

SLESES– *Second Life* na Escola Superior de Educação de Santarém

Ana Cristina de Castro Loureiro¹, Maria Santa-Clara Barbas², Jean Campiche³
Instituto Superior Politécnico de Santarém - Escola Superior de Educação
Complexo Andaluz
2001-902 Santarém

¹ana.loureiro@ese.ipsantarem.pt; ²maria.barbas@ese.ipsantarem.pt;

³jean.campiche@ese.ipsantarem.pt

Tópico em que se insere: Educação a Distância

Palavras-chave: SLESES, *Second Life*, *metaverse*, *MUVE*, *VLE*, *e-learning*, *Sloodle*, aprendizagem colaborativa, espaço virtual.

Resumo

Esta comunicação pretende apresentar o projecto SLESES. O referido projecto tem como objectivo geral implementar a Escola Superior de Educação de Santarém (ESES) no espaço virtual *Second Life*. O projecto surgiu no âmbito do Mestrado em Educação e Comunicação Multimédia, da referida instituição de ensino superior. O projecto conta com uma vasta equipa de docentes e alunos, que, colaborativamente, irão construir todos os objectos que irão fazer parte do espaço virtual da ESES. Apresentaremos, neste documento, o percurso interactivo efectuado até ao momento.

1. Introdução

Esta comunicação, sob o título *SLESES – Second Life na Escola Superior de Educação de Santarém*, tem como finalidade apresentar o projecto SLESES. O referido projecto tem como objectivo geral implementar a ESES no espaço virtual *Second Life*. A equipa do SLESES é constituída por docentes e alunos da Escola Superior de Educação de Santarém (ESES). Esta equipa tem a seu cargo, numa primeira fase, arquitectar o espaço SLESES numa ilha em *Second Life*.

Importa aqui referir que entendemos *Second Life* como um mundo virtual tridimensional, onde cada utilizador pode ter uma vida “em tudo correspondente à vida real (...) é literalmente uma segunda vida, onde cada um define o que pretende ser, fazer ou ter” [1] projectada *in world* pelo seu avatar.

Assim, o SLESES será um espaço “em que o saber é partilhado sem necessidade de aulas presenciais, que permite maior interactividade e diversidade de conteúdos e suportes e onde alunos e docentes podem estar juntos de forma menos formal e mais descontraída, em síntese, uma “segunda escola” com uma “segunda vida” para os seus intervenientes” [2].

Os ambientes virtuais multi-utilizador (*MUVE*) trazem possibilidades educativas crescentes relativamente a outros ambientes de aprendizagem, assumindo-se como um “ever growing virtual playground that is limited only by the creativity of its users” [3].

Por outro lado, permite a “humanização” dos espaços virtuais, uma vez que existe uma materialização do “eu”. Tendo em conta esta perspectiva o projecto SLESES propõe-se, numa segunda fase, perceber quais as implicações da implementação de um ambiente virtual tridimensional na aprendizagem.

Estudos recentes da Federation of American Scientists comprovam que os *MUVE* têm uma clara aplicação educacional, uma vez que permitem “to build 3-D objects collaboratively and in real time with others in the same world has enormous potential for teaching building, design, and art principles. Because *Second Life* is a rough simulation of the natural world, with meteorological and gravitational systems, the possibilities of experimenting with natural and physical sciences are endless. Meanwhile, the ability to interact with people from all over the globe enables political and cultural exchange and research in a safe and controlled environment” [4]

2. Second Life nas Instituições de Ensino Superior em Portugal

A Escola Superior de Educação de Santarém, tal como outras Instituições de Ensino Superior em Portugal já o fizeram, vai implementar-se, como já referido, no espaço virtual *Second Life*. A primeira “universidade portuguesa com um espaço/edifício próprios em SL foi a Universidade de Aveiro” [5], ¹, seguindo-se-lhe a Universidade do Porto, pela mão de Paulo Frias (*aka* Palup Ling).

No entanto, os primeiros relatos de experiências no ensino superior em Second Life chegam-nos da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD), realizadas por Leonel Morgado (*aka* Andabata Mandelbrot) e seus colaboradores, numa parcela de terreno comprada pelo próprio. Esta equipa de pioneiros começou por “optimizar o SL na área do ensino/prática da programação, explorar o SL com vista a uma aprendizagem significativa, ultrapassar as dificuldades dos alunos pelo recurso a novas metodologias de ensino baseadas na exploração integrada dos mundos virtuais, despreocupados de presenças físicas institucionais” [5]. Neste momento esta equipa da UTAD encontra-se instalada em SL na ilha Utopia Portugal VI.

