeo		Linhas Orientadoras dos Projectos
11	Documento	PPT		Avaliação
Tópico 2				
12	Documento	PPT		Ano Europeu 2010
13	Documento	Pasta Imagens		Ano Europeu 2010
14	Documento	PDF		Parlamento Europeu: AECPEs
15	Documento	Pasta Imagens		Parlamento Europeu: AECPEs
16	Documento	PDF		Parlamento Europeu: AECPEs - Q.E.
Tópico 3				
17	Documento	PPT		Construção em Second Life
18	Documento	PPT		Empreendedorismo
19	Documento	PPT		Eportefolios
20	Documento	PPT		FabLabs
21	Documento	PPT		Fotografia em SL
22	Documento	PPT		Hosting in SL - Sleses
23	Documento	PPT		Inkedin
24	Documento	PPT		LinkDin Passo-a-Passo
25	Documento	PPT		Machinima em SL
26	Documento	PPT		NING
27	Documento	PPT		SL Iniciação
28	Documento	PPT		Twitter
Tópico 4				
30	Documento	PPT		Congressos
Tópico 5				
31	Documento	PPT		FabLabs
Tópico 6				
32	Link	Vídeo		Vídeo Sleses
33	Documento	PDF		Criação de avatares
34	Documento	Pasta Imagens		Criação de avatares (imagens)
35	Documento	Vídeo		Criação de avatares
36	Documento	PDF		Iniciação ao SL
37	Documento	Pasta Imagens		Iniciação ao SL (imagens)
38	Documento	Vídeo		Iniciação ao SL

MPT - SLOODLE

39	Link	Vídeo		Vídeo QUERIES
40	Link	Vídeo		Vídeo FDTI
41	Link	Vídeo		Vídeo Educação&Inovação
Tópico 7				
42	Documento	PDF		Comunicação EDUCARE
43	Documento	PDF		Comunicação MIPRO
44	Documento	PDF		Símbolos SPC para Portugal
45	Documento	PDF		ICT for people with special education needs
46	Documento	DOC		Teste de acessibilidade
47	Documento	DOC		Teste SEO
48	Documento	DOC		Teste de usabilidade
49	Documento	DOC		Ajudas Técnicas e TIC em Educação Especial
Tópico 8				
50	Documento	Pasta DOCs		MPT
51	Documento	Pasta DOCs		Paper elementos
Tópico 9				
52	Controller	Sloodle Objects	Sloodle Set	SLOODLE Controller: MPT - Sloodle
53	Distributor	SL - object	Vending Machine	Distributor: MPT-Sloodle
54	Presenter	Imagens	Presenter	Presenter: MPT - Módulo 0
55	Trabalho	Trabalho	PrimDrop box	A interacção no Moodle/Second Life/Sloodle
56	Controller	Sloodle Objects	Sloodle Set	SLOODLE Controller: MPT - Sloodle in QUERIES
57	Presenter	PPT	Presenter	Presenter: Iniciativas Microsoft para a Educação
58	<i>Trabalho</i>	<i>Trabalho</i>	<i>Award System</i>	<i>*(Caça ao SL)</i>
59	Presenter	PPT	Presenter	Presenter: Grupo & Building em SL
60	Distributor	SL - Doc	Vending Machine	Distributor: feedback dos projectos MPT
Tópico 10				
61	forum	actividade Moodle		A disciplina MPT no Sloodle
62	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Sloodle Sleses Chatroom
63	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Sala de reuniões
64	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Iniciativas Microsoft para Educação
65	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Entrevistas MPT-Sloodle
Tópico 11				
66	glossário	actividade Moodle	MetaGloss	Gloss Sloodle
Tópico 12				
67	referendo	actividade Moodle	Choice	Moodle: Situação inicial
68	referendo	actividade Moodle	Choice	Second Life: Situação inicial
69	referendo	actividade Moodle	Choice	Sloodle: Situação inicial
70	referendo	actividade Moodle	Choice	Second Life - Sleses: primeiras impressões
71	<i>referendo</i>	<i>actividade Moodle</i>	<i>Choice</i>	<i>*(Sloodle: primeiras impressões)</i>
72	teste	actividade Moodle	Quiz chair	Quem é quem?
73	teste	actividade Moodle	Quiz Pile-on	O que significa Sloodle?
Tópico 13				
74	link	vídeo		vídeo 1 - Sloodle Promo
75	link	vídeo		Vídeo 2 - O Sloodle na Sleses
76	link	PDF		Worshop Sloodle
77	link	Página Web		Página oficial do Sloodle
78	link	Página Web	SL - Slurl	A ilha Sloodle no Second Life
79	link	Página Web		SLOODLE - SLIS Second Life Wiki

MPT - SLOODLE

80	link	Página Web	* (O Sloodle no Twitter)
81	link	PPT	* (PPT1 - O Sloodle esmiuçado por Jeremy Kemp)
82	link	PPT	* (PPT2 - Sloodle for collaborative learning)
83	link	vídeo	* (video 3 - Sloodle 1.0/0.4 download)
84	link	Página Web	* (Sloodle 1.0/0.4 download (SLIS))
85	link	Página Web	Tutorial - Englishvillage/Sloodle
Tópico 14			
86	link	vídeo	Video 1 - Sloodle 1.0 Set
87	link	vídeo	* (Video 2 - Access Checker Door)
88	link	vídeo	* (Video 3 - Toolbar)
89	link	vídeo	Video 4 - Presenter
90	link	vídeo	* (Video 4.1 - Presenter: PDF documents)
91	link	vídeo	Video 5 - WebIntercom
92	link	vídeo	* (Video 6 - Blog Hud)
93	link	vídeo	Video 7 - Quiz Pile on
94	link	vídeo	* (Video 8 - Game Show)
95	link	vídeo	Video 9 - Awards System
96	link	vídeo	* (Video 9.1 - Awards System Configuration)
97	link	vídeo	Video 10 - Quiz Chair
98	link	vídeo	* (Video 10.1 - Quiz Chair (Auto-Enroll))
99	link	vídeo	* (Video 11 - Choice tool)
100	link	vídeo	* (Video 12 - Picture Gloss)
101	link	vídeo	* (Video 13 - Freemail Blogger)
102	link	vídeo	Video 14 - PrimDrop Box
Tópico 15			
103	link	vídeo	Learning is fun
104	link	vídeo	Second Life & Mundos Virtuais em Educação
105	link	vídeo	Educational Uses of Second Life
106	link	vídeo	Devil Island Mystery
107	documento	imagem	* (Logotipo MPT Sloodle)
108	documento	animação	* (Logotipo Sloodle in Sleses)
109	documento	vídeo	* (Logotipo Sloodle in Sleses)
110	documento	Página Web	TACCLE
111	documento	Página Web	FLUIDS ID
112	documento	Página Web	MOEBIUS
113	documento	PPT	Grupos & Building em SL
114	documento	Pasta PDF	Nvivo 8
Tópico 16			
115	documento	DOC	Instruções (questionário)
116	questionário	atividade Moodle	Questionário MPT-Sloodle
Tópico 17			
117	documento	DOC	* (Calendarização (entrevistas))
Tópico 18			
118	documento	PDF	SCPE Castelo Branco

[2. Lista de actividades disponíveis na disciplina MPT-Sloodle na plataforma Moodle]

3. Totalidade das acções por actividade

Actividades

(todas as acções por actividade, incluindo as actividades ocultas destacadas a vermelho)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
491	615	130	48	69	64	44	45	30	27	33	23	12	19	4	8	11	7	7	10
7%	8%	2%	1%	1%	1%	1%	1%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
9	6	7	8	9	28	10	8	27	9	6	7	4	2	8	5	2	2	2	57
0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	7	9	6	5	12	8	15	15	34	34	43	29	74	21	8	143	2	54	28
0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	0%	1%	0%	0%	2%	0%	1%	0%

61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
885	916	1313	88	797	36	102	91	70	36	13	229	113	13	13	17	7	18	5	1
12%	12%	17%	1%	11%	0%	1%	1%	1%	0%	0%	3%	2%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
3	1	3	2	7	8	3	5	14	7	12	5	4	4	6	6	6	2	2	3
0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118
1	9	17	5	5	5	31	13	8	6	17	10	6	19	36	18	10	18
0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

[Quadro-síntese 3]

4. Actividades com valores relativos à totalidade das acções igual ou superior a 1%

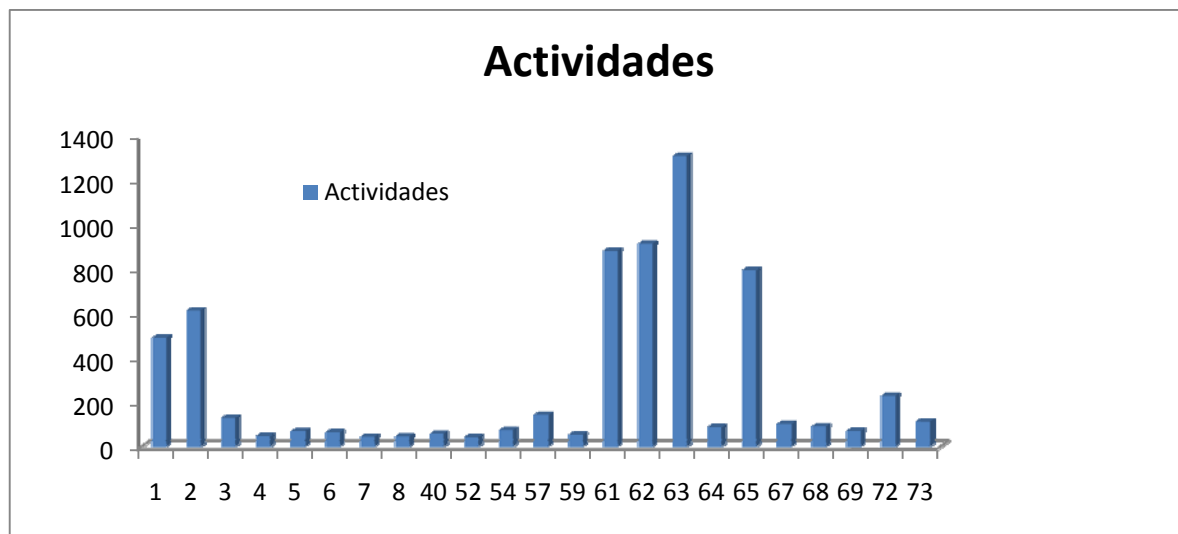
Actividades

(actividades com valores iguais ou superiores a 1%)

1	2	3	4	5	6	7	8	40	52	54	57
491	615	130	48	69	64	44	45	57	43	74	143
7%	8%	2%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	2%

59	61	62	63	64	65	67	68	69	72	73
54	885	916	1313	88	797	102	91	70	229	113
1%	12%	12%	17%	1%	11%	1%	1%	1%	3%	2%

[Quadro-síntese 4]



[4. Relatório: Actividades mais participadas na Moodle]

4.1. Lista detalhada das actividades mais participadas

Nº	Act. Moodle	Formato	Obj. Sloodle	Título da actividade/documento
Tópico geral				
1	Fórum	actividade Moodle		Notícias
2	Fórum	actividade Moodle		Notícias comentadas
3	Fórum	actividade Moodle		Sabias que... ?
4	Link	Página Web	SL - Url	Sloodle na ilha da Criatividade e Inovação
5	Atalho			Atalho para o forum: A disciplina MPT no Sloodle
Tópico 1				
6	Documento	PDF		Programa de MPT
7	Documento	HTML		Programa de MPT
8	Documento	PPT		Linhas Orientadoras do Projecto
Tópico 6				
40	Link	Vídeo		Vídeo FDTI
Tópico 9				
52	Controller	Sloodle Objects	Sloodle Set	SLOODLE Controller: MPT - Sloodle
54	Presenter	Imagens	Presenter	Presenter: MPT - Módulo 0
59	Presenter	PPT	Presenter	Presenter: Grupo & Building em SL
Tópico 10				
61	forum	actividade Moodle		A disciplina MPT no Sloodle
62	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Sloodle Sleses Chatroom
63	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Sala de reuniões
64	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Iniciativas Microsoft para Educação
65	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Entrevistas MPT-Sloodle
Tópico 12				
67	referendo	actividade Moodle	Choice	Moodle: Situação inicial
68	referendo	actividade Moodle	Choice	Second Life: Situação inicial
69	referendo	actividade Moodle	Choice	Sloodle: Situação inicial
72	teste	actividade Moodle	Quiz chair	Quem é quem?
73	teste	actividade Moodle	Quiz Pile-on	O que significa Sloodle?

[4.1 Relatório: Lista das actividades mais participadas na Moodle]

4.2. Actividades ordenadas de acordo com o número total de acções

Actividades

(actividades ordenadas, com valores iguais ou superiores a 1%)

63	62	61	65	2	1	72	57	3	73	67	68
1313	916	885	797	615	491	229	143	130	113	102	91
17%	12%	12%	11%	8%	7%	3%	2%	2%	2%	1%	1%

64	54	69	5	6	40	59	4	8	7	52
88	74	70	69	64	57	54	48	45	44	43
1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%

[Quadro-síntese 4.2]

5. Actividades onde se verificou mais interacção do utilizador, além da visualização.

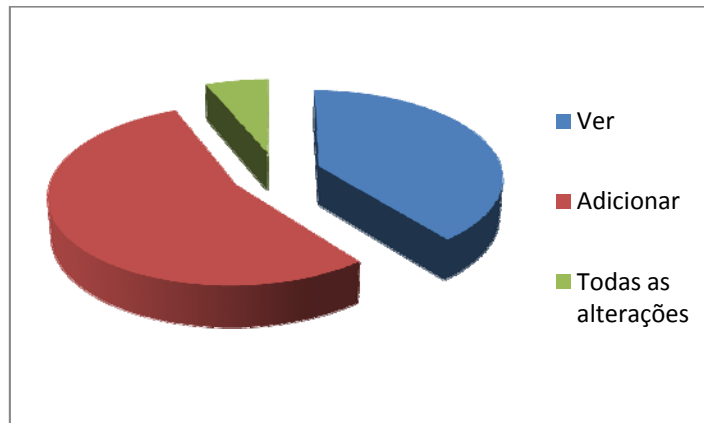
Actividades

(nas quais houve interacção do utilizador)

(Valores percentuais relativos aos valores totais por actividade)

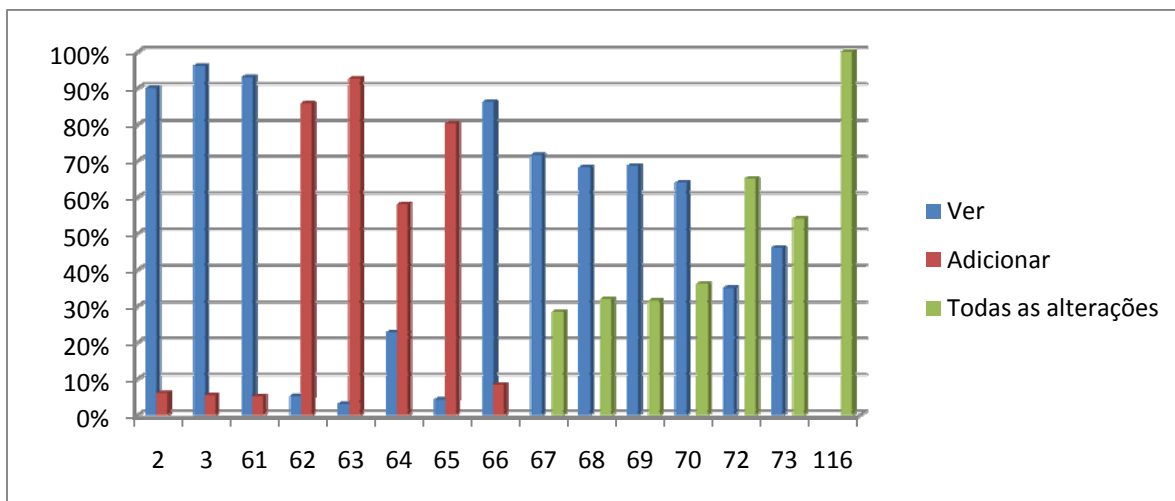
Tipo de Acção	2	3	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	72	73	116
Todas as acções	615	130	885	916	1313	88	797	36	102	91	70	36	229	113	18
Ver	553	125	823	48	41	20	34	31	73	62	48	23	80	52	
	90%	96%	93%	5%	3%	23%	4%	86%	72%	68%	69%	64%	35%	46%	
Adicionar	37	7	45	785	1216	51	640	3							
	6%	5%	5%	86%	93%	58%	80%	8%							
Todas as alterações									29	29	22	13	149	61	18
									28%	32%	31%	36%	65%	54%	100%

[Quadro-síntese 5]



[5. Relatório: Distribuição por Tipo de acção]

MPT - SLOODLE



[5.1. Relatório: Tipo de acções por actividade]

Nº	Act. Moodle	Formato	Obj. Sloodle	Título da actividade/documento
Tópico geral				
2	Fórum	actividade Moodle		Notícias comentadas
3	Fórum	actividade Moodle		Sabias que... ?
Tópico 10				
61	forum	actividade Moodle		A disciplina MPT no Sloodle
62	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Sloodle Sleses Chatroom
63	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Sala de reuniões
64	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Iniciativas Microsoft para Educação
65	chat	actividade Moodle	WebIntercom	Entrevistas MPT-Sloodle
Tópico 11				
66	glossário	actividade Moodle	MetaGloss	Gloss Sloodle
Tópico 12				
67	referendo	actividade Moodle	Choice	Moodle: Situação inicial
68	referendo	actividade Moodle	Choice	Second Life: Situação inicial
69	referendo	actividade Moodle	Choice	Sloodle: Situação inicial
70	referendo	actividade Moodle	Choice	Second Life - Sleses: primeiras impressões
72	teste	actividade Moodle	Quiz chair	Quem é quem?
73	teste	actividade Moodle	Quiz Pile-on	O que significa Sloodle?
Tópico 16				
116	questionário	actividade Moodle		Questionário MPT-Sloodle

[5.2. Relatório: Lista de actividades com vários tipos de acções]

Anexo W – Questionário (14 imagens)

Pré-visualização do Questionário

bloodle1 MPT Questionários Questionário MPT-Sloodle Pré-visualização do Questionário

View Todas as respostas-ver 14 Configurações avançadas Questões Pré-Visualizar

Questionário MPT-Sloodle

Obrigado por participar neste inquérito sobre a utilização das plataformas digitais Moodle, Second Life e Sloodle no desenvolvimento da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém.