Tal como as universidades de Aveiro e Porto, também a ESES pretende adquirir a sua própria ilha, porque considera, tal como refere Cleo Bekkers no seu *blog*, que a “questão dos edifícios, dos espaços próprios, adquiridos e reconhecidos institucionalmente... são aspectos importantes para a visibilidade, presença, marca e publicidade duma dada entidade” [5] tanto em *Second Life* como noutro qualquer espaço, real ou virtual.

Importa referir que a ESES se inspirou nas boas práticas já realizadas pelas instituições de ensino superior referenciadas, com especial relevo na Universidade de Aveiro.

3. O Projecto SLESES

3.1. Contextualização e objetivos

O SLESES nasceu no âmbito do Mestrado em Educação e Comunicação Multimédia da ESES, sendo, no entanto, alargado a toda a comunidade escolar. O projecto é coordenado pelos docentes Maria Barbas e Jean Campiche.

Pretende-se que este espaço virtual funcione como um percurso de interacção a distância com a Escola Superior de Educação de Santarém, permitindo “alargar contactos e experiências educativas, possibilitando até que se realizem encontros e seminários internacionais, promovidos pela escola” [2].

Professores e alunos poderão ter “encontros on-line”, aulas com um cariz mais informal, onde se pretende que exista uma maior partilha de conhecimentos e de contactos. Uma das vantagens da utilização de *MUVE* é que “cada interveniente terá um corpo e uma imagem e poderá aceder a estas aulas a partir de casa ou de outro lugar qualquer, sem necessidade de estar fisicamente na escola em Santarém” [2].

O espaço SLESES irá dar, também, uma nova dimensão à plataforma de gestão de aprendizagens implementada na ESES (*Moodle*), que, neste momento, ainda apresenta uma interactividade reduzida entre os seus utilizadores. Esta alteração é possível através da integração do *Sloodle*, que tem a capacidade de juntar “the learning support and management features of web-based LMS (Learning Management Systems, a.k.a. VLE or Virtual Learning Environment) with rich interactive game-technology based 3D Multi-User Virtual Environments (MUVE)”[6]. No fundo este ambiente propõe uma integração (*mashup*) entre o ambiente *Moodle* e *Second Life*. Permite que a uma disciplina disponibilizada via *Moodle* se possa juntar uma “3D interactive classroom with all your Moodle resources available to your students in the virtual world” [6].

¹ Cujos mentores são Carlos Santos (*aka* Carlosss Lukas), Luís Pedro (*aka* Zes Garfield) e Pedro Almeida (*aka* Antero Eun).

Passaremos, também, a disponibilizar na referida plataforma, o mapa da ilha com *links* que permitirão um *teleport* directo para determinadas localizações *in world*. Utilizaremos, para tal, os denominados *SLurl* (*Location-Based Linking in Second Life*), criados através da ferramenta *SLurlBuilder*²

Assim, são objectivos do projecto SLESES, e numa primeira instância:

- Providenciar formação adequada a toda a equipa pertencente ao projecto (nomeadamente nas áreas de *building* e *designing* em SL, *Linden Scripting Language* e *Machinima*),
- Arquitectar o espaço Escola Superior de Educação de Santarém em *Second Life* (SLESES);
- Implementar e programar os objectos no referido espaço;
- Conceber e implementar videogramas promocionais e de divulgação em SL;
- Conceber e disponibilizar manuais de ajuda para os novos residentes/visitantes do SLESES;

Numa segunda fase, serão implementadas em SL as disciplinas de Argumento Interactivo e de Realização Audiovisual, do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia, onde serão analisadas todas as dinâmicas (interacção, comunicação) geradas nas disciplinas, bem como os comportamentos e alterações registados quer por parte dos alunos, quer dos professores. Bem como as diferenças que possam existir na condução e dinamização de uma aula em SL e da forma como os materiais são reconstruídos e disponibilizados aos alunos. Tentar-se-ão, desta forma, identificar as influências, implicações e potencialidades do *Second Life* nos processos de ensino-aprendizagem. As implicações do projecto SLESES serão identificadas e estudadas numa tese de doutoramento que irá ser desenvolvida pela docente Ana Loureiro.

3.2. A equipa

A Linden Lab define *Second Life* como sendo um “3D online digital world imagined and created by its residents” [7]. Assim, e para que o projecto envolvesse a comunidade escolar da ESES, foi constituída uma equipa de trabalho pluridisciplinar, contemplando alguns docentes (que têm a seu cargo a coordenação e a dinamização do grupo a que pertencem, são eles: Ana Loureiro, Dina Aguiar, Jean Campiche, José Nunes, José Soares e Maria Barbas) e um vasto número de alunos. Será esta equipa que irá conceber, desenvolver e implementar todo o espaço virtual do SLESES.

A equipa foi dividida em cinco grupos de trabalho distintos, determinados pelas necessidades e especificidades inerentes ao projecto. Importa salientar que a equipa foi constituída de forma voluntária. Para além dos docentes, como já referido, conta com alunos do mestrado em Educação e Comunicação Multimédia, da licenciatura em Educação e Comunicação Multimédia (regime diurno e nocturno) e da licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia. Teremos cerca de quarenta elementos a trabalhar para que o SLESES atinja os objectivos a que se propõe.

Para a criação e posterior dinamização do espaço SLESES, foram definidas quatro grandes áreas/grupos, a saber:

- *Scripting*, que se irá debruçar na concepção do espaço e programação dos objectos e comportamentos dos avatares;
- *Building*, que irá adquirir competências para modelação dos objectos 3D e para conceber, desenhar e construir novos objectos e espaços;
- Multimédia, que irá construir videogramas e conteúdos multimédia para passarem no espaço virtual;
- *Helpdesk* (ajuda), que terá como função primordial a de dinamizar e promover a interacção entre a escola virtual e a escola real;

² “a handy tool originally created by SL Resident Ordinal Malaprop” (cf <http://slurl.com/build.php>)

Numa fase posterior teremos uma quinta equipa que ficará responsável, como já referido, pela avaliação das implicações, influências e potencialidades do SLESES nos processos de ensino-aprendizagem. Este grupo é coordenado por Maria Barbas (*aka* Rocio Barbasz) e Ana Loureiro (*aka* Anita Loire). Iremos tentar perceber se de facto, como afirma Wagner (2007), poderemos considerar que *Second Life* é “an ideal pedagogical resource” [4].

O projecto conta, ainda, com a colaboração do Centro de Documentação e Informação (CDI), do Centro de Recursos Audiovisuais (CRAV), do Centro de Informática (CI) e da Associação de Estudantes da ESES.

3.3. Metodologia do Projecto Tecnológico

Pretende-se que o espaço SLESES tenha diversas zonas, de acordo com as necessidades de um campus virtual. Assim, está projectado um *showroom*, que servirá para acolher exposições, lançamentos de livros ou outras iniciativas; um *autitorium*, para seminários e debates; um *aularium*, para aulas com local para projecção de conteúdos multimédia; um *cybercafé*, porque os momentos de descontração também estão previstos; uma *infozone*, que dará a conhecer todas novidades e iniciativas da ESES e ainda um *helpdesk*, espaço destinado a orientar os visitantes da ilha. Cada uma das referidas zonas é flexível e polivalente na sua decoração e arrumação.

De forma a levar avante o SLESES foram pensados e criados alguns espaços/momentos de interacção, comunicação e formação. Assim, começámos por dinamizar no *Moodle* um espaço de divulgação e interacção entre todos os intervenientes. Neste espaço foram criados fóruns de discussão para cada uma das áreas referidas no ponto anterior (*cf* 3.2.) e um fórum geral. Neste fórum geral pediu-se, numa primeira instância, que todos os elementos da equipa se apresentassem e, posteriormente, se registassem no site *Second Life* (www.secondlife.com) e instalassem o *software*. Depois, todos deveriam indicar, no mesmo fórum, o nome dos respectivos avatares. Foi solicitado que toda a equipa se familiarizasse com o espaço *Second Life* e com as suas funcionalidades básicas, pré-requisito fundamental para a etapa seguinte.

Assim, numa próxima etapa a equipa SLESES terá quatro momentos de formação relacionados com as áreas de programação/*scripting*, construção 3D e multimédia, direccionadas para o desenvolvimento de conteúdos em *Second Life*. Esta formação será ministrada nos dias 13, 20 e 27 de Fevereiro e 05 de Março (dia dedicado à partilha de saberes), do presente ano. Os vários elementos constituintes da equipa SLESES serão divididos, para a formação, de acordo com a área em que se integraram. Apresentamos, em seguida, uma tabela (*cf* Figura 2) com os objectivos gerais de cada área de formação. Gostaríamos, neste ponto, de referir, também, o nome dos formadores que irão assegurar as várias sessões de formação.