Apenas poderá assinalar UMA das opções propostas em cada item. Nas janelas de texto procure ser sucinto.

Obrigado!

*1 Sexo

Masculino Feminino

*2 Idade

- de 30 anos entre 30 e 39 anos entre 40 e 49 anos mais de 50 anos

*3 Formação académica (indique o grau e curso)

*4 Actividade profissional

*5 Ciclo de ensino que lecciona

Pré-escolar 1º ciclo 2º ciclo 3º ciclo Ensino Secundário Ensino Superior Formação Profissional

*6 Indique o(s) local(s) de acesso à internet.

file:///C:/Users/Angele/200Cursos/Documents/ECM.../MPT/Relatorio/20Final/anejos/questionario.htm (1 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

No local de trabalho Em casa No local de trabalho e em casa Outro

7 Se respondeu "Outro" à pergunta anterior, indique o local de acesso.

*8 Indique o tipo de ligação para acesso à internet no local de trabalho.

ADSL Fibra Móvel Não tenho

9 Indique a largura de banda da ligação à internet no seu local de trabalho. (se disponível)

inferior a 4 MB entre os 4 e os 8 MB superior a 8 MB

*10 Indique o tipo de ligação para acesso à internet em sua casa.

ADSL Fibra Móvel Não tenho

11 Indique a largura de banda da ligação à internet em sua casa. (se disponível)

inferior a 4 MB entre 4 e 8 MB superior a 8 MB

*12 Indique o tipo de utilização que faz do Moodle.

Pessoal Profissional Ambas Não utilizo

*13 Indique o tipo de utilização que faz do Second Life.

Pessoal Profissional Ambas Não utilizo

*14 Indique o tipo de utilização que faz do Sloodle.

Pessoal Profissional Ambas Não utilizo

*15 Indique a frequência de utilização da plataforma Moodle.

file:///C:/Users/Angele/200Cursos/Documents/ECM.../MPT/Relatorio/20Final/anejos/questionario.htm (2 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

Todos os dias 3 ou mais dias por semana Menos de 3 dias por semana Ocasionalmente Raramente

*16 Indique a frequência de utilização da plataforma Second Life.

Todos os dias 3 ou mais dias por semana Menos de 3 dias por semana Ocasionalmente Raramente

*17 Indique a frequência de utilização da plataforma Sloodle.

Todos os dias 3 ou mais dias por semana Menos de 3 dias por semana Ocasionalmente Raramente

*18 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre estudantes na plataforma digital Moodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*19 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre estudantes na plataforma digital Second Life.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*20 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre estudantes na plataforma digital Sloodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*21 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre estudante e docente na plataforma digital Moodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

file:///C:/Users/Angele/200Cursos/Documents/ECM.../MPT/Relatorio/20Final/anejos/questionario.htm (3 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

*22 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre estudante e docente na plataforma digital Second Life.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*23 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre estudante e docente na plataforma digital Sloodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*24 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre o estudante e os documentos disponibilizados na plataforma digital Moodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*25 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre o estudante e os documentos disponibilizados na plataforma digital Second Life.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*26 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interacção entre o estudante e os documentos disponibilizados na plataforma digital Sloodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*27 Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a interacção entre estudantes.

Moodle Second Life Sloodle

*28 Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a interacção entre estudante e docente.

Moodle Second Life Sloodle

*29 Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a interacção entre os estudantes e a documentação disponibilizada.

Moodle Second Life Sloodle

*30 Indique qual o recurso da plataforma digital Moodle que, na sua opinião, mais promove a interacção entre estudantes.

file:///C:/Users/Angele/200Cursos/Documents/ECM.../MPT/Relatorio/20Final/anejos/questionario.htm (4 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

MPT - SLOODLE

Pré-visualização do Questionário

O espaço virtual 2D
 O perfil dos participantes
 Os documentos
 As hiperligações
 Os Foruns
 O chat
 Os questionários
 Os referendos
 Os testes
 Outro
 Nenhum

31 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*32 Indique qual o recurso da plataforma digital Second Life que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes.

O espaço virtual 3D
 O espaço
 O avatar
 O movimento
 O gesto
 O diálogo escrito
 O diálogo vocal
 Outro
 Nenhum

33 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*34 Indique qual o recurso da plataforma digital Sloodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes.

file:///C:/Users/Agelo/20Corteasu/Documents/EDH.../MPT/Relatorio%20Final/anejos/questionario.htm (5 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

O espaço virtual 3D
 O espaço
 O avatar
 O movimento
 O gesto
 O diálogo escrito
 O diálogo vocal
 Outro
 Nenhum

40 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*41 Indique qual o recurso da plataforma digital Sloodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes e docente.

O espaço virtual 3D
 O espaço
 O avatar
 O movimento
 O gesto
 O diálogo escrito
 O diálogo vocal
 Os objectos do Sloodle
 Outro
 Nenhum

42 Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual.

43 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*44 Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção das interações entre estudantes.

file:///C:/Users/Agelo/20Corteasu/Documents/EDH.../MPT/Relatorio%20Final/anejos/questionario.htm (7 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

O espaço virtual 3D
 O espaço
 O avatar
 O movimento
 O gesto
 O diálogo escrito
 O diálogo vocal
 Os objectos do Sloodle
 Outro
 Nenhum

35 Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual.

36 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*37 Indique qual o recurso da plataforma digital Moodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes e docente.

O espaço virtual 2D
 O perfil dos participantes
 Os documentos
 As hiperligações
 Os Foruns
 O Chat
 Os questionários
 Os referendos
 Os testes
 Outro
 Nenhum

38 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*39 Indique qual o recurso da plataforma digital Second Life que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes e docente.

file:///C:/Users/Agelo/20Corteasu/Documents/EDH.../MPT/Relatorio%20Final/anejos/questionario.htm (6 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

Choice
 Metagloss
 Presenter
 PrimDrop
 Quiz Chair
 Quiz Pile On
 Vending Machine
 WebIntercom
 Outro
 Nenhum

45 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*46 Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção das interações entre estudantes e docente.

Choice
 Metagloss
 Presenter
 PrimDrop
 Quiz Chair
 Quiz Pile On
 Vending Machine
 WebIntercom
 Outro
 Nenhum

47 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*48 Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção da interação entre o estudante e a documentação disponibilizada.

file:///C:/Users/Agelo/20Corteasu/Documents/EDH.../MPT/Relatorio%20Final/anejos/questionario.htm (8 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

MPT - SLOODLE

Pré-visualização do Questionário

- Choice
- Metagloss
- Presenter
- PrimDrop
- Quiz Chair
- Quiz Pile On
- Vending Machine
- WebIntercom
- Outro
- Nenhum

49 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*50 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da aprendizagem através da utilização da plataforma digital Moodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*51 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da aprendizagem através da utilização da plataforma digital Second Life.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*52 Manifeste a sua opinião quanto à promoção da aprendizagem através da utilização da plataforma digital Sloodle.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*53 Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

Moodle Second Life Sloodle

*54 Indique qual o recurso da plataforma digital Moodle que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

file:///C:/Users/Angelo%20Cortez/Documents/EDL.../MPT/Relatorio%20Final/AnexoI/questionario.htm (9 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

- O espaço virtual 2D
- O perfil dos participantes
- Os documentos
- As hiperligações
- Os Foruns
- O Chat
- Os questionários
- Os referendos
- Os testes
- Outro
- Nenhum

55 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*56 Indique qual o recurso da plataforma digital Second Life que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

- O espaço virtual 3D
- O espaço
- O avatar
- O movimento
- O gesto
- O diálogo escrito
- O diálogo vocal
- Outro
- Nenhum

57 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*58 Indique qual o recurso da plataforma digital Sloodle que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

file:///C:/Users/Angelo%20Cortez/Documents/EC.../MPT/Relatorio%20Final/AnexoI/questionario.htm (10 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

- O espaço virtual 3D
- O espaço
- O avatar
- O movimento
- O gesto
- O diálogo escrito
- O diálogo vocal
- Os objectos do Sloodle
- Outro
- Nenhum

59 Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual.

60 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*61 Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção da aprendizagem.

- Choice
- Metagloss
- Presenter
- PrimDrop
- Quiz Chair
- Quiz Pile On
- Vending Machine
- WebIntercom
- Outro
- Nenhum

62 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*63 Manifeste a sua opinião quanto à viabilidade da integração da plataforma digital Moodle na sua prática lectiva.

file:///C:/Users/Angelo%20Cortez/Documents/EC.../MPT/Relatorio%20Final/AnexoI/questionario.htm (11 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Pré-visualização do Questionário

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*64 Manifeste a sua opinião quanto à viabilidade da integração da plataforma digital Second Life na sua prática lectiva.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*65 Manifeste a sua opinião quanto à viabilidade da integração da plataforma digital Sloodle na sua prática lectiva.

Muita Alguma Pouca Nenhuma

*66 Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, apresenta mais viabilidade de integração a curto prazo.

Moodle Second Life Sloodle

*67 Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, apresenta mais viabilidade de integração a longo prazo.

Moodle Second Life Sloodle

*68 Indique o recurso do Moodle que considera mais relevante para a integração desta plataforma na sua prática lectiva.

- O espaço virtual 2D
- O perfil dos participantes
- Os documentos
- As hiperligações
- Os Foruns
- O Chat
- Os questionários
- Os referendos
- Os testes
- Outro
- Nenhum

69 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

*70 Indique o recurso do Second Life que considera mais relevante para a integração desta plataforma na sua prática lectiva.

file:///C:/Users/Angelo%20Cortez/Documents/EC.../MPT/Relatorio%20Final/AnexoI/questionario.htm (12 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

MPT - SLOODLE

Pré-visualização do Questionário

O espaço virtual 3D
 O espaço
 O avatar
 O movimento
 O gesto
 O diálogo escrito
 O diálogo vocal
 Outro
 Nenhum

71 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

72 Indique o recurso do Sloodle que considera mais relevante para a integração desta plataforma na sua prática lectiva.

O espaço virtual 3D
 O espaço
 O avatar
 O movimento
 O gesto
 O diálogo escrito
 O diálogo vocal
 Os objectos do Sloodle
 Outro
 Nenhum

73 Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual.

74 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

75 Indique o objecto Sloodle que considera que mais poderia contribuir para o desenvolvimento da sua prática lectiva.

Pré-visualização do Questionário

Choice
 Metagloss
 Presenter
 PrimDrop
 Quiz Chair
 Quiz Pile On
 Vending Machine
 WebIntercom
 Outro
 Nenhum

76 Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

Documentação Moodle para esta página

Nome de utilizador: **Ángelo Cortesão** (Sair)

MPT

file:///C:/Users/Ángelo%20Cortesão/Documents/ECM.../MPT/Relatorio%20Final/Inenex/questionario.htm (13 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

file:///C:/Users/Ángelo%20Cortesão/Documents/ECM.../MPT/Relatorio%20Final/Inenex/questionario.htm (14 of 14) [22-05-2010 12:48:00]

Anexo X – Tratamento estatístico Moodle das respostas ao questionário (20 imagens)

MPT: Relatório

Nome de utilizador: **Ángelo Cortesão** (Sair)

MPT - Sloodle

stloodle1 MPT - Questionários - Questionário MPT-Sloodle Relatório Ver todas as Respostas

View Todas as Respostas - ver 14 Ver por Resposta

Ver todas as Respostas

Sumário

Ajudar TODAS as respostas Exportar em formato Texto

Configurações avançadas

Questions

Pré-Visualizar

Ver todas as Respostas. **Todos os participantes.** Responses: **14**

Questionário MPT-Sloodle

Obrigado por participar neste inquérito sobre a utilização das plataformas digitais Moodle, Second Step e Sloodle no desenvolvimento da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém.

Apenas poderá assinalar **UMA** das opções propostas em cada item. Nas janelas de texto procure ser sucinto.

Obrigado!

1. Sexo

Resposta	Média	Total
Masculino	36%	5
Feminino	64%	9
Total	100%	14/14

2. Idade

Resposta	Média	Total
- de 30 anos	21%	3
entre 30 e 39 anos	57%	8
entre 40 e 49 anos	21%	3
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Ángelo%20Cortesão/Documents/ECM.../MPT/Relatorio%20Final/Inenex/questionario_respostas.htm (1 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT: Relatório

3. Formação académica (indique o grau e curso)

#	Resposta
1	1º Ciclo em ECM
1	Lic Informática Gestão
1	Lic. Inform. via ensino
2	Lic. Informática Gestão
1	Licenciada
1	Licenciatura
1	licenciatura / Architect
1	Licenciatura ACEC
1	Licenciatura em ECM
1	Licenciatura em Teologia
1	Licenciatura Ensino EVT
1	Licenciatura Informatica
1	pós graduação

4. Actividade profissional

#	Resposta
1	Estagiária Profissional
1	Estudante
1	Prof Ensino Básico
4	Professor
1	Professor/Artista Plastic
3	Professora
1	Professora vEnsino Básico
1	professora/arquitecta
1	Webdesigner

file:///C:/Users/Ángelo%20Cortesão/Documents/ECM.../MPT/Relatorio%20Final/Inenex/questionario_respostas.htm (2 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT - SLOODLE

MPT: Relatório

5. Ciclo de ensino que lecciona

Resposta	Média	Total
1º ciclo	7%	1
2º ciclo	14%	2
3º ciclo	36%	5
Ensino Secundário	29%	4
Ensino Superior	7%	1
Formação Profissional	7%	1
Total	100%	14/14

6. Indique o(s) local(s) de acesso à internet.

Resposta	Média	Total
Em casa	14%	2
No local de trabalho e em casa	86%	12
Total	100%	14/14

7. Se respondeu "Outro" à pergunta anterior, indique o local de acesso. Nenhuma resposta para esta questão.

8. Indique o tipo de ligação para acesso à internet no local de trabalho.

Resposta	Média	Total
ADSL	100%	14
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Angelo%20Cortezao/Documents/ECH_atuor%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (3 of 20) [22-05-2020 12:50:44]

MPT: Relatório

13. Indique o tipo de utilização que faz do Second Life.

Resposta	Média	Total
Pessoal	43%	6
Profissional	29%	4
Ambas	29%	4
Total	100%	14/14

14. Indique o tipo de utilização que faz do Sloodle.

Resposta	Média	Total
Pessoal	50%	7
Profissional	50%	7
Total	100%	14/14

15. Indique a frequência de utilização da plataforma Moodle.

Resposta	Média	Total
Todos os dias	64%	9
3 ou mais dias por semana	29%	4
Menos de 3 dias por semana	7%	1
Total	100%	14/14

16. Indique a frequência de utilização da plataforma Second Life.

Resposta	Média	Total
Todos os dias	7%	1
3 ou mais dias por semana	14%	2
Menos de 3 dias por semana	50%	7
Ocasionalmente	14%	2

file:///C:/Users/Angelo%20Cortezao/Documents/ECH_atuor%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (5 of 20) [22-05-2020 12:50:44]

MPT: Relatório

9. Indique a largura de banda da ligação à internet no seu local de trabalho. (se disponível)

Resposta	Média	Total
inferior a 4 MB	36%	5
entre os 4 e os 8 MB	7%	1
superior a 8 MB	36%	5
Total	79%	11/14

10. Indique o tipo de ligação para acesso à internet em sua casa.

Resposta	Média	Total
ADSL	79%	11
Móvel	21%	3
Total	100%	14/14

11. Indique a largura de banda da ligação à internet em sua casa. (se disponível)

Resposta	Média	Total
inferior a 4 MB	14%	2
entre 4 e 8 MB	36%	5
superior a 8 MB	36%	5
Total	86%	12/14

12. Indique o tipo de utilização que faz do Moodle.

Resposta	Média	Total
Profissional	79%	11
Ambas	21%	3
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Angelo%20Cortezao/Documents/ECH_atuor%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (4 of 20) [22-05-2020 12:50:44]

MPT: Relatório

Raramente	14%	2
Total	100%	14/14

17. Indique a frequência de utilização da plataforma Sloodle.

Resposta	Média	Total
3 ou mais dias por semana	29%	4
Menos de 3 dias por semana	50%	7
Ocasionalmente	14%	2
Raramente	7%	1
Total	100%	14/14

18. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre estudantes na plataforma digital Moodle.

Resposta	Média	Total
Muita	43%	6
Alguma	50%	7
Pouca	7%	1
Total	100%	14/14

19. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre estudantes na plataforma digital Second Life.

Resposta	Média	Total
Muita	14%	2
Alguma	64%	9
Pouca	21%	3
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Angelo%20Cortezao/Documents/ECH_atuor%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (6 of 20) [22-05-2020 12:50:44]

MPT - SLOODLE

MPT: Relatório

20. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre estudantes na plataforma digital Sloodle.

Resposta	Média	Total
Muita	7%	1
Alguma	57%	8
Pouca	36%	5
Total	100%	14/14

21. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre estudante e docente na plataforma digital Moodle.

Resposta	Média	Total
Muita	50%	7
Alguma	36%	5
Pouca	14%	2
Total	100%	14/14

22. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre estudante e docente na plataforma digital Second Life.

Resposta	Média	Total
Muita	14%	2
Alguma	64%	9
Pouca	7%	1
Nenhuma	14%	2
Total	100%	14/14

23. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre estudante e docente na plataforma digital Sloodle.

Resposta	Média	Total
Muita	7%	1
Alguma	79%	11
Pouca	7%	1
Nenhuma	7%	1

file:///C:/Users/Angele%20Cortezao/Documents/ECH_ator%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (7 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT: Relatório

27. Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes.

Resposta	Média	Total
Moodle	57%	8
Second Life	29%	4
Sloodle	14%	2
Total	100%	14/14

28. Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudante e docente.

Resposta	Média	Total
Moodle	71%	10
Sloodle	29%	4
Total	100%	14/14

29. Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a interação entre os estudantes e a documentação disponibilizada.

Resposta	Média	Total
Moodle	86%	12
Sloodle	14%	2
Total	100%	14/14

30. Indique qual o recurso da plataforma digital Moodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes.

Resposta	Média	Total
O perfil dos participantes	7%	1
Os Foruns	79%	11
O Chat	14%	2
Total	100%	14/14

31. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual. Nenhuma resposta para esta questão.

file:///C:/Users/Angele%20Cortezao/Documents/ECH_ator%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (9 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT: Relatório

Total 100% 14/14

24. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre o estudante e os documentos disponibilizados na plataforma digital Moodle.

Resposta	Média	Total
Muita	64%	9
Alguma	29%	4
Pouca	7%	1
Total	100%	14/14

25. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre o estudante e os documentos disponibilizados na plataforma digital Second Life.

Resposta	Média	Total
Muita	7%	1
Alguma	57%	8
Pouca	29%	4
Nenhuma	7%	1
Total	100%	14/14

26. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da interação entre o estudante e os documentos disponibilizados na plataforma digital Sloodle.

Resposta	Média	Total
Muita	21%	3
Alguma	71%	10
Pouca	7%	1
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Angele%20Cortezao/Documents/ECH_ator%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (8 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT: Relatório

32. Indique qual o recurso da plataforma digital Second Life que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 3D	36%	5
O diálogo escrito	50%	7
O diálogo vocal	7%	1
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

33. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual. Nenhuma resposta para esta questão.

34. Indique qual o recurso da plataforma digital Sloodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 3D	21%	3
O espaço	21%	3
O diálogo escrito	50%	7
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

35. Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual. Nenhuma resposta para esta questão.

36. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual. Nenhuma resposta para esta questão.

file:///C:/Users/Angele%20Cortezao/Documents/ECH_ator%20Final/Inexos/questionario_respostas.htm (10 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT - SLOODLE

MPT: Relatório

37. Indique qual o recurso da plataforma digital Moodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes e docente.

Resposta	Média	Total
Os documentos	7%	1
Os Foruns	93%	13
Total	100%	14/14

38. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

39. Indique qual o recurso da plataforma digital Second Life que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes e docente.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 3D	36%	5
O avatar	7%	1
O diálogo escrito	43%	6
O diálogo vocal	7%	1
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

40. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

41. Indique qual o recurso da plataforma digital Sloodle que, na sua opinião, mais promove a interação entre estudantes e docente.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 3D	14%	2
O espaço	21%	3
O diálogo escrito	50%	7

file:///C:/Users/Angele/200Corteas/Documents/ECM_abricao%20Final/Inerco/questionario_respostas.htm (11 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT: Relatório

46. Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção das interações entre estudantes e docente.

Resposta	Média	Total
Presenter	14%	2
PrimDrop	21%	3
Quiz Chair	21%	3
Vending Machine	14%	2
WebIntercom	21%	3
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

47. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

48. Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção da interação entre o estudante e a documentação disponibilizada.

Resposta	Média	Total
Presenter	29%	4
PrimDrop	7%	1
Quiz Chair	7%	1
Vending Machine	43%	6
Nenhum	14%	2
Total	100%	14/14

49. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

file:///C:/Users/Angele/200Corteas/Documents/ECM_abricao%20Final/Inerco/questionario_respostas.htm (13 of 20) [22-05-2010 12:50:45]

MPT: Relatório

Os objectos do Sloodle	7%	1
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

42. Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual.

#	Resposta
1	Quiz Chair

43. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

44. Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção das interações entre estudantes.

Resposta	Média	Total
Choice	7%	1
Presenter	7%	1
PrimDrop	14%	2
Quiz Chair	21%	3
Vending Machine	7%	1
WebIntercom	36%	5
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

45. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

file:///C:/Users/Angele/200Corteas/Documents/ECM_abricao%20Final/Inerco/questionario_respostas.htm (12 of 20) [22-05-2010 12:50:44]

MPT: Relatório

50. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da aprendizagem através da utilização da plataforma digital Moodle.

Resposta	Média	Total
Muita	71%	10
Alguma	29%	4
Total	100%	14/14

51. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da aprendizagem através da utilização da plataforma digital Second Life.

Resposta	Média	Total
Muita	14%	2
Alguma	64%	9
Pouca	21%	3
Total	100%	14/14

52. Manifeste a sua opinião quanto à promoção da aprendizagem através da utilização da plataforma digital Sloodle.

Resposta	Média	Total
Muita	21%	3
Alguma	71%	10
Pouca	7%	1
Total	100%	14/14

53. Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

Resposta	Média	Total
Moodle	64%	9
Sloodle	36%	5
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Angele/200Corteas/Documents/ECM_abricao%20Final/Inerco/questionario_respostas.htm (14 of 20) [22-05-2010 12:50:45]

MPT - SLOODLE

MPT: Relatório

54. Indique qual o recurso da plataforma digital Moodle que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

Resposta	Média	Total
Os documentos	36%	5
As hiperligações	7%	1
Os Foruns	50%	7
Outro	7%	1
Total	100%	14/14

55. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

#	Resposta
1	Fácil utilização

56. Indique qual o recurso da plataforma digital Second Life que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 3D	43%	6
O diálogo escrito	43%	6
O diálogo vocal	7%	1
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

57. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

file:///C:/Users/Angele/200Cortesea/Documents/ECH_atric%20Final/Inenoc/questionario_respostas.htm (13 of 20) [22-05-2010 12:50:45]

MPT: Relatório

63. Manifeste a sua opinião quanto à viabilidade da integração da plataforma digital Moodle na sua prática lectiva.

Resposta	Média	Total
Muita	93%	13
Alguma	7%	1
Total	100%	14/14

64. Manifeste a sua opinião quanto à viabilidade da integração da plataforma digital Second Life na sua prática lectiva.

Resposta	Média	Total
Muita	7%	1
Alguma	50%	7
Pouca	36%	5
Nenhuma	7%	1
Total	100%	14/14

65. Manifeste a sua opinião quanto à viabilidade da integração da plataforma digital Sloodle na sua prática lectiva.

Resposta	Média	Total
Muita	7%	1
Alguma	71%	10
Pouca	14%	2
Nenhuma	7%	1
Total	100%	14/14

66. Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, apresenta mais viabilidade de integração a curto prazo.

Resposta	Média	Total
Moodle	50%	7
Second Life	7%	1
Sloodle	43%	6
Total	100%	14/14

file:///C:/Users/Angele/200Cortesea/Documents/ECH_atric%20Final/Inenoc/questionario_respostas.htm (17 of 20) [22-05-2010 12:50:45]

MPT: Relatório

58. Indique qual o recurso da plataforma digital Sloodle que, na sua opinião, mais promove a aprendizagem.

Resposta	Média	Total
O espaço	21%	3
O diálogo escrito	36%	5
Os objectos do Sloodle	36%	5
Nenhum	7%	1
Total	100%	14/14

59. Se escolheu a opção "Os objectos do Sloodle" no item anterior, indique qual.

#	Resposta
2	Presentér
1	quiz chair

60. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

61. Indique o objecto Sloodle que, na sua opinião, considera mais relevante na promoção da aprendizagem.

Resposta	Média	Total
Presenter	29%	4
PrimDrop	21%	3
Quiz Chair	14%	2
WebIntercom	21%	3
Nenhum	14%	2
Total	100%	14/14

62. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.
Nenhuma resposta para esta questão.

file:///C:/Users/Angele/200Cortesea/Documents/ECH_atric%20Final/Inenoc/questionario_respostas.htm (16 of 20) [22-05-2010 12:50:45]

MPT: Relatório

67. Indique qual a plataforma digital que, na sua opinião, apresenta mais viabilidade de integração a longo prazo.

Resposta	Média	Total
Moodle	21%	3
Second Life	50%	7
Sloodle	29%	4
Total	100%	14/14

68. Indique o recurso do Moodle que considera mais relevante para a integração desta plataforma na sua prática lectiva.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 2D	7%	1
Os documentos	29%	4
As hiperligações	7%	1
Os Foruns	43%	6
Outro	14%	2
Total	100%	14/14

69. Se escolheu a opção "Outro" no item anterior, indique qual.

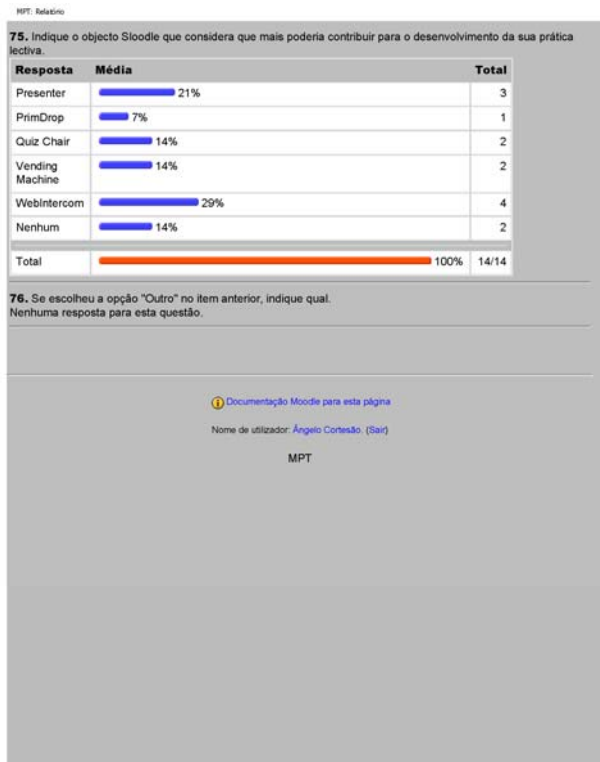
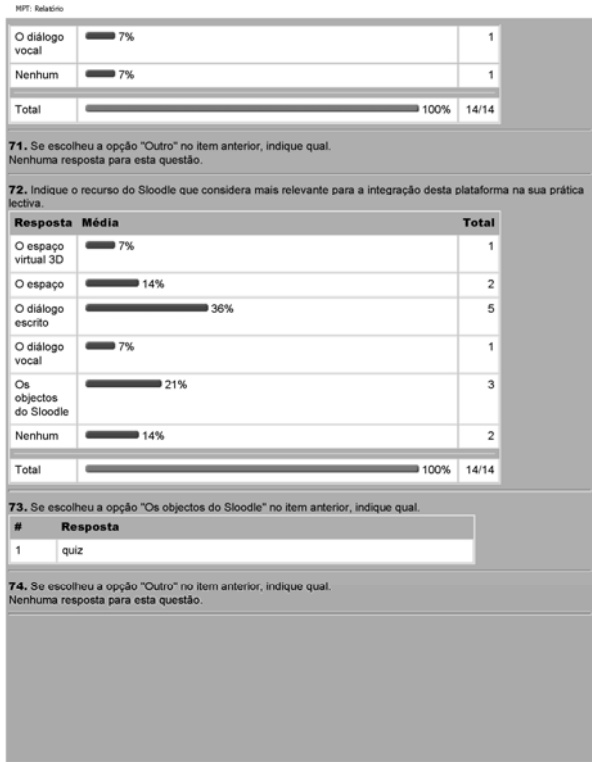
#	Resposta
1	Funcionalidade
1	TODOS OS RECURSOS

70. Indique o recurso do Second Life que considera mais relevante para a integração desta plataforma na sua prática lectiva.

Resposta	Média	Total
O espaço virtual 3D	43%	6
O espaço	7%	1
O diálogo escrito	36%	5

file:///C:/Users/Angele/200Cortesea/Documents/ECH_atric%20Final/Inenoc/questionario_respostas.htm (18 of 20) [22-05-2010 12:50:45]

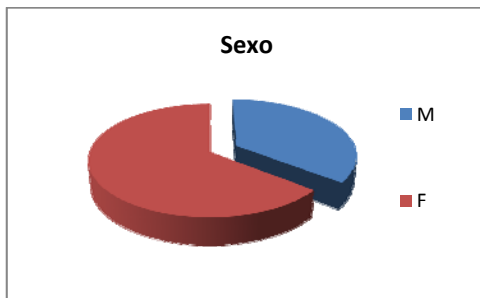
MPT - SLOODLE



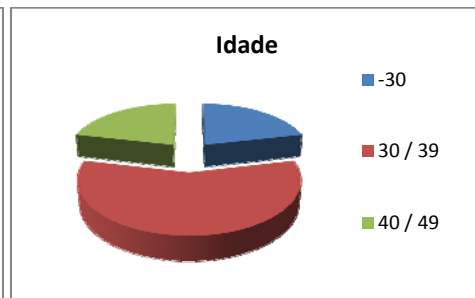
Anexo Y – Conjunto de gráficos elaborados com base no tratamento estatístico do Anexo X

1. CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

a. SEXO



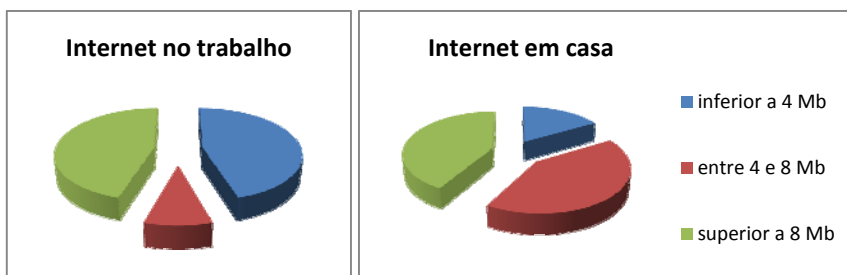
b. IDADE



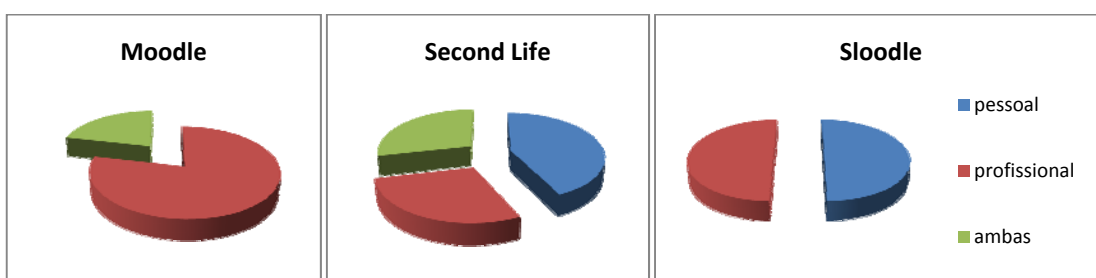
c. CICLO DE ENSINO



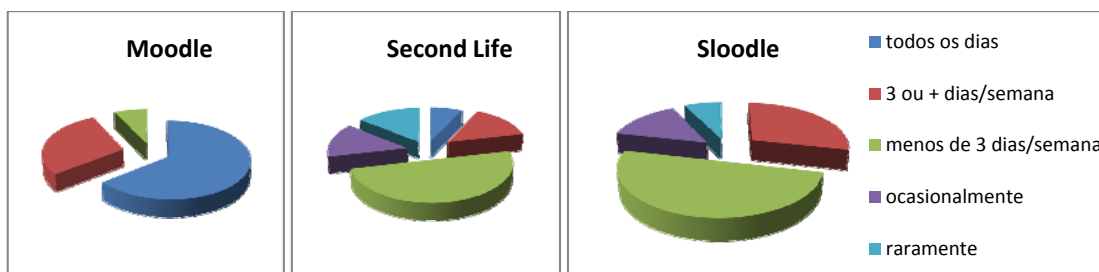
d. INTERNET NO TRABALHO E EM CASA



e. TIPO DE UTILIZAÇÃO DO MOODLE

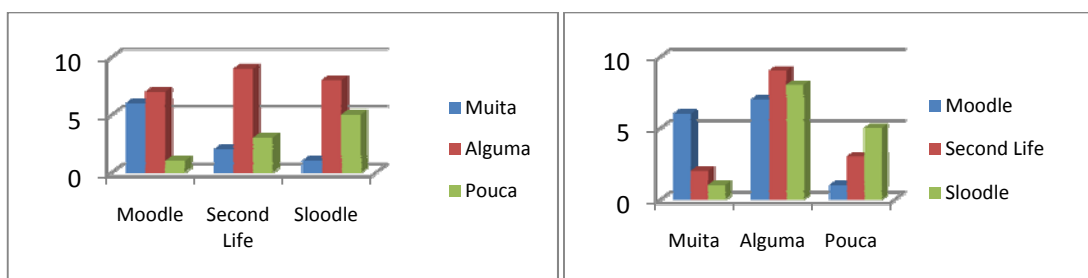


f. FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO DAS PLATAFORMAS MOODLE, SECOND LIFE E SLOODLE

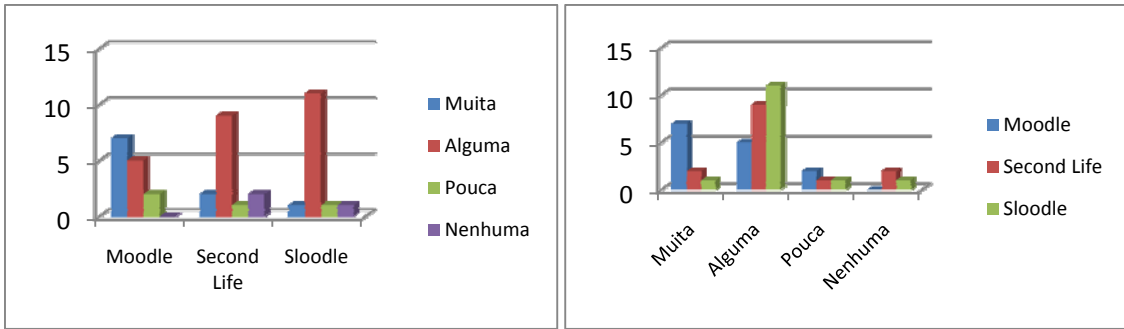


2. INTERACÇÕES NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

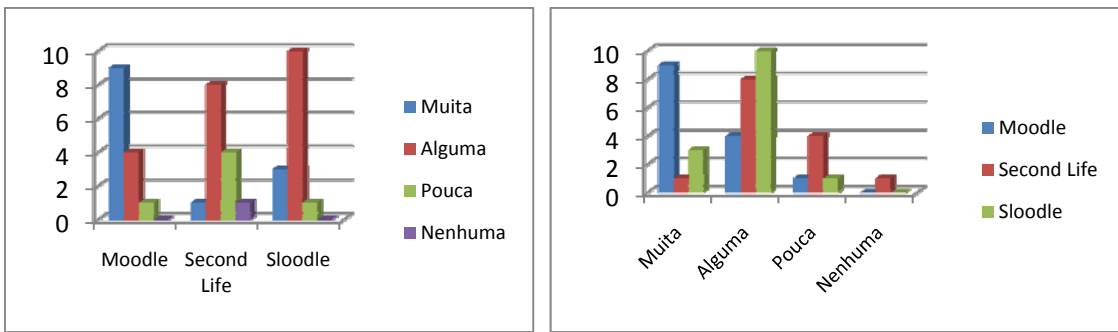
a. PROMOÇÃO DA INTERACÇÃO ENTRE ESTUDANTES



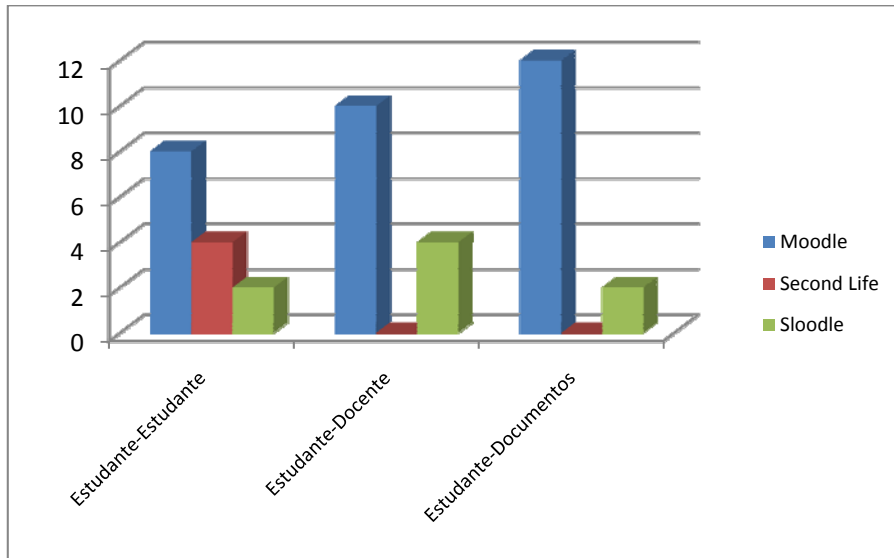
b. PROMOÇÃO DA INTERACÇÃO ENTRE ESTUDANTE E DOCENTE



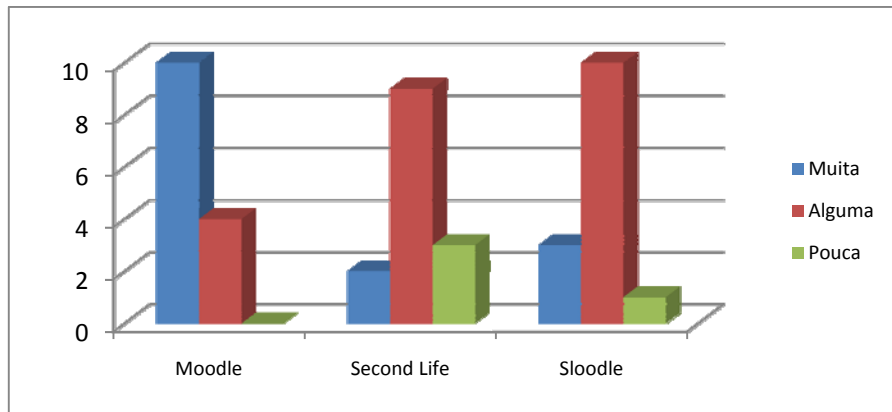
c. PROMOÇÃO DA INTERACÇÃO ENTRE ESTUDANTE E DOCUMENTOS



d. PLATAFORMAS QUE MAIS PROMOVEM AS INTERACÇÕES

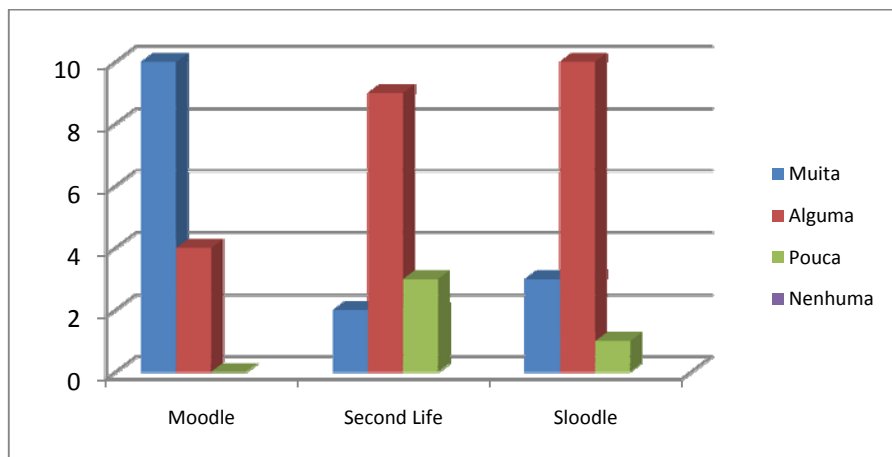


3. PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM EM ESPAÇOS VIRTUAIS



4. APLICABILIDADE À REALIDADE PROFISSIONAL

- a. Viabilidade de integração das plataformas na prática lectiva dos mestrandos



Anexo Z – Actividade com o objecto Sloodle “PrimDrop” sobre “A Interacção nas plataformas Moodle/Second Life/Sloodle”

Texto de apresentação colocado num objecto SL através de um “Notecard”, distribuído aos alunos no Painel Informativo do espaço Sloodle em SL:

«Este "notecard" serve de exemplo quanto à utilização desta ferramenta para fazer um comentário ou transmitir uma informação, à semelhança do "Forum" no Moodle.

Ao copiar o objecto copiaram também o seu conteúdo. Neste caso o "script" que permite atribuir um movimento de rotação ao objecto, e esta "notecard" informativa.

Podem alterar este conteúdo apagando e acrescentando informação, tendo no final o cuidado de guardar as alterações clicando em "Save".

A interacção no ...

Moodle: embora disponibilize um vasto leque de formatos ...

Second Life: um espaço graficamente atraente, onde o cibernauta...

Sloodle: Permite usufruir de um grande número de recursos ...»

(...)

Transcrição do conteúdo das “Notecard” colocadas nos objectos:

“O moodle é onde os alunos interagem mais através dos foruns, o sloodle e o second life como ainda está a ser experimentado não existe tanta interacção.” (Mestrando 5)

“Penso que os alunos ECM estão a usar preferencialmente a plataforma moodle e estão a fazê-lo pelas seguintes razões:

- O Second Life é uma plataforma cuja aprendizagem é complexa e exige grandes recursos ao nível da multimédia, nomeadamente uma boa placa gráfica e uma boa largura de banda.

- O Sloodle só é utilizado pela disciplina de Projecto, as outras disciplinas estão todas no Moodle e os alunos preferem aceder às informações centralizadas numa mesma plataforma.

-Os horários das sessões não têm sido os melhores, visto que são muito tarde e a maioria dos alunos ECM, são trabalhadores.” (Mestrando 4)

“Como o conteúdo das de todas as disciplinas estão no Moodle, no meu ponto de vista não faz sentido os conteúdo desta disciplina não se encontrarem esta plataforma.” (Mestrando 11)

“Acho interessante ir ao second life desenvolver determinados exercícios, e é bom ir com um objectivo bem determinado. A experiencia do semestre anterior revelou-se bastante interessante. Quanto a ter as aulas lá, não sei, estou na expectativa, mas concordo com a Clara, existe muita distracção. E os assuntos são escritos? Falados? Tem ainda um inconveniente que para mim representa muito, que é o não estar acessível em qualquer sitio, nas escolas o acesso é barrado pelo ministério, assim como o face book. E para mim que estou na escola muito para além das aulas, gosto de trabalhar nela, não posso aceder a tudo o que preciso.

Quanto ao sloodle é uma experiencia que deveria ser desenvolvida em paralelo, assim como o second life e todas as redes apresentadas na aula presencial.

Todas as disciplinas deveriam estar na mesma plataforma. Andar a procurar os conteúdos e as tarefas a realizar de umas disciplinas num sitio e outras noutra não é muito prático. Leva a esquecimentos e é preciso ter mais disponibilidade para essa procura.

Podemos e já todos explorámos a redes já apresentadas e tão bem caracterizadas pelos meus colegas. Podemos todos apresentar vantagens e desvantagens dessas redes, mas para receber aulas o Moodle tem o peso duma ferramenta mais experimentada e utilizada.

Correndo o risco de parecer pouco aberta a novidades. Em meu entender o Moodle tem o necessário para o b-learning. O Moodle tem tudo o que é preciso para nos esclarecer e para nos informar como utilizadores. Permitem uma boa estruturação dos conteúdos, contactos por mensagem com os diversos intervenientes, esclarecimento de dúvidas, entrega de trabalhos. Pena é que alguns professores ainda não façam o uso mais correcto da mesma.” (Mestrando 7)

Anexo AA – Planificação das entrevistas aos mestrandos do 1º ano de ECM

ENTREVISTAS MPT-Sloodle

As entrevistas irão decorrer nos espaços virtuais Moodle, Second Life e Sloodle, no sábado dia 1 de Maio.

As entrevistas terão a duração máxima de uma hora. A primeira metade da sessão (30 mn) decorrerá num espaço e a segunda metade (30 mn) noutro.

As entrevistas realizadas no espaço Second Life serão salvaguardadas sem o recurso ao referido objecto Sloodle.

Calendário:

. ponto de encontro no Sloodle - <http://slurl.com/secondlife/Sleses/228/111/32>

6ª feira, 30 de Abril - 20:50 – 21:00 / 22:00 - Mestrando 10

1ª parte (21:00/21:30 - no Sloodle

2ª parte (21:30/22:00 - no Second Life (*sentados num banco da área de "Landing Point" da ilha Sleses*))

6ª feira, 30 de Abril - 22:20 – 22:30 / 23:30 - Mestrando 5

1ª parte (22:30/23:00 – no Second Life

2ª parte (23:00/23:30 - no Sloodle

Sábado, 1 de Maio - 10:50 – 11:00 / 12:00 - Mestrando 8

1ª parte (11:00/11:30: Entrevistador no Sloodle e Entrevistado no Moodle (*mantem o seu avatar no Sloodle*))

2ª parte (11:30/12:00: Entrevistador no Moodle (*mantem o seu avatar no Sloodle*) e Entrevistado no Sloodle

Sábado, 1 de Maio - 16:50 - 17:00 / 18:00 – Mestrando 2

1ª parte (11:30/12:00: no Sloodle

2ª parte (12:00/12:30: no Moodle (*mantendo os avatares no Sloodle*))

Critérios de selecção dos entrevistados: Participação nas actividades relacionadas com o Sloodle na disciplina e no espaço SL, inquéritos, frequência de utilização da plataforma Moodle, participação nos fóruns, disponibilidade.

Antes de iniciar a entrevista: (nos 10 mn anteriores à hora marcada para o início da entrevista)

Instruções:

1. Inicie o objecto WebIntercom (junto à mesa de reuniões – está identificado como Entrevistas MPT-Sloodle) para podermos guardar o conteúdo da entrevista.
2. Olá ... ! Quero, antes de mais, agradecer a sua disponibilidade e colaboração.
3. Antes de dar início à entrevista vamos rever alguns aspectos importantes:
4. A comunicação realizar-se-á apenas com recurso ao "chat" para poder guardar cópias das entrevistas na disciplina MPT-Sloodle na plataforma Moodle através do objecto Sloodle WebIntercom que já se encontra activo.
5. Algumas regras da comunicação síncrona com recurso ao "Chat":
 - a. Quando a mensagem for extensa deve separá-la por partes concluindo cada uma com reticências ...

- b. Para que o seu interlocutor saiba que ainda não concluiu a sua intervenção.
 - c. Também pode utilizar as preposições ou conjunções para transmitir a mesma informação.
 - d. Só quando terminar a sua intervenção é que coloca o ponto final.
 - e. Enquanto o interlocutor não concluir a sua intervenção deve evitar intervir, excepto se houver dúvidas.
 - f. Depois do interlocutor concluir, deve intervir com algum comentário sobre o que foi dito, e/ou com uma questão. Para dar a conhecer ao interlocutor que ainda não terminou a sua exposição, deve utilizar as reticências.
 - g. Mantenha a janela do "Chat" expandida para poder visualizar o conjunto das últimas intervenções.
- *(Apenas para os entrevistados que se encontrem noutra espaço Second Life)* As entrevistas realizadas no espaço Second Life serão salvaguardadas sem o recurso ao referido objecto Sloodle.

QUESTÕES

Introdução

Como caracteriza a sua relação com os mundos virtuais, nomeadamente o Sloodle?

De que forma tem utilizado o Sloodle?

1ª PARTE

1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção ...
 - a. entre estudantes?
 - b. entre os estudantes e o docente?
 - c. entre o estudante e os documentos?
2. Será que este contexto virtual promove a aprendizagem?
 - a. De que forma?
 - b. Que tipo de aprendizagem?
 - c. Que conteúdos ou áreas do saber é que o espaço Sloodle pode promover?

2ª PARTE

3. Até que ponto a realidade deste mundo virtual pode ser importada para a sua prática lectiva?
 - a. A curto prazo?
 - b. A médio/longo prazo?
 - c. Quais as condições necessárias?
 - d. De que forma pode contribuir para a sua prática lectiva?
4. Quais as diferenças entre a primeira parte da entrevista e a segunda?
 - a. O espaço envolvente
 - b. O interlocutor
 - c. A visualização do "chat"
 - d. A concentração
 - e. (...)
5. Qual o elemento que mais condicionou o processo comunicativo?
 - a. Na primeira parte
 - b. Na segunda parte

Anexo AB – Sessões de chat relativas às entrevistas com os mestrandos

1. Entrevista do mestrando 10

sexta-feira, 30 Abril 2010, 20:56 --> sexta-feira, 30 Abril 2010, 22:16



20:56 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok cá estamos outra vez



20:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: já sei



20:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: tocaste no objecto roxo



20:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: correcto?



20:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: senta-te à minha frente...



20:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: para a fotografia



20:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



20:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok



20:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: inicia o registo na caixa webintercom



21:00: Ângelo Cortesão acabou de entrar neste chat



21:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: esta aqui ao lado



21:00: Ângelo Cortesão acabou de sair deste chat



21:01 Visitante: (SL-object) sisi Marville has entered this chat



21:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: muy bién



21:01 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a partir de agora vamos dar inicio à entrevista



21:01 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:01 Silvia: (SL) sisi Marville: vamos a isso

MPT - SLOODLE



21:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que será um pouco formal no tratamento



21:02 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas não estranhes, depois explico



21:02 Silvia: (SL) sisi Marville: ok... vamos a isso ... uma experiencia nova é sempre bem vinda



21:03 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a entrevista vai decorrer aqui numa 1ª parte e lá fora na 2ª parte...



21:03 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: cada uma terá cerca de 30 mn



21:03 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não há problema?



21:03 Silvia: (SL) sisi Marville: ok... vou tentar dar o meu melhor



21:04 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: tenho a certeza que sim



21:04 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



21:04 Silvia: (SL) sisi Marville: com a tua ajuda ... acho que sim..



21:04 Silvia: (SL) sisi Marville: sou a primeira?



21:05 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: the First One



21:05 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



21:05 Silvia: (SL) sisi Marville: ok...



21:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: smile



21:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos começar por registar este momento através de uma foto



21:06 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1ª pergunta



21:07 Silvia: (SL) sisi Marville: um momento ... vou sentar



21:08 Silvia: (SL) sisi Marville: desculpa



21:08 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:08 Silvia: (SL) sisi Marville: vamos a isso



21:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok



21:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Como caracteriza a sua relação com os mundos virtuais, nomeadamente o Sloodle?



21:12 Silvia: (SL) sisi Marville: para mim é algo inovador e fantástico



21:14 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: antes de prosseguir vamos rever algumas regras na utilização do chat



21:14 Silvia: (SL) sisi Marville: Como o futuro da educação a distância pode estar nesses ambientes de realidade virtual



21:14 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: isto para facilitar a comunicação



21:14 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:15 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o meu chat tb está a demorar bastante a editar as intervenções



21:15 Silvia: (SL) sisi Marville: o meu também



21:15 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 5. Algumas regras da comunicação síncrona com recurso ao "Chat":



21:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. Quando a mensagem for extensa deve separá-la por partes concluindo cada uma com reticências ...



21:16 Silvia: (SL) sisi Marville: ok... é melhor assim



21:17 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: para que o seu interlocutor saiba que ainda não concluiu a sua intervenção.



21:17 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Também pode utilizar as preposições ou conjunções para transmitir a mesma informação.



21:17 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: d. Só quando terminar a sua intervenção é que coloca o ponto final.



21:17 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e. Enquanto o interlocutor não concluir a sua intervenção deve evitar intervir, excepto se houver dúvidas.



21:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: f. Depois do interlocutor concluir, deve intervir com algum comentário sobre o que foi dito, e/ou com uma questão.



21:18 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



21:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Para dar a conhecer ao interlocutor que ainda não terminou a sua exposição, deve utilizar as reticências.

























21:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: g. Mantenha a janela do "Chat" expandida para poder visualizar o conjunto das últimas intervenções.





21:19 Silvia: (SL) sisi Marville: ok

MPT - SLOODLE

-  21:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 6. A 1ª parte da entrevista decorrerá das 21:00 às 21:30 aqui no Sloodle.
-  21:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 7. A 2ª parte decorrerá das 21:30 às 22:00 no Second Life na área do "Landing Point" da ilha Sleses.
-  21:20 Silvia: (SL) sisi Marville: ok
-  21:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não parece mas estas regras são muito importante para o sucesso da comunicação síncrona por chat
-  21:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mensagens curtas...
-  21:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: são mais rápidas e...
-  21:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mantêm o interlocutor sempre atento
-  21:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: às novidades.
-  21:21 Silvia: (SL) sisi Marville: ok
-  21:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos agora por isso em pratica
-  21:21 Silvia: (SL) sisi Marville: obrigado
-  21:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊
-  21:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: your welcome
-  21:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2ª pergunta introdutória:
-  21:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: De que forma tem utilizado o Sloodle?
-  21:24 Silvia: (SL) sisi Marville: Registos das actividades do Second life no Moodle através do Chat...
-  21:26: Ângelo Cortesão acabou de entrar neste chat
-  21:26 Silvia: (SL) sisi Marville: Posso dar o exemplo de um no esclarecimento de dúvidas que não eram só minhas...
-  21:27 Silvia: (SL) sisi Marville: fui util para outros alunos
-  21:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a utilização do chat obriga a uma capacidade de síntese enorme, não acha?
-  21:29 Silvia: (SL) sisi Marville: concordo plenamente
-  21:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: é um óptimo treino 😊

MPT - SLOODLE

-  21:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção ...
-  21:30 Silvia: (SL) sisi Marville: Como temos muitas coisas a dizer, às vezes torna-se complicado
-  21:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então a outra pergunta:
-  21:30: Ângelo Cortesão acabou de sair deste chat
-  21:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e quando a intervenção anterior se atrasa...
-  21:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: acontece isto
-  21:31 Silvia: (SL) sisi Marville: ok... a net também está lenta
-  21:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a pergunta aparece antes da sua introdução
-  21:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o projecto é exactamente isto...
-  21:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: experimentar estas ferramentas e levantar problemas para propor soluções
-  21:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: voltemos à questão:
-  21:33 Silvia: (SL) sisi Marville: sim
-  21:34 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção ...
-  21:35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: entre estudantes?
-  21:35 Silvia: (SL) sisi Marville: Quando transforma algumas actividades do Moodle, como os blocos, em elementos..
-  21:36 Silvia: (SL) sisi Marville: virtuais do second Life.
-  21:36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: E entre os estudantes e o docente?
-  21:37 Silvia: (SL) sisi Marville: Isso trás um novo nível de interação, para estudantes e o docente...
-  21:38 Silvia: (SL) sisi Marville: que acham o ambiente Moodle um pouco monótono.
-  21:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: E entre o estudante e os documentos?
-  21:39 Silvia: (SL) sisi Marville: É ótimo..
-  21:41 Silvia: (SL) sisi Marville: Na medida que poderá guardar os registos dos documentos.



21:42 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Qual destas relações de interacção considera que o Sloodle mais promove?



21:43 Silvia: (SL) sisi Marville: Interactividade entre o docente e o estudante.



21:43 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem! Vamos agora ao domínio da aprendizagem:



21:43 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2. Será que este contexto virtual promove a aprendizagem? ...



21:44 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. De que forma?



21:45 Silvia: (SL) sisi Marville: Como futuro da educação a distância pode estar neste ambiente de realidade virtual...



21:48 Silvia: (SL) sisi Marville: esse tipo de iniciativa pioneira pode nos preparar para algo pensávamos estar ainda muito distante.



21:48 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. Que tipo de aprendizagem?



21:50 Silvia: (SL) sisi Marville: Aprendizagem e-learning e b-learning



21:50 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Que conteúdos ou áreas do saber é que o espaço Sloodle pode promover?



21:53 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Mais uma vez a ligação da sisi caiu.



21:54 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Este é um dos maiores entraves ao desenvolvimento dos mundos virtuais como plataformas de comunicação, ensino e aprendizagem



21:56 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a largura de banda também condiciona a comunicação na medida em que estamos muito tempo à espera de visualizar a resposta do interlocutor



21:56 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: por outro lado permite-nos preparar com antecedência a nossa próxima intervenção...



21:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pelo menos para o entrevistador, pois



21:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o entrevistado terá sempre de esperar pela pergunta do entrevistador



21:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: esperamos que a sisi consiga regressar rapidamente...



21:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pois já ultrapassámos largamente o tempo previsto para a 1ª parte



22:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: De qualquer forma esta primeira experiência de entrevista em espaço virtual 3D permitiu:



22:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: detectar problemas e condicionantes,...



22:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas também vantagens, embora em menor número

MPT - SLOODLE



22:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:03: Ângelo Cortesão acabou de entrar neste chat



22:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: olá again sisi!



22:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que tipo de ligação ADSL tem?



22:07 Silvia: (SL) sisi Marville: oi



22:07: Ângelo Cortesão acabou de sair deste chat



22:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: oi cara!



22:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:08 Silvia: (SL) sisi Marville: tenho net cabo com problemas



22:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pois! 😊



22:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então à próxima questão:



22:10 Silvia: (SL) sisi Marville: ok



22:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 3. Até que ponto a realidade deste mundo virtual pode ser importada para a sua prática lectiva? ...



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. A curto prazo?



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. A médio/longo prazo?



22:15 Silvia: (SL) sisi Marville: fazendo uma plaestra virtual no Second life, fazendo perguntas e interagindo... via chat



22:15 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: muito bem



22:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: gosto de ver a sua vontade de avançar por este mundo virtual



22:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Quais as condições necessárias?

2. Entrevista do mestrando 5

sexta-feira, 30 Abril 2010, 22:28 --> sexta-feira, 30 Abril 2010, 23:46



22:28 Visitante: (SL-object) Anjel Diavolo has activated this WebIntercom



22:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e que iniciasses este webintercom



22:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: toca na caixa



22:29: Silvia Estevam acabou de entrar neste chat



22:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: eexacto



22:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: sim



22:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: tenta clicar pausadamente na opção 1



22:31 Visitante: (SL-object) Mitsuki Faith has entered this chat



22:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: et voilà



22:31 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: 😊



22:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos começar por nos sentarmos á mesa de reuniões...



22:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: lady's first



22:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem



22:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então começar ok?



22:32 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: sim



22:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Quero, antes de mais, agradecer a sua disponibilidade e colaboração.



22:33 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: De nada, é um prazer



22: 33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Antes de dar início à entrevista vamos rever alguns aspectos importantes:



22: 34 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 4. A comunicação realizar-se-á apenas com recurso ao "chat" para poder guardar cópias das entrevistas na disciplina MPT-Sloodle na plataforma Moodle através do objecto Sloodle WebIntercom que já se encontra activo.



22: 34 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 5. Algumas regras da comunicação síncrona com recurso ao "Chat":



22: 35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. Quando a mensagem for extensa deve separá-la por partes concluindo cada uma com reticências ...



22: 35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. Para que o seu interlocutor saiba que ainda não concluiu a sua intervenção.



22: 35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Também pode utilizar as preposições ou conjunções para transmitir a mesma informação.



22: 36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e. Enquanto o interlocutor não concluir a sua intervenção deve evitar intervir, excepto se houver dúvidas.



22: 36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: d. Só quando terminar a sua intervenção é que coloca o ponto final.



22: 36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a alínea e) antecipou-se à d)



22: 37 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22: 37 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pormenores que por vezes condicionam a compreensão



22: 37 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Claro 😊



22: 37 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: voltando às regras de comunicação:



22: 38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: f. Depois do interlocutor concluir, deve intervir com algum comentário sobre o que foi dito, e/ou com uma questão.



22: 38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Para dar a conhecer ao interlocutor que ainda não terminou a sua exposição, deve utilizar as reticências.



22: 38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: g. Mantenha a janela do "Chat" expandida para poder visualizar o conjunto das últimas intervenções.



22: 39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Com certeza que a Cátia já tem experiência nesta área e...



22: 39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que não lhe estou a dar nenhuma novidade...



22: 40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas mais vale prevenir que remediar!



22: 40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22: 40 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, é verdade...

MPT - SLOODLE



22:40 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Mas nunca tive conversas oficiais no Second Life...



22:40 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: porque nunca chegamos a ter uma aula virtual.



22:40: Silvia Estevam acabou de sair deste chat



22:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: foi pena mas as condições também ainda não são as melhores...



22:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e o tempo é sempre escasso.



22:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:41 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, é verdade, porque ainda está a ser explorado.



22:42 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Tudo a seu tempo!



22:42 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:42 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Claro 😊.



22:42 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então às perguntas introdutórias:



22:42 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Como caracteriza a sua relação com os mundos virtuais, nomeadamente o Sloodle?



22:43 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: O Second Life comecei a explorar no início do mestrado, assim como o sloodle...



22:44 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: A relação até agora posso considerar positiva.



22:44 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: De que forma tem utilizado o Sloodle?



22:45 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: O sloodle apenas utilizei quando me foi pedido...



22:45 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Cheguei a assistir a uma aula na ilha do sloodle, em que vi alguns dos exemplos das suas ferramentas...



22:46 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: A sua utilização foi apenas, durante o mestrado, nos questionários e no quiz chair.



22:46 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não está a ser utilizado no desenvolvimento do trabalho de grupo?



22:47: Silvia Estevam acabou de entrar neste chat



22:47 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Inicialmente o grupo do projecto e-learning considerou o sloodle...



22:48 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: No entanto estamos a explorar o moodle e os seus plug-ins.



22:48 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok



22:48 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção...



22:48 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. entre estudantes?



22:50 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Os alunos podem utilizar o sloode para aprender e partilhar conhecimento...



22:50: Silvia Estevam acabou de sair deste chat



22:51 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: através das suas ferramentas, por exemplo, com o quiz chair em que podem...



22:51 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: participar em pares ou assistir.



22:52 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. E entre os estudantes e o docente?



22:52 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: O sloodle é um espaço virtual que pode proporcionar uma boa aula virtual...



22:53 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: os docentes podem dar aulas utilizando, por exemplo o presenter, convidando os alunos...



22:53 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: a participarem por chat ou voz, comentando os conteúdos apresentados.



22:54 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: entre muitas outras situações, claro!



22:54 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, ...



22:55 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Eu assisti a uma conferência da TLT e achei muito interessante a forma como esta foi dada...



22:56 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: E se for implementado no espaço sloodle seria uma grande vantagem esta interação entre o docente e aluno...



22:56 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Apesar de que eu não conhecer todas as ferramentas na prática, apenas na teoria.



22:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Com tempo, vamos com certeza ter muitas oportunidades de as explorar!



22:57 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim 😊.



22:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. E a interacção entre o estudante e os documentos?



22:58 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: A informação pode ser disponibilizado no sloodle, por isso o estudante que está no second life...



22:58 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: pode recolher essa informação.



22:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: d. Qual destas relações de interacção considera que o Sloodle mais promove?

MPT - SLOODLE

-  23:01 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: O docente - aluno pode dinamizar mais as aulas e motivar os alunos.
-  23:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2. Será que este contexto virtual promove a aprendizagem?
-  23:02 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: além do aspecto da motivação
-  23:02 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, o sloode promove a aprendizagem....
-  23:03 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Se as ferramentas forem bem utilizadas.
-  23:03 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Portanto requer uma planificação cuidada e pormenorizada
-  23:04 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Exactamente, se esta não o for...
-  23:04 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: a matéria não será bem distribuída e não haverá aprendizagem.
-  23:04 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: nem mais! 😊
-  23:05 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. De que forma é que o Sloodle promove a aprendizagem?
-  23:06 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: O sloodle tem várias ferramentas que promovem a aprendizagem...
-  23:06 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Se forem bem estudadas e exploradas, a sua utilização pode permitir várias técnicas...
-  23:07 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: de partilha do conhecimento.
-  23:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. Que tipo de aprendizagem? Colaborativa?
-  23:08 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Não sei até que ponto poderá ser individual porque não conheço...
-  23:09 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: bem as ferramentas, mas em grupo, vejo como uma aula virtual com actividades.
-  23:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Que conteúdos ou áreas do saber é que o espaço Sloodle pode promover?
-  23:11 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: O Sloodle pode partilhar vários conteúdos desde os documentos ao vídeo...
-  23:11 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Por isso as áreas podem ser várias, conforme o objectivo.
-  23:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: muito bem! passemos então a outra área...
-  23:12 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a da aplicabilidade do Sloodle na sua prática lectiva...
-  23:13 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que anos lecciona?



23:15 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Não estou a dar aulas, apenas sou uma observadora como estudante de mestrado



23:16 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: .



23:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas a sua área de formação é o ensino? correcto?



23:17 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, podemos considerar Educação e Comunicação Multimédia uma área de ensino



23:17 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: .



23:17 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Ensino e formação profissional...



23:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: áreas de prática lectiva.



23:18 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim.



23:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Tem pelo menos a experiência do estágio. correcto?



23:19 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, mas não na área da educação.



23:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então entrar no campo das hipóteses:



23:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 3. Até que ponto a realidade deste mundo virtual pode ser importada para a sua prática lectiva? ...



23:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. A curto prazo? ...



23:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. A médio/longo prazo?



23:22 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: A curto prazo, explorando novas formas de dar aulas.



23:23 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Quais as condições necessárias?



23:25 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: é preciso ter em conta os anos que lecciono...



23:25 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Se estivermos a falar do secundário já existe o second life teens o que iria facilitar...



23:26 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: e a escola iria dar permissão? E uma ilha para os alunos poderem explorar ou computadores...



23:27 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: estás são umas das condições necessárias.



23:27 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: d. De que forma pode contribuir para a sua prática lectiva?



23:28 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: No caso do Secundário motivar os alunos e dinamizar as aulas...



23:29 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: em vez de seguir uma forma tradicional seria bom para estes aprenderem mais...



23:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Está com certeza habituada a utilizar o chat noutros ambientes virtuais...



23:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Quais são as diferenças entre este espaço de conversação e os da Web 2.0?



23:30 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: ou , tal como um projecto e-learning.



23:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Se é que há diferenças.



23:31 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Este poderá permitir mais do que a disponibilização de conteúdos ou chat...



23:31 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: No espaço sloodle os alunos e docentes podem interagir com os seus avatares e trocar...



23:31 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: impreções tal como fazem nas aulas.



23:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Podemos portanto concluir que o avatar será o elemento diferenciador?



23:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o que estabelece uma relação de proximidade com o mundo real



23:33 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, e também pela voz que pode ser ouvida por todos e em que todos participam...



23:33 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: ou tal como numa aula, através do IM os alunos podem comentar entre si tal como fazem...



23:34 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: numa aula presencial.



23:34 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: A voz é um óptimo recurso mas tem alguns inconvenientes quer em RL quer em SL...



23:35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: é que por vezes falam todos ao mesmo tempo e ninguém se entende!



23:35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



23:35 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, mas se for bem orientado é possível...



23:36 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: uma regra na utilização.



23:36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem Cátia! já ultrapassamos o tempo previsto para a entrevista. ...



23:36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas conseguimos abordar todas as questões previstas.



23:37 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: 😊



23:37 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Segunda-feira não é necessário?

MPT - SLOODLE



23:37 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Resta-me agradecer a sua colaboração que foi preciosíssima...



23:38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e desejar-lhe uns ótimos passeios virtuais.



23:38 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: De nada, obrigada



23:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Este chat está disponível no Moodle, podendo ser consultado por qualquer dos utilizadores inscritos. Não há qualquer inconveniente da sua parte?



23:40 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Não



23:40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem!



23:40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Podemos dar a entrevista por concluída.



23:40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Alguma questão que queira pôr?



23:41 Cátia: (SL) Mitsuki Faith: Nenhuma 😊



23:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok!



23:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mais uma vez obrigado...



23:42 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: até à próxima aula de MPT



23:46 Visitante: (SL-object) WebIntercom deactivated

3. Entrevista do mestrando 8

sábado, 1 Maio 2010, 10:50 --> sábado, 1 Maio 2010, 12:13



10:50 Visitante: (SL-object) Anjel Diavolo has activated this WebIntercom



10:50 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Nuno: vamos iniciar o registo desta entrevista através do Webintercom



10:50 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok?



10:51 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: toque no objecto



10:54 Visitante: (SL-object) geek Intermenos has entered this chat



10:54 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: este aqui ao meu lado



10:54 Nuno: (SL) geek Intermenos: ja esta



10:54 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok



10:55 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: sentemo-nos então



10:55 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok



10:55 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Nuno: está disponível até que horas?



10:55 Nuno: (SL) geek Intermenos: ate as 12h



10:56 Nuno: (SL) geek Intermenos: ou 12h30



10:56 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok vamos tentar despachar-nos



10:56 Nuno: (SL) geek Intermenos: mas se por preciso mais algum tempo tudo bem



10:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok obrigado



10:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Antes de mais Quero, antes de mais, quero agradecer a sua disponibilidade e colaboração.



10:57 Nuno: (SL) geek Intermenos: de nada



10:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: copy paste é no que dá 😊



10:58 Nuno: (SL) geek Intermenos: espero ajudar pois os meus conhecimentos são básicos

























10:58 Nuno: (SL) geek Intermenos: não há problema

MPT - SLOODLE

-  10:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então antes de iniciar a entrevista definir algumas regras de comunicação:
-  10:58 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  10:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 4. A comunicação realizar-se-á apenas com recurso ao "chat" ...
-  10:59 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  10:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: para poder guardar cópias das entrevistas na disciplina MPT-Sloodle na plataforma Moodle ...
-  10:59 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  10:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: através do objecto Sloodle WebIntercom que já se encontra activo.
-  10:59 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 5. Algumas regras da comunicação síncrona com recurso ao "Chat":
-  11:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. Quando a mensagem for extensa deve separá-la por partes concluindo cada uma com reticências ...
-  11:00 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. para que o seu interlocutor saiba que ainda não concluiu a sua intervenção.
-  11:01 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Também pode utilizar as preposições ou conjunções para transmitir a mesma informação.
-  11:01 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:02 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ou ainda os dois pontos.
-  11:02 Nuno: (SL) geek Intermenos: utilizarei...
-  11:02 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: d. Só quando terminar a sua intervenção é que coloca o ponto final.
-  11:02 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e. Enquanto o interlocutor não concluir a sua intervenção deve evitar intervir, excepto se houver dúvidas.
-  11:03 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: f. Depois do interlocutor concluir, deve intervir com algum comentário sobre o que foi dito, e/ou com uma questão. Para dar a conhecer ao interlocutor que ainda não terminou a sua exposição, deve utilizar as reticências.
-  11:03 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: g. Mantenha a janela do "Chat" expandida para poder visualizar o conjunto das últimas intervenções.

MPT - SLOODLE

-  11:04 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Com certeza que já aplica algumas destas regras, mas achei que não era despropositado repeti-las.
-  11:05 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Quanto à entrevista:
-  11:05 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:05 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pretendia realizá-la aqui e no Moodle...
-  11:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos às questões introdutórias. Pedia-lhe que fosse sucinto nas suas respostas
-  11:06 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Como caracteriza a sua relação com os mundos virtuais, nomeadamente o Sloodle?
-  11:07 Nuno: (SL) geek Intermenos: razoavel
-  11:07 Nuno: (SL) geek Intermenos: ou seja, o primeiro contacto foi este ano no âmbito do mestrado
-  11:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: prudente?
-  11:09 Nuno: (SL) geek Intermenos: ?
-  11:12 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ã ligação caiu
-  11:12 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: desculpe Nuno...
-  11:12 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:12 Nuno: (SL) geek Intermenos: tudo bem
-  11:12 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a ligação dela estava sempre a cair
-  11:13 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: já ontem tive o mesmo problema com a entrevista da Sílvia...
-  11:13 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: voltemos então à primeira questão...
-  11:13 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:13 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: uma ligação razoável com os Mundos Virtuais, nomeadamente o Sloodle
-  11:14 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mais algum adjectivo que possa esclarecer-nos quanto a essa relação?
-  11:15 Nuno: (SL) geek Intermenos: este ano foi o meu primeiro contacto com o Sloodle por isso ainda não o conhecer na realidade...

MPT - SLOODLE



11:15 Nuno: (SL) geek Intermenos: tal como conheço o Moodle



11:16 Nuno: (SL) geek Intermenos: por isso dizer que é razoavel



11:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: muito bem!



11:16 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Tem utilizado o Sloodle? De que forma?



11:17 Nuno: (SL) geek Intermenos: ver os conteúdos aqui disponibilizados



11:17 Nuno: (SL) geek Intermenos: e utilizar as ferramentas disponibilizadas



11:17 Nuno: (SL) geek Intermenos: para a realização das tarefas propostas



11:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok



11:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção ...



11:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. entre estudantes



11:19 Nuno: (SL) geek Intermenos: eu penso que através do chat, que é a ferramenta que mais utilizei para o efeito



11:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. entre os estudantes e o docente?



11:20 Nuno: (SL) geek Intermenos: através dos fóruns



11:20 Nuno: (SL) geek Intermenos: e também pelo chat



11:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ou seja no Moodle



11:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: foruns e chat do Moodle



11:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: correcto?



11:21 Nuno: (SL) geek Intermenos: sim



11:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: então o Sloodle não contribui para esta interacção aluno-prof



11:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ?



11:22 Nuno: (SL) geek Intermenos: penso que sim



11:23 Nuno: (SL) geek Intermenos: com a ligação ao SL

MPT - SLOODLE



11:23 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas o que é que distingue o Sloodle do Moodle?



11:24 Nuno: (SL) geek Intermenos: a meu ver a ligação com SL



11:24 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: adiante



11:25 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok



11:25 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. entre o estudante e os documentos?



11:25 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: (este chat está um pouco lento!)



11:25 Nuno: (SL) geek Intermenos: e o meu computador ainda está mais



11:26 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: uma boa máquina e uma boa ligação são essenciais para explorar estas áreas!



11:26 Nuno: (SL) geek Intermenos: pois algo que não tenho



11:27 Nuno: (SL) geek Intermenos: e por isso a minha dificuldade em explorar estes meios



11:27 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: don't worry! Vem aí o subsídio de férias ... se calhar!



11:27 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 🤖



11:27 Nuno: (SL) geek Intermenos: pois



11:27 Nuno: (SL) geek Intermenos: ou não



11:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok! continuando...



11:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2. Será que este contexto virtual promove a aprendizagem?



11:28 Nuno: (SL) geek Intermenos: a relação entre estudante e documentos - penso que tem a ver com a possibilidade de inter agir com os mesmos



11:29 Nuno: (SL) geek Intermenos: 2. sim concordo



11:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: desculpe Nuno antecipei-me



11:29 Nuno: (SL) geek Intermenos: de nada tud bem



11:29 Nuno: (SL) geek Intermenos: eu coloquei o nº para distinguir



















11:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok bem visto

MPT - SLOODLE

-  11:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊
-  11:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2. a. De que forma?
-  11:30 Nuno: (SL) geek Intermenos: através das quiz
-  11:31 Nuno: (SL) geek Intermenos: das construções de objectos
-  11:31 Nuno: (SL) geek Intermenos: a possibilidade de interagir sincronamente
-  11:32 Nuno: (SL) geek Intermenos: .
-  11:32 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. Que tipo de aprendizagem?
-  11:32 Nuno: (SL) geek Intermenos: como assim
-  11:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2.b) que tipo de aprendizagem? Colaborativa, experimental, individual, ...
-  11:33 Nuno: (SL) geek Intermenos: colaborativa
-  11:33 Nuno: (SL) geek Intermenos: experimental
-  11:34 Nuno: (SL) geek Intermenos: construtiva
-  11:34 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2.c. Que conteúdos ou áreas do saber é que o espaço Sloodle pode promover?
-  11:35 Nuno: (SL) geek Intermenos: penso que todos
-  11:35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem Nuno! Vamos à 2ª parte da entrevista...
-  11:35 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que vai decorrer na sala de chat do Moodle... que iniciamos
-  11:36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: basta entrar nesta sessão...
-  11:37 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: os nossos avatares mantêm-se aqui
-  11:37 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok?
-  11:37 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:37 Nuno: (SL) geek Intermenos: mas mudamos para o sloodle

MPT - SLOODLE

-  11:37 Nuno: (SL) geek Intermenos: certo
-  11:38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Módulo COMUNICAR: Entrevistas MPT-Sloodle ...
-  11:38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Visualizar sessões passadas ...
-  11:38 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  11:38: Nuno Oliveira acabou de entrar neste chat
-  11:39: Ângelo Cortesão acabou de entrar neste chat
-  11:39 Ângelo: cá estamos nós outra vez!
-  11:39 Ângelo: Nuno?
-  11:39 Nuno: sim
-  11:39 Nuno: sim
-  11:39 Nuno: upsss
-  11:39 Nuno: isto ainda esta mais lento que no SL
-  11:40 Ângelo: ok ! vamos experimentar
-  11:41 Nuno: ok
-  11:41 Ângelo: 3. Até que ponto a realidade deste mundo virtual pode ser importada para a sua prática lectiva?
-  11:41 Nuno: não pode ser levada para a minha pratica lectiva, pois o Second Life não é permitido a menores de 16 anos
-  11:42 Nuno: logo eu trabalho com crianças com idades inferiores não posso utilizá-la
-  11:42 Ângelo: poder pode, mas com condições bem definidas...
-  11:42 Ângelo: há quem já o faça...
-  11:43 Nuno: ah ok
-  11:43 Nuno: hummm não sabia
-  11:43 Ângelo: o nosso problema é a ligação ao SL impedida pelo ME

MPT - SLOODLE



11:44: Ângelo Cortesão acabou de sair deste chat



11:44 Nuno: mas numa escola onde não temos acesso a sites como facebook, e onde o SL não corre nem os computadores têm capacidade para ligar o SL



11:44 Nuno: é muito difícil



11:45: Ângelo Cortesão acabou de entrar neste chat



11:45 Ângelo: estou aqui com alguns problemas técnicos



11:46 Ângelo: deixei de visualizar as últimas intervenções...



11:46 Nuno: ok td bem



11:46 Ângelo: no entanto elas aparecem editadas na janela de chat do SL...



11:46 Nuno: ah ok



11:46 Ângelo: mais um recurso alternativo



11:47 Nuno: pois



11:47 Ângelo: d. De que forma pode contribuir para a sua prática lectiva?



11:49 Nuno: eu penso que mais uma ferramenta é sempre uma mais valia, só que pelo que disse já a pouco é difícil poder contribuir



11:50 Nuno: pois não posso utilizar no meu dia a dia



11:51 Ângelo: mas se ultrapassados os impedimentos técnicos, ... de que forma poderia contribuir para a sua prática lectiva?



11:51 Nuno: .



11:52 Nuno: acho que através uma inter-acção maior dentro e fora da sala de aula



11:53 Nuno: de forma síncrona



11:54 Ângelo: Nuno: pedia-lhe que abrisse a janela do SL e interagisse com o seu avatar para que a ligação não seja interrompida



11:54 Nuno: ok
























11:54 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok



11:54 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok

MPT - SLOODLE

-  11:56 Nuno: (SL) geek Intermenos: eu como também não tenho explorado muito os ambientes do SL também não sei as possibilidades totais que poderia utilizar para os meus alunos
-  11:56 Ângelo: para concluir a entrevista gostaria de recolher a sua opinião quanto aos espaços utilizados para a realização desta entrevista...
-  11:56 Ângelo: realização
-  11:57 Ângelo: 4. Quais as diferenças entre a primeira parte da entrevista e a segunda?
-  11:57 Ângelo: se é que existem
-  11:57 Nuno: para mim existiu a interação com os avatares
-  11:57 Nuno: e a inter ajuda
-  11:58 Nuno: por exemplo na situação de ter clicar no objecto
-  11:58 Nuno: e não saber qual
-  11:58 Nuno: porque aqui ficasse num texto pura e simplesmente
-  11:59 Ângelo: ou seja a interação com o espaço reforçou a comunicação
-  11:59 Nuno: sim
-  11:59 Ângelo: no Moodle estamos limitados à comunicação escrita
-  11:59 Nuno: penso que esse reforço é muito positivo porque somos capaz de visualizar o que é dito.
-  12:00 Nuno: exacto
-  12:00 Ângelo: encontra outras diferenças dignas de destaque...
-  12:00 Ângelo: ao nível da concentração...
-  12:00 Ângelo: da motivação...
-  12:01 Ângelo: do interesse do acto comunicativo (chat)?
-  12:01 Nuno: penso que sim
-  12:01 Nuno: no SL o interesse, a motivação são muito maiores

MPT - SLOODLE



12:02 Nuno: pois temos possibilidade de inter agir com os objectos



12:02 Nuno: para criar motivação e interesse ao outro



12:03 Ângelo: portanto o espaço envolvente acaba por ter maior relevância na comunicação do que o próprio avatar?



12:03 Nuno: sim



12:04 Ângelo: Muito bem Nuno!



12:04 Ângelo: Penso que podemos dar por concluída a nossa entrevista...



12:04 Ângelo: quer acrescentar alguma coisa?



12:04 Ângelo: aqui ou em SL?



12:05 Nuno: espero que tenha sido util para ti a minha partilha



12:05 Nuno: apesar de não ser grande coisa



12:05 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Nuno?



12:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: O seu avatar está a dormir profundamente.



12:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



12:06 Nuno: (SL) geek Intermenos: pois admito que o tempo não tem sido muito para explorar o SL



12:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: já acordou



12:06 Nuno: (SL) geek Intermenos: boa



12:06 Nuno: (SL) geek Intermenos: eheheh



12:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pois é Nuno...



12:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



12:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: desse mal também eu me queixo...



12:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: sempre muito para fazer em pouco tempo



12:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: é o que dá ser professor...

MPT - SLOODLE

-  12:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mesmo assim acho que nos desenrascamos muito bem!
-  12:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊
-  12:07 Nuno: (SL) geek Intermenos: pois
-  12:07 Nuno: (SL) geek Intermenos: pelo menos tentamos
-  12:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊
-  12:08 Nuno: (SL) geek Intermenos: 😊
-  12:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Este chat vai ficar disponível no Moodle...
-  12:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: qualquer dos seus colegas poderá consultá-lo...
-  12:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não vê qualquer inconveniente?
-  12:09 Nuno: (SL) geek Intermenos: por mim não
-  12:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem! Damos então por encerrada a entrevista.
-  12:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Resta-me agradecer-lhe a sua disponibilidade...
-  12:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e colaboração...
-  12:10 Nuno: (SL) geek Intermenos: de nada
-  12:10 Nuno: (SL) geek Intermenos: sempre as ordens
-  12:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: continuando ao seu dispor para qualquer ajuda que lhe possa dar
-  12:10: Ângelo Cortesão acabou de sair deste chat
-  12:10 Nuno: (SL) geek Intermenos: ok
-  12:11 Nuno: (SL) geek Intermenos: olha assim vou indo
-  12:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mais uma vez obrigado Nuno
-  12:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: bom fim-de-semana!
-  12:12 Nuno: (SL) geek Intermenos: de nada

MPT - SLOODLE



12:12 Nuno: (SL) geek Intermentos: e igualmente



12:12 Nuno: (SL) geek Intermentos: adeus



12:12 Nuno: (SL) geek Intermentos: ate breve



12:12 Nuno: (SL) geek Intermentos: sempre que for preciso alguma coisa



12:13 Nuno: (SL) geek Intermentos: é só dizeres

4. Entrevista do mestrando 2

quarta-feira, 5 Maio 2010, 22:05 --> quarta-feira, 5 Maio 2010, 23:25



22:05 Visitante: (SL-object) Anjel Diavolo has activated this WebIntercom



22:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: pode juntar-se à sessão de chat tocando no objecto Webintercom



22:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e seleccionando a opção 1



22:06 Visitante: (SL-object) Sol Roxan has entered this chat



22:06 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Muito bem



22:07: Ana Henriques acabou de entrar neste chat



22:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos rever algumas regras de comunicação



22:07 Ana: (SL) Sol Roxan: sim



22:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Mas, quero, antes de mais, agradecer a sua disponibilidade e colaboração.



22:09 Ana: (SL) Sol Roxan: no que poder ajudar, pode contar comigo...



22:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: obrigado



22:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:09 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Antes de dar início à entrevista vamos rever alguns aspectos importantes:



22:09 Ana: (SL) Sol Roxan: ok



22:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: A comunicação realizar-se-á apenas com recurso ao "chat" para poder guardar cópias das entrevistas na disciplina MPT-Sloodle na plataforma Moodle através do objecto Sloodle WebIntercom que já se encontra activo.



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 5. Algumas regras da comunicação síncrona com recurso ao "Chat":



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. Quando a mensagem for extensa deve separá-la por partes concluindo cada uma com reticências ...



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. Para que o seu interlocutor saiba que ainda não concluiu a sua intervenção.



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Também pode utilizar as preposições ou conjunções para transmitir a mesma informação.



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: d. Só quando terminar a sua intervenção é que coloca o ponto final.



22:11 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e. Enquanto o interlocutor não concluir a sua intervenção deve evitar intervir, excepto se houver dúvidas.



22:12 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: f. Depois do interlocutor concluir, deve intervir com algum comentário sobre o que foi dito, e/ou com uma questão. Para dar a conhecer ao interlocutor que ainda não terminou a sua exposição, deve utilizar as reticências.



22:12 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: g. Mantenha a janela do "Chat" expandida para poder visualizar o conjunto das últimas intervenções.



22:13 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Definidas as regras que deverão facilitar o processo comunicativo, passemos então às questões...



22:13 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Como caracteriza a sua relação com os mundos virtuais, nomeadamente o Sloodle?



22:13 Ana: (SL) Sol Roxan: ok, estou pronta



22:15 Ana: (SL) Sol Roxan: ainda não estou muito familiarizada com estes mundos virtuais...



22:15 Ana: (SL) Sol Roxan: mas tenho tentado aprender o maximo possivel...



22:16 Ana: (SL) Sol Roxan: pois acho muito interessante esta forma de comunicação...



22:17 Ana: (SL) Sol Roxan: inclusive, estou a pensar utilizar para a minha vida profissional.



22:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: De que forma tem utilizado o Sloodle?



22:19 Ana: (SL) Sol Roxan: tenho utilizado apenas para entrega de trabalhos e para aceder à informação disponibilizada.



22:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Uma das principais características dos mundos virtuais é a diversidade de interacções que proporciona.



22:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção ...



22:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. entre estudantes?



22:21 Ana: (SL) Sol Roxan: olá



22:21 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Olá Lia



22:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Faça favor



22:22 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:22 Ana: (SL) Sol Roxan: através do chat, tal como nós estamos a utilizar.



22:23 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: sim?



22:23 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: em que podemos ajudar?



22:24 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: na sua barra de ferramentas "Local chat"



22:25 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que julgo ser o que está a utilizar



22:25 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a que chat se está a referir?



22:25 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: sim



22:26 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: está a visualizar a janela de chat?



22:26 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: expandida?



22:26 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok



22:26 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: isto é o chat



22:27 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: nós estamos a utilizar uma ferramenta de um projecto denominado Sloodle...



22:27 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que permite guardar a sessão de chat ocorrida em SL...



22:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: no Moodle, ...



22:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ou ainda...



22:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: participar na sessão a partir da disciplina Moodle.



22:28 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: neste momento estamos a realizar uma entrevista...



22:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: que está a ser guardada numa disciplina do Moodle.



22:29 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok vamos estar por aqui mais algum tempo...



22:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: depois entramos em contacto



22:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Sol?




22:30 Ana: (SL) Sol Roxan: sim





22:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: voltamos à última questão...


MPT - SLOODLE


 22:30 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 1. Em que medida é que o espaço virtual Sloodle promove a interacção ...


 22:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. entre estudantes?


 22:31 Ana: (SL) Sol Roxan: através do chat, tal como nós estamos a utilizar.


 22:31 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: b. entre os estudantes e o docente?

 22:32 Ana: (SL) Sol Roxan: através da quiz char e quiz enter.


 22:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: portanto: entre aluno e docente só há testes?


 22:33 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 🤖

 22:35 Ana: (SL) Sol Roxan: o quiz char pode ser uma ferramenta interactiva, pois é equiparado a um jogo.


 22:35 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. ... e sobre a interacção entre o estudante e os documentos?


 22:36 Ana: (SL) Sol Roxan: através das presenter.


 22:36 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: apenas?

 22:38 Ana: (SL) Sol Roxan: desconheço outras formas de interacção, pois nunca utilizei na prática.


 22:38 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: por falar em interacção ...


 22:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: propunha-lhe interagirmos com aquela mesa de reuniões e respectivas cadeiras...


 22:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: só para descansar as pernas do meu avatar


 22:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊

 22:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: coitado! tb precisa

 22:39 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊

 22:40 Ana: (SL) Sol Roxan: ok

 22:40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: lady's first!

 22:40 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊

 22:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: vamos então a outra questão:

MPT - SLOODLE



22:41 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 2. Será que este contexto virtual promove a aprendizagem?



22:42 Ana: (SL) Sol Roxan: promove a divulgação de conteúdos...



22:43 Ana: (SL) Sol Roxan: mas a aprendizagem, terá que ser efectuada através de outros métodos.



22:45 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: portanto este contexto não faz parte dos métodos de aprendizagem?



22:46 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não é possível aprender utilizando este contacto?



22:46 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: contexto



22:48 Ana: (SL) Sol Roxan: ajuda na aprendizagem, mas não é suficiente para a sua totalidade.



22:48 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o que lhe falta?



22:51 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Sol?



22:51 Ana: (SL) Sol Roxan: sim



22:53 Ana: (SL) Sol Roxan: falta, por exemplo, mais informação aquando na execução de tarefas...



22:53 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Estava a perguntar o que achava que falta ao Sloodle para constituir um meio de aprendizagem?



22:53 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: desculpe: meio de aprendizagem



22:54 Ana: (SL) Sol Roxan: pois senti alguma dificuldade em conseguir concretizar a actividade da primobox...



22:54 Ana: (SL) Sol Roxan: só consegui através da ajuda do anjel...



22:54 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: muito bem...



22:55 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e onde é que aprendeu?



22:55 Ana: (SL) Sol Roxan: sozinha era impensavel, conseguir, pois ainda não tenho conhecimentos suficientes para a realização da tarefa.



22:55 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: claro...



22:56 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mas tentou arranjar forma de conseguir realizá-la...



22:56 Ana: (SL) Sol Roxan: sim tentei.



22:56 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: foi aqui que aprendeu...

MPT - SLOODLE



22:57 Ana: (SL) Sol Roxan: sim foi.



22:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não fui eu que lhe ensinei mas sim você que aprendeu.



22:57 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: conclusão:



22:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: este é um espaço de aprendizagem



22:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: embora com características próprias...



22:58 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: e ainda com muitas limitações.



22:59 Ana: (SL) Sol Roxan: vendo nesse ponto de vista, posso concluir...



22:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: 😊



22:59 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: isto na minha perspectiva, claro!



22:59 Ana: (SL) Sol Roxan: que é um espaço de aprendizagem.



23:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: Nesse caso, ...



23:00 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a. De que forma?



23:01 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: De que forma é que este contacto virtual promove a aprendizagem?



23:01 Ana: (SL) Sol Roxan: na experiencia que tenho deste mundo, apenas aprendi através do chat.



23:04: Ângelo Cortesão acabou de entrar neste chat



23:05 Ângelo: desculpe Ana mas a minha ligação caiu



23:06: Ângelo Cortesão acabou de sair deste chat



23:07 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: desculpe Ana



23:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: a minha ligação caiu



23:08 Ana: (SL) Sol Roxan: ok



23:08 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: um dos eternos problemas dos recursos que precisam de larguras de banda maiores



23:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: voltando à questão da promoção da aprendizagem através destes contextos virtuais...



23:10 Ana: (SL) Sol Roxan: sim



23:10 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: c. Que conteúdos ou áreas do saber é que o espaço Sloodle pode promover?



23:11 Ana: (SL) Sol Roxan: pode promover qual conteúdo, penso que não existem restrições.



23:12 Ana: (SL) Sol Roxan: qualquer



23:15 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: parece que continuo com alguns problemas técnicos...



23:15 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: podemos continuar a entrevista no Moodle?



23:17 Ana: (SL) Sol Roxan: ainda demora muito, é que estou a fazer um trabalho de grupo com uma colegas.



23:18 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ok Ana podemos ficar por aqui



23:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o objectivo era mesmo experimentar estes espaços para realizar as entrevistas...



23:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: o que já está concretizado...



23:19 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: resta-me agradecer-lhe a sua disponibilidade



23:19 Ana: (SL) Sol Roxan: peço desculpa, mas as minhas colegas estão à minha espera.



23:20 Ana: (SL) Sol Roxan: espero ter ajudado.



23:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: não se preocupe



23:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: ajudou bastante...



23:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: mais uma vez obrigado



23:20 Ângelo: (SL) Anjel Diavolo: bom trabalho!



23:20 Ana: (SL) Sol Roxan: de nada...



23:21 Ana: (SL) Sol Roxan: obrigado, para si também.



23:22 Visitante: (SL-object) Anjel Diavolo has left this chat



23:25 Visitante: (SL-object) WebIntercom deactivated

Anexo AC – Poster apresentado na 1ª Conferência sobre “Learning and Teaching in Higher Education” organizada pela Universidade de Évora



METODOLOGIA DO PROJECTO TECNOLÓGICO: estudo comparativo de várias plataformas digitais (MOODLE, SECOND LIFE, SLOODLE) na aprendizagem dos mestrandos de E.C.M.



Cortesão, Ângelo (aka Anjel Diavolo); Barbas, Maria (aka Rocío Barbasz)

CONFERÊNCIA INTERNACIONAL
LEARNING AND TEACHING IN HIGHER EDUCATION
UNIVERSIDADE DE EVORA - 15 e 16 de Abril de 2010

O projecto «Metodologia do Projecto Tecnológico: estudo comparativo de várias plataformas digitais (Moodle, Second Life, Sloodle) na aprendizagem dos mestrandos de E.C.M.» tem por objectivo realizar um estudo comparativo de várias plataformas digitais (Moodle, Second Life e Sloodle) na aprendizagem dos mestrandos de Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém. O projecto desenvolve-se no âmbito da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do primeiro ano do referido mestrado, implementando actividades nos diversos espaços virtuais, assim como a utilização das ferramentas digitais associadas. Este projecto apresenta-se como o primeiro estudo de caso, em Portugal, do desenvolvimento de uma disciplina curricular do ensino superior no ambiente virtual SLOODLE (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment), um projecto iniciado em 2005 por Daniel Livingstone, da Universidade de West of Scotland, e Jeremy Kemp de San José State University.

A Escola Superior de Educação de Santarém tem disponibilizado o acesso ao conjunto das suas disciplinas na plataforma Moodle, a semelhança de muitas outras instituições do Ensino Superior. O Second Life tem vindo a constituir um complemento no conjunto de espaços educativos disponibilizados, através da ilha “SLESES”, e mais recentemente, da “Ilha da Educação e Inovação”. As potencialidades educativas dos Mundos Virtuais continuam a ser alvo de investigação quanto à sua aplicabilidade no domínio da educação. O Sloodle conseguiu trazer para os Mundos Virtuais os recursos educativos do Moodle, um dos LMS (Learning Management System) mundialmente mais utilizados em todos os níveis de ensino.

Assim, ao longo do primeiro semestre, foram exploradas as plataformas digitais “MOODLE”, “SECOND LIFE” e “SLOODLE” a fim de identificar os recursos educativos de cada plataforma, centrando a pesquisa nas diferenças de formato dos espaços e dos documentos disponibilizados, a nível tecnológico e pedagógico, e respectiva interoperabilidade. Esta experimentação foi acompanhada por uma pesquisa bibliográfica sobre as referidas plataformas e as implicações da sua integração no processo ensino/aprendizagem. Foram também analisados dois estudos de caso na utilização do Sloodle em ambiente educativo: “Using Sloodle: Dubai-Korea Virtual Cultural Exchange”, e “University of the West of Scotland: Tale of Two Classes”, disponíveis no site oficial do Sloodle.

Identificados os recursos e características de cada plataforma, foi construída a disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do primeiro ano do mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, na plataforma digital “MOODLE” estabelecendo a sua ligação ao espaço digital “SLOODLE” já existente na SLESES, a ilha do mundo virtual “Second Life” da Escola Superior de Educação de Santarém. Nesta fase, foi necessário identificar os processos de transferência de formatos dos documentos a utilizar nos diferentes ambientes educativos e respectivos problemas de interoperabilidade, que foram registados para posterior tratamento técnico, tendo sido pontualmente resolvidos. A postura de investigador-participante tem permitido estabelecer as relações pedagógicas entre os recursos e os objectivos educativos, ao nível do espaço, do processo comunicativo, da recepção da informação e respectivo tratamento. Daqui resultou a selecção de diferentes formatos e ambientes educativos para atingir um dado objectivo, o que permitirá uma avaliação da sua adequação e usabilidade.

Learning System for Virtual Environments

Reconhecidas as potencialidades educativas dos mundos virtuais, verifica-se a necessidade de uma análise dos formatos dos documentos, que sofreram naturais transformações, nos domínios técnicos e pedagógicos, ao passar do papel para o digital. Assim, na elaboração dos documentos digitais foram considerados a legibilidade do documento no monitor, a inserção da imagem, o hipertexto, os mapas de navegação, os guilhões de interfaces. Estas características condicionaram a recepção da informação e a motivação do cibernauta. Com o desenvolvimento dos mundos virtuais, os documentos digitais sofreram mudanças que pressupõem novas alterações dos formatos.

As constantes inovações, quer ao nível das plataformas digitais quer dos formatos dos documentos, remetem para a questão da interoperabilidade dos espaços virtuais na partilha de recursos e documentação, assim como para um conhecimento aprofundado das suas características técnicas e pedagógicas, com vista a uma utilização adequada destes recursos no domínio da educação.

O Second Life constitui a realidade virtual do século XXI, logo o espaço ideal para o desenvolvimento de uma nova geração de LMS em 3D, neste caso, o Sloodle. O futuro da Educação na era digital encontra-se definitivamente ligado aos mundos virtuais, conforme se pode verificar pelo crescente número de estabelecimentos de ensino superior a explorar o Sloodle. No entanto, a investigação e publicações sobre a utilização desta plataforma na educação é ainda bastante reduzida, encontrando-se apenas alguns estudos de caso disponíveis no site oficial do projecto Sloodle.

Para o estudo de caso que nos encontramos a desenvolver foram definidos os seguintes objectivos:

- Identificar os recursos educativos de cada plataforma (Moodle, Second Life e Sloodle) com vista ao desenvolvimento da disciplina de Metodologia do Projecto Tecnológico do 1º ano do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação de Santarém.
- Identificar os processos de transferência de formatos dos documentos a utilizar nos diferentes ambientes educativos.
- Identificar eventuais problemas de interoperabilidade dos conteúdos no ambiente Sloodle.
- Verificar o grau de desenvolvimento da interação entre os intervenientes (alunos/docente/alunos) nas plataformas Moodle e Sloodle.
- Verificar o grau de receptividade da plataforma Sloodle quanto à sua utilização na prática lectiva dos mestrandos.

No segundo semestre, foi apresentada a disciplina de MPT (Metodologia do Projecto Tecnológico) aos alunos do primeiro ano do mestrado em ECM (Educação e Comunicação Multimédia), nos diferentes ambientes digitais, destacando as suas principais características e estabelecendo a relação conteúdo/espaço digital/recurso/objectivo. Foi obviamente privilegiado o espaço Sloodle, considerando que este reúne os recursos do Moodle e do Second Life, constituindo a principal plataforma de trabalho colaborativo, onde os alunos podem assistir e participar nas aulas, assim como no desenvolvimento dos seus projectos.

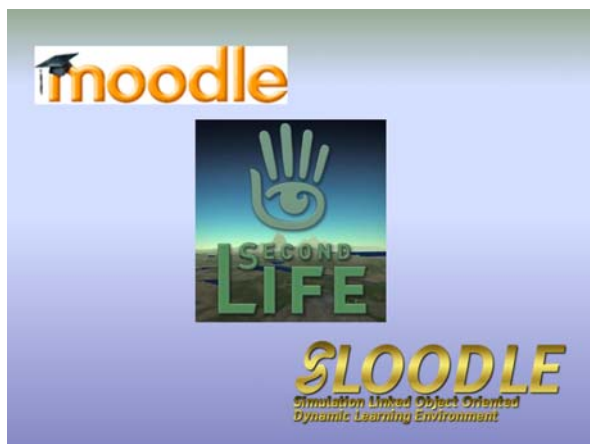
No final de cada aula presencial/virtual, os alunos respondem a um questionário/inquérito em duplicado (formato papel e digital) que permite recolher informação quanto à interacção entre os intervenientes (alunos/docente/alunos) nos diferentes espaços e utilizando diferentes recursos comunicativos. Estes documentos de avaliação têm também por objectivo a recolha de dados quanto à receptividade dos alunos relativamente à plataforma “SLOODLE”, na sua prática lectiva como alunos de mestrado, e como profissionais da educação, introduzindo as questões relativas à promoção da aprendizagem e à sua exequibilidade/adaptabilidade.

Os dados recolhidos em cada aula são alvo de tratamento nos próprios espaços digitais (Moodle e Sloodle) através do recurso às actividades “Inquérito, Questionário e Referendo” disponibilizadas no Moodle, e aos módulos “Sloodle Choice” e “Awards System Scoreboard” do Sloodle. Os elementos recolhidos em suporte papel são tratados com recurso aos programas de tratamento de dados “NVivo8” e “SPSS” (Statistical Package for the Social Sciences). Do tratamento da informação resultará um relatório sobre a utilização da plataforma digital Sloodle no desenvolvimento de uma disciplina do ensino superior, constituindo o primeiro estudo de caso em Portugal. Deste relatório constará o estudo comparativo da aprendizagem dos alunos nas plataformas digitais Moodle, Second Life e Sloodle.

Daniel Livingstone, co-fundador do projecto Sloodle, refere no seu relatório final: «Although the EduserV project has now come to an end, SLOODLE continues to keep me busy – with regular conference and workshop presentations in both physical and virtual form. Community support and development remains as important today as it was, and can now be even more challenging – with SLOODLE tools now available on multiple virtual world platforms, and with the approach of large scale installations on university faculty and central Virtual Learning Environments.» Esta é a garantia da continuidade do trabalho desenvolvido em torno das potencialidades educativas dos mundos virtuais e das plataformas de ensino a distância associadas, entre as quais o Sloodle se destaca pela diversidade de aplicações nas áreas do ensino e formação profissional.

SECOND
LIFE

Anexo AD – Comunicação “Sloodle: Meio de Interação no Ensino a Distância” apresentada na 1ª Conferência sobre E-Learning “myMpel 2010” promovida pela Universidade Aberta



BETTENCOURT, T., ABADÉ, A. (2008). Mundos Virtuales de Aprendizaje e de Ensino – uma caracterização inicial. Revista Ibero-americana de Informática Educativa, Número 7/8, Dezembro 2008

Explorações educativas de Second Life citando Bradford e Gavett quanto as suas especificidades educativas: no sentido de partilha e colaboração entre grupos e comunidades; a interoperabilidade através da qual essa partilha se faz; a permissão que todos os grupos ou aprendizagens sejam acumuláveis, compatíveis, transferíveis e aplicáveis em qualquer parte de SL; a possibilidade de se implementarem situações de ensino inovativas na sala real; e o espírito de colaboração subjacente que contribui para o progresso e evolução pessoais.

MOREIRA, A., BARBAS, M., CAMPICHE, J., ALMEIDA, H., MESSIAS, I. «Second Life: Criar/Produzir/Importar» FDTI - Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, 2009

Potencialidades educativas do Second Life:
«Os projectos e as implementações são notoriamente ambiciosos, pois focam-se todo o tipo de disciplinas, a que nos permite assim assistir, a título de exemplo, a aulas de línguas, de arquitectura de história, de economia, de multimédia, ou de artes.»

LIVINGSTONE, D. **Online Learning In Virtual Environments with SLOODLE**
Computing and Information Systems Technical Reports, No 50 (Dec 2009).

«...never more so than when hearing about how SLOODLE is already being put to use to support classes using virtual worlds from around the globe.»

«What is Sloodle?» SLOODLE is a software package which integrates the Moodle web-based virtual learning environment and the 3D virtual world platform Second Life. SLOODLE blends these two distinct platforms into a single blended 3D web virtual learning environment. Activities can be blended across both platforms. Moodle's mature web-based tools can be used to support virtual world classes and Second Life can be used to bring richer engagement and immersion into online Moodle courses activities.»

«A few years ago Jeremy Kemp and Daniel Livingstone wrote a short paper which compared some of the different ways in which web-based virtual learning environments and 3D user-generated virtual worlds could support learning and education (Livingstone and Kemp, 2006)»



Daniel Livingstone (aka Buddy Sprocket)
Primary Investigator, SLOODLE co-founder. Dr. Daniel Livingstone teaches Computer Game Development at the University of the West of Scotland.



UWS UNIVERSITY OF THE WEST OF SCOTLAND




Jeremy Kemp (aka Jeremy Kabumpo)
SLOODLE co-founder
Jeremy W. Kemp is an instructional designer at San José State University and started teaching online in 1999. Jeremy is a co-founder of SLOODLE and he also keeps the wiki for educators using Second Life – www.slmtk.com.



SAN JOSE STATE UNIVERSITY | **SCHOOL OF LIBRARY AND INFORMATION SCIENCE**



1.0.01 Current SLOODLE version number

7 Languages with SLOODLE documentation and/or tools available

111 Videos on YouTube mentioning SLOODLE

168 SLOODLE_News followers on Twitter

198 Downloads of SLOODLE 1.0

1,256 Members of Sloodlers group in Second Life

5,563 Average monthly site visits to SLOODLE.org*

6,084 Registered accounts at SLOODLE.org

68,600 Hits for SLOODLE on Google search

*Feb to Oct 2009 (average pages per visit: 3.73)

ARTÍCULO GANADOR DE LA IV EDICIÓN DEL PREMIO NOVÁTICA
El futuro de la tecnología educativa monografía

Daniel Livingstone*, Jeremy Kemp*
*School of Computing, University of the West of Scotland (Edinburgh); *School of Library and Information Science, San José State University, California (USA)

Integrando entornos de aprendizaje basados en Web y 3D: Second Life y Moodle se encuentran

Título: Francisco Javier Cuesta Sánchez (coor de ATD)


1. Introducción
En la pasada década, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) basados en Web (VLE - Virtual Learning Environments, también conocidos como Sistemas de Gestión de Cursos, CMS - Course Management Systems) se han convertido en recursos habituales para la enseñanza y el aprendizaje, tanto en la formación profesional como en la universitaria. Estos sistemas también pueden encontrarse hoy en día y cada vez más en la educación secundaria (alumnos entre 12 y 16 años) e incluso en escuelas primarias (entre los 6 y 12 años de edad) [1][2]. Estas herramientas proporcionan un entorno adecuado de herramientas de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje, desde la simple puesta en escena de documentos hasta la participación en debates online, pasando por evaluaciones y asignación con los sistemas de información instruccional.

Resumen: el interés por los Entornos Virtuales Multiautor y su aplicación a la educación ha aumentado tremendamente en los últimos tiempos entre los académicos de diversas y dispares disciplinas, gracias al éxito de plataformas como Second Life. A medida que ha aumentado la frecuencia con que estas plataformas se emplean como entornos de enseñanza y aprendizaje, ha aumentado la necesidad de integrarlos con otros sistemas multiautorales, en particular con Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA - Virtual Learning Environments) basados en Web. En este documento analizamos el proyecto open source Sloodle, que intenta integrar el aprendizaje en la enseñanza entre Second Life y Moodle, un popular VLE que usamos, revisamos la historia y estado actual de Sloodle, y presentamos resultados de encuestas a usuarios en las que se ponen de manifiesto los beneficios que los educadores esperan obtener de esta integración.

Palabras clave: entornos virtuales, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Entornos Virtuales Multiautor, EVA, Sistemas de Gestión de Aprendizaje

Autores
Daniel Livingstone es profesor en Tecnología de los Juegos de Ordenador en la University of the West of Scotland (Inverclyde/University of Paisley). Entre sus variados intereses de investigación se encuentran la Web 2.0, la Inteligencia Artificial y el Aprendizaje Basado en Juegos.
Jeremy W. Kemp es director de formación en la San José State University (California) y colabora a

Qu'est ce que Sloodle? Che cos'è SLOODLE? Jak można pomóc w projekcie Sloodle? ドキュメント



SLOODLE LANGUAGES

- ENGLISH
- SPANISH
- PORTUGUESE
- FRENCH
- JAPANESE
- POLISH
- ITALIAN

¿Que es Sloodle? O que é o Sloodle?

SLOODLE Tracker
SLOODLE Tracker is a plug-in which allows inter actions with objects in Second Life to be tracked and recorded to a SLOODLE webpage.



Intel Ireland - skoolie
skoolie is an award-winning international online education program developed by a group in Intel called Intel Performance Learning Solutions (IPLS).



Cypris Chat
Cypris Chat is an informal collaborative English language learning community in Second Life.



eLearningProject@ KAIST
"At the Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST) we're using SLOODLE tools to power a 20-mission, adventure-based learning interaction in Second Life. "Devil Island Mystery" challenges teams of students to piece together the clues of a 20-year-old mystery in order to escape from Devil Island. It is being run in two parts: as a local program, and as a collaborative effort involving Steven Mosewater and his students at Keio Gakuin University in Japan."



MPT - SLOODLE

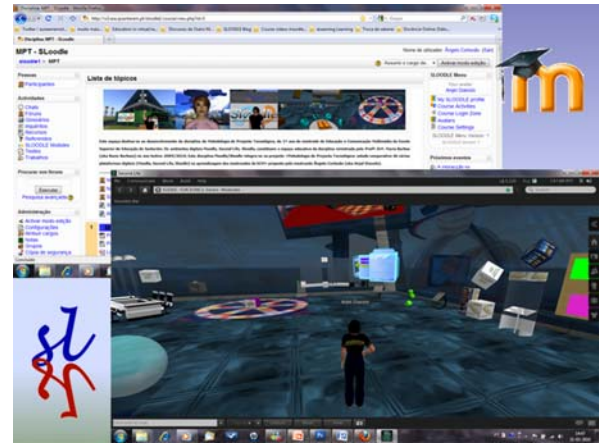


MUVenation
 MUVenation delivered a one year postgraduate online programme on 'Teaching and learning with MUVEs', for future and in-service teachers who wanted to use innovative methods and tools to address motivation and participation issues in compulsory education and to consider the impact of 3D virtual worlds on learning and teaching. MUVenation was funded by the European Commission under the 2007 Lifelong Learning programme. Some 240 teachers from across the world participated in the project.


The Open University
 The Open University is the only University in the UK that is dedicated to distance learning, and has been providing distance learning for some 40 years. In recent years a number of research projects at the Open University have been exploring the use of virtual worlds to support distance learning, and a number of pilots and trials have been conducted – with some later groups meeting regularly in the OU's virtual campus in Second Life. The Open University is also home to the world's largest university Moodle system – with over 250,000 users registered. This is second in user numbers only to Moodle.org itself, but with a significantly higher number of courses and modules.

In January 2008 Gix organised the first **SLOODLE Moot**, a global 24hr community event in Second Life, which featured a total of 33 presentations and workshops. The event covered a diverse range of Second Life/Moodle/VLE related topics and attracted an audience of educators from as many as 14 countries, with more than 100 participants counted on the website alone.

SLOODLE Moot 2010 [...] a free, online conference taking place in Second Life. A range of presentations, discussions and demonstrations ...




A screenshot of a Moodle course page. The page features several navigation tabs: 'DOWNLOAD', 'DOCUMENTOS', 'REFERENDO', 'GLOSSÁRIO', 'FORUM', and 'CHAT'. A large orange 'M' logo with a graduation cap is prominently displayed in the center. The 'DOCUMENTOS' tab is active, showing a document titled 'Colaboração em Segunda Life - Módulo de Formação'.



A screenshot of a Moodle course page showing a 'SLOODLE Menu' and a 'Distributor: MPT - Sloodle' section. The 'SLOODLE Menu' includes a graduation cap icon and the text 'SLOODLE Menu Version: 1 SLOODLE Version: 1'. The 'Distributor' section shows a list of items and a 'Send to me' button.




A diagram illustrating the relationship between various concepts. At the center is a large white question mark on a dark blue background. Surrounding the question mark are several terms: 'INTEROPERABILIDADE' (top), 'INTERACÇÃO' (right), 'FORMATOS' (left), 'APRENDIZAGEM' (bottom), and 'USABILIDADE' (bottom-left).