A sessão pública de apresentação do espaço virtual SLESES está prevista para o dia 21 de Maio do presente ano.

Áreas	Formador	Objectivos
<i>Scripting</i> (<i>Linden Scripting Language</i>)	Gwyneth Llewelyn (<i>aka</i> Luís Sequeira)	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir competências de programação que permitam controlar objectos e comportamentos; • Programar os objectos e comportamentos; • Importar e exportar dados de e para websites externos.
<i>Building and Designing</i>	Cleo Bekkers (<i>aka</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver aptidões para a criação

	Teresa Bettencourt)	colaborativa dos objectos; <ul style="list-style-type: none"> • Identificar objectos que correspondam às necessidades; • Adquirir competências na construção e modelação de objectos 3D; • Desenhar, construir e modelar objectos; • Importar texturas e padrões; • Atribuir aos objectos capacidade de resposta à gravidade, à inércia, à propulsão e a outras leis da física.
Multimédia (Machinima)	Halden Beaumont (aka Hugo Almeida)	<ul style="list-style-type: none"> • Criar competências na construção, produção e realização de videogramas destinados a espaços virtuais; • Construir imagens em movimento recorrendo à técnica de <i>machinima</i>; • Produzir um videograma que apresente na Ilha ESES o projecto; • Introduzir conteúdos no SLESES; • Realizar um curso de fotografia.

Figura 1 – Objectivos gerais das sessões de formação

4. Conclusão

O projecto SLESES, apesar de não ser inovador no seu todo, pretende que, em parte, possa contribuir para o enriquecimento e a partilha de saberes entre professores e alunos, levando a um aumento das interacções e da comunicação entre a comunidade escolar da ESES.

Não pretendemos, de forma alguma, transpor para o mundo virtual os modelos de ensino-aprendizagem utilizados no ensino referido como tradicional. Como nos refere Lester (2006) temos que “unlearn your old ways of thinking. Don’t recreate pre-existing models of education. If you want to teach biology why build a virtual classroom with desks and a blackboard in Second Life when you could build a whole interactive human cell?” [8]

Podemo-nos atrever a concluir que estamos a seguir as dicas fornecidas pela *Linden Lab*, para quem pretende implementar um espaço educativo (de relativo sucesso) em *Second Life*, a saber: “Spend as much time as possible exploring SL; Talk to other educators who are currently using SL for real education purposes; Come up with clear and measureable goals for your academic use of SL; Publish or Perish!; Remember thst SL is a platform for a wide range of activities; Work at Unlearning; Learn from your Students” [8].

5. Bibliografia

- [1] Bettencourt, T. e Abade, A. (2007) *Mundos Virtuais de Aprendizagem e de Ensino – uma caracterização inicial*. In: Marcelino, M. e Silva, M. (org) *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa*, pp 37-42 (CD-Rom).
- [2] Barbas, M. e Campiche, J. (2007) *Educação entra no Second Life*. *Jornal O Ribatejo* (edição 1155). Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: [http://www.oribatejo.pt/index.php?lop=conteudo&op=b3e3e393c77e35a4a3f3cbd1e429b5dc&drops\[drop_edicao\]=124](http://www.oribatejo.pt/index.php?lop=conteudo&op=b3e3e393c77e35a4a3f3cbd1e429b5dc&drops[drop_edicao]=124).
- [3] Johnson, N. (2006) *The Educational Potential of Second Life*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://digitalunion.osu.edu/showcase/virtualenvironments>.
- [4] Wagner, J. (2007) *The School of Second Life: Creating new avenues of pedagogy in a virtual world*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://www.edutopia.org/school-second-life>.

- [5] Bekkers, C. (2007) *Education in virtual-real worlds*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://cleobekkers.wordpress.com/>.
- [6] SJSU's School of Library & Information Science Second Life (2007) Sloodle, Slis Second life Wiki. Located [07.02.2008] on World Wide Web: <http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/Sloodle>.
- [7] Linden Research, Inc (2008) *Second Life: Official site of the 3D online world*. Disponível (01.02.2008) na World Wide Web: <http://secondlife.com/>.
- [8] Lester, J. (2006) *Pathfinder Linden's Guide to Getting Started in Second Life*. In: Livingstone, D. e Kemp, J. (org.) *Proceedings of the Second life Education Workshop at the Second Life Community Convention*, pp v-vii. Located (07.02.2008) on World Wide Web: www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf.