



Instituto Politécnico de Santarém

Escola Superior de Educação de Santarém

e-Comunicação em Espaço Virtual

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

Cátia Sofia

Ferreira Costa

Orientadora

Professora

Doutora

Maria Potes Barbas

2011
Maio

Dedicatória

À minha Mãe, Fátima Costa e
ao meu Pai, Rui Costa

Agradecimentos

A minha sincera gratidão à minha orientadora, Professora Doutora Maria Barbas, pelo apoio e orientação. À sua energia, determinação e a todo o trabalho que tem realizado, tornando possível o desenvolvimento do Projeto e-Raízes_Redes e dos seus "e's", principalmente o e-comunicador, imprescindível à construção deste projeto.

Um especial agradecimento à Professora Ana Loureiro que respondeu sempre às minhas dúvidas, incentivou e motivou, partilhando comigo o gosto pelos mundos virtuais.

A toda a equipa do Projeto e-Raízes_Redes em particular aos meus colegas, Catarina Góis, Conceição Durão, Nuno Oliveira, Valter Gouveia e ao Rui Pascoal por todo o trabalho que desenvolvemos, pelas dúvidas e medos que solucionamos e pela amizade que construímos.

Aos alunos de 1ºano e 2ºano do 2ºCiclo em Educação e Comunicação Multimédia que participaram nas atividades em *Second Life*® e que sem os quais este projeto não teria sido possível.

Resumo

O presente estudo e-Comunicação em espaço virtual, integra-se no âmbito do Projeto e-Raízes_Redes que tem como objetivos mostrar as potencialidades do *Second Life*® e compreender como este estimula a comunicação e a aprendizagem colaborativa, onde tentamos verificar a importância de um e-tutor em mundos virtuais e, também, o *Facebook* em oposição ao Moodle. A comunicação em espaço virtual tem vindo a evoluir com o surgimento de ferramentas como os Mundos Virtuais, *Second Life*® e as Redes Sociais, *Facebook*. Num ensino em formato *e-learning*, no ciberespaço, é possível recriar salas de aula com características de um ensino mais informal, onde os estudantes colaboram, cooperam, partilham e auto-aprendem. Desta forma, este estudo de caso realizado com o 1º e 2ºano do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia obteve resultados pertinentes na utilização destes ambientes virtuais em contexto do *e-learning*.

Palavras-chave: *e-learning*, Mundos Virtuais, *Second Life*®, Redes Sociais, *Facebook*, Comunicação, Colaboração, Cooperação

Abstract

The present study, e-Communication in Virtual Space, is part of a research in the Project e-Raíces_Redés. The objectives of this study are to show the potential of Second Life® and understand how it stimulates communication and collaborative learning, where we try to verify the importance of the e-tutor in virtual worlds, and also to understand the opposition between Facebook and Moodle. The communication in virtual space has evolved with the emergence of tools like Virtual Worlds such as Second Life® and Social Networking, Facebook. With education in e-learning format, in cyberspace, it is possible to recreate classes with the characteristics of an informal education, where students collaborate, cooperate, share and self-learn. In this way, this study case performed with 1st and 2nd years of the Master Degree Education and Communication Multimedia obtained pertinent results in the use of these virtual environments in the context of e-learning.

Keywords: e-learning, virtual worlds, Second Life®, Social Networking, Facebook, Communication, Collaboration, Cooperation

ÍNDICE

Introdução	1
Parte I – Fundamentação Teórica	5
1. À descoberta dos Mundos Virtuais – <i>Second Life</i>®	5
1.1. Caraterísticas	5
1.2. Vantagens, Desvantagens e Potencialidades Pedagógicas ..	9
2. O e-Learning como Extensão de uma Aprendizagem no Ciberespaço	14
3. A Rede Social Facebook no E-Learning	16
Parte II – Metodologia do Projeto Tecnológico	20
4. Estudo de Caso	20
4.1. e-Comunicação	20
4.1.1. Integração da ilha Educação e Inovação e do <i>Facebook</i> na Plataforma e-Raízes_Redes	20
4.1.2. Questões de Investigação e Objetivos	23
4.1.3. Caraterização do Público-Alvo	24
4.1.4. Atividades desenvolvidas na Unidade Curricular de Seminário I	24
4.1.5. Atividades desenvolvidas na Unidade Curricular de Metodologia do Projeto Tecnológico	28
4.2. Calendarização	31
Parte III – Análise e Discussão de Dados	33
5. Ambientação em SL®	33
5.1. Orientação em SL®	36
5.2. SL® no e-Learning	38
5.3. O Sloodle	39
6. Análise das Comunicações	41
7. O Facebook	45
Conclusão	48
Reflexão Crítica	50
Referências Bibliográficas	51

Ligações à Internet por ordem de apresentação do texto escrito	53
Anexos	62
Anexo A	63
1. Questionários	63
1.1. Questionário (1ºano)	63
1.2. Questionário (2ºano)	76
Anexo B	93
Gráficos – Caracterização do Público-alvo	93
Gráficos – SL espaço que estimula a comunicação e Grupos	94
Gráficos – Sobre o Facebook	95
Anexo C	96
Fórum de Discussão (2ºano)	96
Fórum de Discussão (1ºano)	104
Fórum Facebook (1ºano)	106
Diário de Bordo (2ºano)	108
Gravações Comunicações (chat Webintercom)	109
Lista de Figuras	ii
Lista de Gráficos	ii

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - “The 2010 Social Networking Map”, por Ethan Bloch (2010)	18
Figura 2 – Espaço Sloodle	22
Figura 3 – Módulo 3: Redes Sociais	25
Figura 4 – Módulo 4: Interagir em Mundos Virtuais.....	27
Figura 5 – Unidade Curricular de MPT (Módulo 3: <i>Second Life</i> ® e Sloodle)	29
Figura 6 - Módulo 4: Comunicações em <i>Second Life</i> ®	30
Figura 7 - Calendarização	32
Figura 8 – 1º Comunicação	41
Figura 9 – 4º Comunicação	43
Figura 10 – 5ºComunicação	44

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Classificação do conhecimento em SL®	33
Gráfico 2 – Obter conhecimento em Mundos Virtuais.....	36
Gráfico 3 – Necessidade de um e-tutor nos Mundos Virtuais	37

Gráfico 4 – Opinião dos estudantes sobre o acompanhamento do e-tutor durante as atividades.....	37
Gráfico 5 – Importância dos Mundos Virtuais no <i>e-learning</i>	38
Gráfico 6 – Tipo de comunicação mais utilizada em SL®	39
Gráfico 7 – As potencialidades das ferramentas Sloodle	40
Gráfico 8 – Satisfação dos estudantes sobre as Comunicações.....	44
Gráfico 9 – O que as Comunicação permitiram.....	45
Gráfico 10 – Existência de um grupo no <i>Facebook</i> no <i>e-learning</i>	46

INTRODUÇÃO

O presente Relatório de Estágio visa apresentar o projeto e-Comunicação em Espaço Virtual que surgiu no âmbito do Projeto e-Raízes_Redes na unidade curricular de Seminário – Análise, Conceção e Produção de Relatórios de Estágio e de Metodologia do Projeto Tecnológico, inseridas no plano curricular do primeiro e segundo ano do Mestrado em Educação e Comunicação Multimédia.

Ao longo deste Relatório, apresentamos dois espaços virtuais de comunicação, o Mundo Virtual *Second Life*® (*SL*) e a Rede Social *Facebook*, que enunciaremos mais à frente, através da definição de objetivos a atingir e da concretização de atividades desenvolvidas. Para podermos responder às questões de investigação, apresentaremos autores que serviram de referência para a definição e caracterização de conceitos-chave do projeto.

O ensino *e-learning* tem promovido a aprendizagem ao longo da vida, como a comunicação, colaboração, *peer to peer*, cooperação, reflexão e conceitos como auto-formação e de gestão do tempo, revolucionando assim, o tempo e o espaço onde o aluno pode aceder e participar. A sua definição surge do “e” de eletrónica e “learning” de aprendizagem, um ensino tecnológico com base na internet, suportes multimédia e com recurso a várias ferramentas de colaboração e partilha na Web 2.0. Assim, caracterizando-se por um ensino que chega a todos e tendo sido 2010 o Ano Europeu da Luta Contra a Pobreza e Exclusão Social e de maneira a dar resposta ao Contrato de Confiança, assinado entre o Governo, os Reitores e Presidentes dos Politécnicos que se comprometem a “garantir mais formação, para mais alunos, reforçar a abertura social do ensino superior a novas camadas de estudantes jovens e à população activa (...) o reforço decisivo da formação pós-graduada e da internacionalização, a plena concretização do processo de Bolonha para a melhoria das aprendizagens dos estudantes¹”, levando ao aumento de alunos em *e-learning* e também para responder à Agenda Digital 2015, a Escola Superior de Educação de Santarém levou à elaboração do Projeto e-Raízes_Redes. Este projeto “pretende preparar uma plataforma em conjunto com outras Instituições de Ensino Superior que

¹http://www.portugal.gov.pt/pt/GC18/Governo/Ministerios/MCTES/Notas/Pages/20091109_MCTES_Com_Ens_Sup.aspx

possibilite a todos os alunos frequentarem um curso *e-learning*²". Desta forma o projeto tem por base uma equipa com competências diversificadas com o objetivo de responder a todas as necessidades do e-estudante. Por isso existem cinco "e's" o e-plataforma, e-professor, e-tutor, e-avaliador e o e-comunicador. Cada um destes tem um papel a desempenhar neste ensino de excelência, tratando-se no primeiro "e" de toda a criação de raiz da plataforma, a inserção de módulos e a manutenção da plataforma. O e-professor é o coordenador do curso e construtor de conteúdos para o desenvolvimento das aulas. Assim, sendo o *e-learning* caracterizado pela existência da interação entre aluno/professor, aluno/aluno e aluno/conteúdo (Moore, 1989, em Mattar, 2008), onde ao nível pedagógico (glossário *e-raízes_redes*³) existe um tutor, o e-tutor tem a função de orientar o aluno e esclarecer dúvidas, onde a sensibilização à informação é muito importante (Chee & Wang, 2001), motivar, partilhar informação e criar estratégias de aprendizagem que levem ao desenvolvimento pessoal do estudante (Salmon, 2004). Quanto ao e-avaliador este é o que define as escalas para avaliação, configura e faz a sincronização do *Grade Book* com as atividades (categorias e ponderação). Por fim, o e-Comunicador é aquele que gere os espaços para informar o e-estudante e para facilitar a aprendizagem dando a conhecer outros locais onde podem desenvolver competências.

O *Second Life*® (*SL*), com recurso ao *Sloodle* (aplicação do *Moodle* que permite a ligação ao *SL*®) tem se destacado na educação, principalmente no Ensino Superior, pelas suas ferramentas com grandes vantagens no que toca à comunicação, colaboração e cooperação. O aluno não está dependente de um meio fechado, mas sim de um espaço onde pode colaborar, partilhar, aprender e pesquisar. Estes fatores são determinantes no ensino a distância, levando o estudante a desenvolver uma atitude crítica e independente, auto-formação, características dos que comunicam e aprendem em rede. Por outro lado, as redes sociais surgem como

² http://www.facebook.com/update_security_info.php?wizard=1#!/eRaizes?v=info

³ <http://eraizes.ipsantarem.pt/>

ambientes emergentes proporcionando canais de comunicação, de partilha e distribuição que enriquecem a comunicação com os estudantes de *e-learning*. Desta forma o presente estudo definiu as seguintes questões de investigação:

- Qual é a importância dos mundos virtuais em ensino de formato *e-learning*?
- Será o *Second Life*® um espaço que fomenta a comunicação e a aprendizagem colaborativa?
- Até que ponto pode um e-tutor em *Second Life*® incentivar a utilização/ participação em mundos virtuais?
- Será o *Facebook* (Página e Grupo) no ensino de formato *e-learning* um espaço de comunicação que se sobrepõe ao fórum e notícias no Moodle?

A partir destas questões desenvolvemos os seguintes objetivos: mostrar as potencialidades do *SL*® como espaço de partilha de conhecimento, comunicação, colaboração e auto-aprendizagem, compreender de que forma o *Second Life*® estimula a comunicação e a aprendizagem colaborativa, verificar a importância da existência de um e-tutor em *Second Life*® para moderar e orientar neste ambiente virtual e compreender se o grupo e página no *Facebook* é um método mais rápido para informar e partilhar conhecimento em oposição ao *Moodle*.

O relatório encontra-se organizado em quatro partes, passamos a apresentar a estrutura do documento:

Na primeira parte, pretende-se apresentar uma revisão bibliográfica essencial para a compreensão dos conceitos e das ideias que sustentaram o trabalho.

Na segunda parte, procedemos à explicação de como o projeto foi desenvolvido, equacionando a metodologia do projeto tecnológico que consiste num estudo de caso, descrevendo o objeto de estudo da nossa investigação, assim como as fases que compõem o mesmo.

A terceira parte é dedicada à análise e interpretação dos dados obtidos.

Por último serão feitas conclusões que refletem o trabalho desenvolvido e que consideramos relevantes e na parte final do documento incluem-se a bibliografia e os anexos que fazem parte do projeto.

PARTE I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1. À DESCOBERTA DOS MUNDOS VIRTUAIS – *SECOND LIFE*®

1.1. CARATERÍSTICAS

O SL® é um mundo virtual definido como MUVE (*Multi-User Virtual Environment*) ao qual todas as pessoas podem aceder, através de um *software* denominado como *viewer* (criado pela empresa *Linden Labs* em 2003), em qualquer lugar e a qualquer hora (Shmeil e Eppler, 2008), apenas é necessário fazer um registo grátis no sítio oficial⁴. Distingue-se pelo facto de ser um metaverso⁵ que representa aspetos do mundo real no mundo virtual, onde os utilizadores ou residentes são representados por “avatars” “that have a unique name and can resemble strong own identities” (Shmeil e Eppler, 2008: 667) podendo assumir qualquer forma ou aspeto, “In a virtual world, an avatar is a digital persona that you can create and customize. It's you — only in 3D. You can create an avatar that resembles your real life or create an alternate identity. The only limit is your imagination”⁶. No entanto existe uma polémica em relação ao SL® ser ou não um jogo. Muitos defendem que não porque “não há objetivos definidos, nem etapas a perseguir para alcançar níveis consecutivos de dificuldade, nem existem prémios, nem tem um fim” (Santos, 2010: 46), ou seja, não tem características de um jogo, aliás, “unlike on-line games where “roles” of avatars are usually prescribed (e.g. a warrior, a spaceship captain, etc.), participants in Second Life can choose and design everchanging roles for their own avatars” (Ikegami e Hut, 2008: 2). Por outro lado é um simulador da vida real com aspeto e grafismo de um jogo ao qual os nativos digitais (Prensky) são facilmente atraídos porque os “Students are familiarized with video games, computer games, and online games. We could say that this is their natural environment” (Loureiro e Bettencourt, 2008). Mas este mundo virtual é composto por várias ilhas onde é possível encontrar jogos, por isso e como indica Loureiro e Bettencourt (2008), citando Robbins (2007) “Multi-user virtual environments, whether game or non-game, all have one thing in common: communication (...) may be non-verbal through gestures,

⁴ <https://join.secondlife.com/>

⁵ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

⁶ <http://secondlife.com/whatis/avatar/>

appearance, or battle”, nos quais é necessário uma participação ativa e o envolvimento do estudante (Kluge e Riley, 2008), interpretar, analisar, descobrir, avaliar, agir e resolver (Antonacci e Modress, 2008). Gee e Schaffer (2010: 3) defendem que os vídeo jogos são bons para a aprendizagem porque “can create virtual worlds where players solve simulations of real-world problems and in the process learn real-world skills, knowledge and values” e é por este pormenor relevante que o SL® pode ser utilizado como simulador para demonstrar situações que não colocam em risco a vida dos utilizadores, mostrando de forma mais rápida os resultados (Boston, 2005: XXX, entrevistada por Aldrich em “Learning by Doing”). São muitos os casos de sucesso, principalmente na área da saúde e da ciência, como por exemplo os estudantes entrarem numa sala de operações virtuais, testarem o seu conhecimento antes de aperfeiçoarem na vida real⁷, porque existe uma interação com os produtos virtuais, representações precisas dos produtos reais, sem as restrições físicas da realidade (Aldrich, 2005). Segundo Boston (2005: XXX, entrevistada por Aldrich em “Learning by Doing”) “(...) simulations are wonderful resources for taking us to a time or place that we are unable or unlikely to experience directly”, caso que podemos exemplificar com a ilha NOAA (National Oceanic and Atmospheric Administration)⁸ que simula tsunamis, onde os utilizadores conseguem ver e experienciar como é formado um maremoto.

Quando se inicia neste mundo virtual encontramos características muito relevantes para a aquisição de conhecimento, colaboração e cooperação porque todos os conteúdos são feitos pelos utilizadores (roupas, gestos, edifícios, entre outros) recorrendo a ferramentas que podem ser usadas por todos e programar objetos através de uma linguagem de script⁹, existindo espaços livres designados por “sandbox” que permitem a cada participante a oportunidade de criar e de se integrar no ambiente. “A “sandbox” is a parcel of land which has been put aside for practicing building¹⁰”. Desta forma os espaços são facilmente reconfiguráveis e adaptáveis às

⁷ <http://discovermagazine.com/2009/jul-aug/15-can-medical-students-learn-to-save-real-lives-in-second-life>

⁸ http://www.noaa.gov/features/earthobs_0508/index.html

⁹ http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_script

¹⁰ <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Building-tips/ta-p/700041>

necessidades do professor e dos estudantes, segundo Mattar (2008: 3) “O *Second Life*® possibilita que os professores e os alunos customizem o próprio ambiente, permitindo assim que eles construam ambientes de aprendizagem pessoais, que contemplem diferentes estilos de aprendizagem”. Por isso, os utilizadores que constroem neste mundo virtual têm direitos de autor sobre os objetos ou avatares, tornando-se co-autores no ambiente virtual, apesar de o SL® pertencer à empresa *Linden Labs*. Assim, o SL® tem a sua própria moeda, *Linden Dollar* “que os residentes utilizam para pagar os bens, ou os serviços que os outros residentes prestam” (Moreira et al.;2009: 78), levando muitos utilizadores a sentirem “que não estavam a perder tempo, mas antes a criar algo que poderia inclusivamente ter retorno financeiro” (Zagalo e Pereira, 2008: 149).

Outra característica no SL® é a possibilidade de movimentar a camera, afastando do olhar do “avatar” e permitindo uma visão do espaço mais panorâmica e pormenorizada, podendo ainda aumentar e diminuir de *zoom*. Além de contribuir no trabalho colaborativo é, também, uma técnica muito importante para ser utilizada em conferências para aproximar a camera da apresentação ou do orador. O utilizador ganha múltiplas perspetivas mais rapidamente do que movimentar o seu “avatar” à volta de um objeto (Wadley e Ducheneaut, 2009). Greg Wadley refere no seu artigo “Talking and Building: Two studies of collaboration in Second Life” duas definições para a posição e o uso da camera “in-avatar” e “in-camera”, pois é a posição “in-camera” que define o foco de atenção do estudante (Wadley e Ducheneaut, 2008). Por outro lado o movimento em SL® é feito através de andar, correr ou voar. Se o utilizador quiser mudar de ilha utiliza o teletransporte tal como no filme “*Star Trek*” (Antonacci e Modress, 2008) através de *Slurls* (links de ilhas), *Slurls* guardadas no inventário ou pedidos por parte de amigos ou grupos.

A comunicação em SL® é feita através de ferramentas síncronas, *chat*, *IM* (*Instant Message*) e *voz*, e assíncronas, *Notecard* (possibilita sons, imagens, links e *landmarks* – teletransporte para locais) e *IM*, quando o avatar está *offline* a mensagem é enviada para o *e-mail*, se for da preferência do utilizador da conta. Por outro lado é possível o registo em fotografia, a gravação de *machinima* (arte de filmar em ambientes virtuais)

e a visualização de diversas formas de conteúdo multimédia, como por exemplo o vídeo e sítios da internet, através do *Shared Media* "(...) letting you put Internet content on any prim surface you can change, with new browser-like controls, and without the land restrictions¹¹". Estes recursos permitem ao estudante memorizar mais facilmente a informação, assim como revê-la sempre que quiser, como indica Mattar e Maia (2007: 9) "Uma aula no *Second Life* gera memórias espaciais (onde me sentei, onde o professor estava, etc.), o que não ocorre nos *chats*, e que podem colaborar para o aprendizado". A informação transmitida ao aluno que é suportada por estas ferramentas, visual, auditiva ou táctil torna a aprendizagem mais clara (Camacho, 1998:156), permitindo ao estudante desenvolver uma interação e comunicação mais fáceis, levando-o ao objetivo que se pretende naquela aula.

Os grupos facilitam a comunicação e a propagação de mensagens, notícias, avisos e teletransportes porque em IM podemos comunicar com todos os utilizadores ao mesmo tempo, "A group could include thousands of members or just few (...) and they allow role creations, permissions and various other features within the group" (Sivan, 2008: 13). Segundo Bettencourt e Abade (2008: 6), referindo Bransford e Gawel que mencionam as especificidades do SL® sobre o ponto de vista educativo, demonstra as características do grupo: "(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". O professor a partir do grupo consegue verificar se alguém anda perdido, faltou ou tem dúvidas. Em conferências com outros "avatares" no mesmo espaço o grupo pode ser ainda usado para questionar em particular aqueles estudantes. Como indicam Bettencourt e Abade (2008: 5) "O professor, na perspectiva Vygotskiana, deve ser um par do aluno que o ajuda e orienta na resolução de problemas, num processo de criação sucessiva de autonomia por parte

¹¹ [http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:Shared Media](http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:Shared_Media)

do aluno". Quando os utilizadores do SL® aderem a grupos de interesse estes podem ser um meio para uma aprendizagem ao longo da vida. Em Making an European Area of Lifelong Learning, o conceito de aprendizagem ao longo da vida é definida como "all learning activity undertaken throughout life, with the aim of improvising knowledge, skills and competences within a personal, civic, social and/or employment-related perspective¹²". Desta forma, o grupo pode ser considerado como uma comunidade virtual de prática - aprendizagem que contribui para o construtivismo e conectivismo como um processo que reforça a aprendizagem ao longo da vida, colaboração, cooperação e partilha.

Em suma o SL® é um mundo virtual que não foi construído com o objetivo de ser utilizado como uma ferramenta pedagógica, mas as suas características têm atraído muitos professores e investigadores que têm utilizado as vantagens deste ambiente flexível para criar e adaptar às suas necessidades, como é o caso do projeto SLOODLE (*Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment*) desenvolvido por Livingstone e Kemp que permite a ligação entre o Moodle e o SL®, assumindo-se "como o LMS (*Learning Management System*) a utilizar pela comunidade educativa que queira desenvolver a sua atividade pedagógica no ambiente virtual *Second Life*" (Cortesão e Barbas, 2010: 2).

1.2. VANTAGENS, DESVANTAGENS E POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS

A internet tem sofrido grandes evoluções, com o surgimento da Web 1.0 houve uma grande disponibilização de informação, onde os utilizadores tinham um papel muito passivo, apenas de observação e pesquisa. Por outro lado a Web 2.0 vem tornar o utilizador ativo e construtor de conteúdos, facilitando o acesso e utilização, pois não é preciso possuir conhecimentos de programação. Esta também passou a disponibilizar aplicativos e sítios interativos ao contrário da Web 1.0. Assim, a internet tornou-se mais aberta e interativa, "En esta nueva web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimédia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios" (Romaní & Kuklinski, 2007: 15), na qual as

¹² <http://www.bologna-berlin2003.de/pdf/MitteilungEng.pdf>

ferramentas da Web 2.0 vêm facilitar a comunicação, incentivando para a aprendizagem de novos conhecimentos, aprendizagem ao longo da vida e inteligência coletiva " (...) dada, pues, por la memoria colectiva, por un imaginario colectivo y por la existencia de las instituciones, de las tecnologías, de los lenguajes, de los sistemas de símbolos, de los media de comunicación" (Boni, 2008: 226). Desta forma, a internet passa a ser vista como uma plataforma, onde, através de plataformas designadas por LMS (*Learning Management System*) ou VLE (*Virtual Learning Environment*) funciona como apoio necessário à aprendizagem. É neste sentido que surge o conceito de *e-learning 2.0*, ao qual Clara Coutinho (2009: 2769) defende, afirmando que a "Education cannot ignore this reality: e-Learning 2.0 is essential to improve the quality and effectiveness of education and training systems and to ensure that they are accesible to all", onde os aplicativos da Web 2.0 são utilizadas no ensino a distância, *b-learning* e *e-learning*, através de plataformas como o Moodle que têm a função de informar, disponibilizando material em qualquer formato, receber os trabalhos dos estudantes, estimular a participação numa abordagem *peer-to-peer* e organização de datas.

Assim sendo, com o surgimento dos mundos virtuais, podemos estar perante o começo de uma Web 3.0. Como nos indica Zagalo e Pereira (2008: 152), "(...)Os ambientes virtuais do tipo SL formam um completo novo paradigma do conceito de Internet ao transformar o regular acesso 2d à informação em mundos de interacção 3d", estes, defendem ainda, que o aparecimento de mundos virtuais irão "permitir fazer da Web 3d o que os blogues fizeram com a publicação digital". Por isso estamos a caminhar para uma transição de ferramentas da web 2.0 para a web 3D, porque cada vez mais é dado foco na educação à aprendizagem do "eu" e os mundos virtuais são ambientes virtuais que definem-se através de dois aspetos: a multiutilização e a presença imersiva (Leonel Morgado, 2009). Em SL® o ambiente é persistente, imersivo e acessível, no qual tem lugar a interação *peer-to-peer*, aspetos que possibilitam a colaboração, cooperação, partilha e socialização em tempo real, "Interaction with the world takes place in real time. When you do something in the world, you can expect feedback almost immediately. The world is shared. The world is (at least some degree)

persistent” (Bartle, 2004: 4). Desta forma, para Mattar (2008: 4) “o Second Life está muito mais próximo de um ambiente de aprendizado que ferramentas “achatadas” como Blackboard ou Moodle”, apesar de não existir ferramentas de avaliação existe outras formas de avaliar e uma delas é a utilização do Sloodle.

O Sloodle vem dar o apoio ao ensino no mundo virtual, porque este permite ligar e integrar a plataforma Moodle no SL®. A utilização da LMS no e-learning tem limitações porque os estudantes só trabalham com atividades (Yasar & Adiguzel, 2010) mas o Sloodle disponibiliza uma variedade de ferramentas que suporta a aprendizagem em contexto de ambiente imersivo, permitindo dinamizar experiências e oportunidades para os estudantes colaborarem, cooperarem e interagirem com os objetos. As atividades como o *chat*, glossário, referendo, questionário, inquérito e entrega de trabalhos estão representados em ferramentas no *Sloodle Set*, pois é este objeto que permite a configuração e o “*rezzing*” das ferramentas.

Com o Sloodle é possível registrar os estudantes no Moodle através da ferramenta *Registration Booth*, esta vai identificar e associar o estudante ao seu “avatar”, mas também autoriza-lo a participar nas atividades em ambiente virtual. Se o estudante não estiver registado não consegue utilizar as ferramentas, porque uma das vantagens é que toda a informação dada fique registada no Moodle para consulta. Este pode testar os seus conhecimentos com o QuizChair (individualmente ou em grupo), receber conteúdo através da ferramenta *Vending Machine* e com a ferramenta *Drop Box* entregar trabalhos, por exemplo construções de objetos ou *Notecards* com texto, como se estivesse a desenvolver trabalho no Moodle e o professor pode rever o trabalho e enviar feedback no Moodle (Livingstone, Kemp e Edgar, 2008). Uma das potencialidades pedagógicas do Sloodle é a utilização da ferramenta *Webintercom* que grava o *chat* textual, funcionando como suporte à aprendizagem “an aide-memoir and to help them reflect later on their experiences in the virtual world” (Livingstone, Kemp e Edgar, 2008: 144). Trata-se de uma ferramenta síncrona e assíncrona, ou seja, o estudante pode optar por qual das plataformas quer comunicar ou se por algum motivo não consegue entrar no SL® continua a

acompanhar a atividade, "is really useful to enhance the communication between learners who are involved in the activities within both SL® and Moodle" (Yasar e Adiguzel, 2010: 5684). Mas também é possível fazer apresentações utilizando por exemplo o formato *Power Point* ou PDF através de uma ferramenta chamada *Presenter* que também possibilita a apresentação de sítios na internet. Contrariamente ao *Shared Media* que ao ser consultado por várias pessoas pode estar em diferentes partes do sítio, com o *Presenter* o professor pode apresentar para um conjunto de estudantes no mesmo espaço e não precisa de fazer *upload* de imagens para dentro do SL®.

Desta forma, neste mundo partilhado e construído por todos, Mark Bell (2008: 2) define mundos virtuais como "A synchronous, persistent network of people, represented as avatars, facilitated by network computers". A representação através de um avatar facilita uma aprendizagem por exploração, ensino na primeira pessoa, estimulando para uma aprendizagem imersiva "learn by doing/engage with content", "onde os alunos podem estar em contacto com o que aprendem" (Mateus, 2010: 2), ou seja, um ensino mais centrado no aluno (Kluge e Riley, 2008). Lim (2009: 4) refere que "we find virtual representations of self meaningful and believe only to the extent that these same representations are able to participate in constructions and collaborations with other avatars". Assim, a utilização do SL® torna-se vantajosa quando utilizadas as ferramentas disponíveis: a comunicação permite um sentido de proximidade "(...) algo que não é automático em todas as ferramentas de comunicação à distância, mas altera fundamentalmente a comunicação" (Morgado, 2009: 4). O uso da voz em SL® tem mostrado grandes vantagens na educação, principalmente desde que foi disponibilizada em 2007. Greg Wadley (2008) no seu estudo "*Talking and Building: Two Studies of Collaboration in Second Life*" percebeu, como previsível, que a utilização da voz é preferida na educação ou encontros de trabalhos ao contrário do *chat* textual que é preferível para armazenamento e utilização em outras situações paralelas, como por exemplo, durante uma aula o professor utilizar a voz e os estudantes o *chat* para partilharem opiniões ou colocar perguntas. No entanto é preciso o uso de *headphones* para que a comunicação por voz

seja feita com qualidade. O SL® estimula a comunicação, pois, como refere Morgado (2009: 7) "Através da comunicação entre utilizadores, estes podem conceber estratégias comuns ou antagónicas, desenvolver esforços – enfim, levar a cabo as mais diversas actividades sociais". Neste sentido, os grupos representam potencialidades pedagógicas porque estimulam a comunicação e podem gerar comunidades de prática que contribuem para a aprendizagem individual. Estes, normalmente criados em situação profissional/escolar "provides the context for observation, reflection and opportunities for mentorship, both to help the student and for the student to share their knowledge with others" (Hobbs, Gordon & Brown, 2006: 1).

Outro recurso pedagógico e vantagem é o próprio SL® poder ser utilizado de várias formas. O professor pode utilizar para construção, simulação, correr aulas com *scripts*, para colaboração e comunicação, aulas, encontros com professores convidados, demonstração, desenvolvimento de exercícios ou Role-Play. Segundo Lim (2009: 7), existem "six learning styles" que podem ser aplicados no SL®:

- "Learning by exploring": os estudantes aprendem através da exploração de ilhas, comunidades, dependendo da tarefa que é pedida;
- "Learning by collaborating": os estudantes aprendem pela colaboração em equipa na resolução de tarefas/projetos em tempo real;
- "Learning by being": os estudantes aprendem através da descoberta do "eu", participando em Role-Play, modificando o "avatar", criando personagens e desenvolvendo tarefas;
- "Learning by building": os estudantes aprendem a construir e a programar objetos;
- "Learning by championing": os estudantes participam em causas que podem ter impacto na vida real, como por exemplo organização de uma comunidade de fundos para a luta contra o cancro, doações para países em reconstrução, vítimas de terremotos/*tsunamis*, entre outros...;
- "Learning by expressing": os estudantes apresentam os trabalhos que desenvolveram *in-world* no mundo real, como por exemplo,

vídeos em *machinima*, construção de objetos, fotografias, entre outros...

Quanto às desvantagens do SL® é mais a nível técnico, porque é um programa que exige muito da gráfica do computador e precisa de uma boa conexão à internet. Sem estes aspetos o utilizador sofre um "rezzing" de imagens mais lentamente, "lag" "(...)slow reaction time when using Second Life¹³" e qualidade fraca em relação ao seu verdadeiro potencial. No entanto, para iniciantes a adaptação ao ambiente pode demorar algum tempo porque é necessário o entendimento do funcionamento do *viewer* e movimentos de câmara.

2. O E-LEARNING COMO EXTENSÃO DE UMA APRENDIZAGEM NO CIBERESPAÇO

A evolução da VRML (Virtual Reality Modeling Language) tornou-se uma realidade com a criação de ambientes virtuais, como o SL®. Camacho (1998:157) refere que "A VRML dará ao ensino à distância uma nova dimensão e podemos antever, talvez num futuro não muito longínquo, uma comunicação à distância imersiva (...) permitindo a centenas de pessoas interagir, em tempo real, dentro do mesmo espaço virtual". Este futuro está a acontecer agora permitindo não só a comunicação síncrona e assíncrona, interação em tempo real e acesso a várias ferramentas que interligadas entre si possibilitam várias formas de estimular o ensino e juntar num único espaço várias pessoas geometricamente dispersas pelo mundo. Enquanto Derrick de Kerckhove (1997) considerava que na Realidade Virtual seria possível arquivar informação tal como a nossa mente o faz. Estas potencialidades idealizadas são possíveis através dos mundos virtuais que no *e-learning* mostram uma grande versatilidade, desde o seu ambiente gráfico, onde os espaços virtuais são fáceis de adaptar e moldar às necessidades dos estudantes, tornando a exploração essencial às quais as atividades facilitam uma aproximação mais rápida que proporcionara o desenvolvimento de aprendizagem e conhecimento, "We thus envision and analyse the opportunity of using new e-learning approaches with virtual worlds in support of active and pragmatista learners, as a way to better

¹³ <http://wiki.secondlife.com/wiki/Lag>

provide real world training and education to professionals” (Morgado et al., 2010: 16). Pois, a “representação integral” (Cadoz, 1996) da sala de aula no ciberespaço, agora nos mundos virtuais é uma simbologia que transmite ao estudante características que são imediatamente associadas a espaços conhecidos – interação homem-computador.

Os estudantes são motivados para uma aprendizagem lúdica, onde a interatividade com os objetos 3D contribuí para a “experiência pessoal e auto-aprendizagem, aprendizagem pela descoberta do conhecimento e construção pessoal do saber” (Camacho e Gouveia, 1998: 11). À medida que interagem, os resultados nos mundos virtuais são dados de forma direta “Because of the way in which the virtual environments are modeled and constructed, user actions always entail appropriate and immediate world feedback (...) User-directed action and problem solving also foster a strong sense of ownership of the problem and its subsequent solution” (Yam Chee, 2001) salientando ainda o facto de ser uma aprendizagem na primeira pessoa ao qual o estudante tem mais autonomia e sentido de realização no trabalho que desenvolve, aproveitando um ambiente de “*Simulation-Learning*”. As “técnicas de simulação, em particular as que põem em jogo as imagens interactivas, não substituem o raciocínio humano, mas prolongam e transformam as capacidades da imaginação e do pensamento” (Lévy, 2000:177).

No entanto para muitos autores um dos problemas do ensino a distância é focado na aquisição do conhecimento em vez de resolver problemas mais complexos (Lou, 2004). Para Camacho (1998:156) “a criatividade, a comunicação, a análise, o espírito crítico e a verificação de hipóteses, são outras capacidades cujo desenvolvimento pode, também, ser promovido através do uso da Realidade Virtual”. Desta forma, a partilha, colaboração e cooperação neste espaço leva os estudantes a refletirem e a discutirem fatores mais complexos nos temas e matérias aos quais se debruçam. Assim a conceção de um espaço informal é muito pertinente porque convida a conhecer os colegas quando a presença na sala de aula é quase inexistente ou que não existe. Esta construção do conhecimento feita pelos alunos é muito importante quando uma das taxas de desistência do ensino a distância é a falta de motivação e de relações pessoais “(...) motivation,

feelings and sense of community belonging that are generated among SL® users helps to create, develop and maintain connections, and facilitate a process of continuous and natural learning” (Loureiro e Bettencourt, 2010). Por outro lado este sentimento de pertença pode ser gerado com a ajuda do e-tutor em mundos virtuais, “Students and tutors can meet in-world, share information and resources (...) ” (Macedo e Morgado, 2009). “In a collaborative virtual environment, people are a very useful learning resource for one another” (Yam Chee, 2001: 3) a concepção é perspectivada de forma a levar o aluno a interrogar-se, construindo interpretações, tendo em conta várias situações para defender os seus ideais alcançando assim, a construção do conhecimento (Knuth e Cunnigham, 1993).

As comunidades virtuais de prática juntando grupos com os mesmos objetivos, são prática que em conjunto leva ao construtivismo onde os estudantes têm de construir o conhecimento, onde a colaboração é fundamental, “(...) where people learn by sharing” (Macedo e Morgado, 2009).

3. A REDE SOCIAL FACEBOOK NO E-LEARNING

A Sociedade da Informação e Conhecimento tem vindo a sofrer mudanças, principalmente ao nível social e tecnológico, afetando a forma como são feitas as comunicações, “com o desenvolvimento da internet e das suas redes de suporte, o motor tecnológico sofreu uma mutação, com impacto nos modelos de organização económica e social à escala global” (Zorrinho, 2009: 24, in b-mercator). Segundo Bowers, Davis e Neely (2010: 137) “ Social networking, blogs, wikis, podcasts, mash-ups and virtual worlds are being considered for their prospective utility in forming more participatory learning environments from which all students may benefit”, assim, existem hoje vários *gadgets* que permitem o acesso à internet e com a disponibilização de acessos a *wireless*, mais utilizadores estão ligados à internet e conseqüentemente aos locais onde podem interagir com outras pessoas. Esta realidade de estar sempre ligado à rede designada por “*always on*”, leva à criação de estratégias de comunicação porque é onde o público está, os “*digital natives*” (Prensky) e os “*digital immigrant*” (Prensky).

Se “uma das principais características da Internet é a quantidade de informação que é capaz de gerar sobre todas as áreas do conhecimento. Com mais de 500 milhões de *websites*, e acima de 70 milhões de *blogs*, os volumes de informação que circulam são elevadíssimos, e com tendência de crescer” (Dionísio *et al*, 2009:41), é então por esta razão que a informação representa um ponto forte nas redes sociais e como indica Zorrinho (2009:24) “na globalização em rede há duas variáveis-chave de sucesso – o acesso à informação crítica e o conhecimento que permite decodificar e transformar em valor”. O utilizador tem hoje toda a informação que necessita “a distância de um *click*”, e as ferramentas para interagir com as marcas, empresas, instituições, entre outros. Estas ferramentas disponíveis que fazem parte da Web 2.0, denominados por Redes Sociais (Social Networking) “Serviços baseados na Web que permitem aos utilizadores criar um perfil público ou semi-público numa rede delimitada, articular uma lista de outros utilizadores com quem partilham uma ligação, e ver e circular pela sua lista de ligações e pelas ligações de outras pessoas dentro do sistema” (Boyd e Ellison, 2007), os *New Media*, expressão que se refere aos novos media interativos e às soluções encontradas fora dos meios tradicionais. Recorre ao digital (*Facebook, YouTube, Flirck, Second Life®, Twitter*) para usar como canal de distribuição e partilha, rápida e simples, onde cada utilizador é também consumidor e tem o seu próprio público e o *Social Media* é a utilização de um conjunto de meios e ferramentas *online*, internet – comunidades, redes sociais, etc., para divulgar ideias, obter e partilhar informação.

Desta forma é imprescindível no ensino *e-learning* as redes sociais para contactar com os estudantes, pois, provavelmente passam mais tempo nelas no que nos seus *e-mails* ou plataforma “Em Março de 2009 (...) O tempo despendido pelos utilizadores da internet nas redes sociais em todo o mundo tinha excedido pela primeira vez o tempo que passam no e-mail. Uma nova forma de comunicação tinha sido instituída” (Kirkpatrick, 2011:351-352). É também um meio onde partilham informações entre si e as notícias mais importantes chegam de forma mais rápida. Além disso, a internet destaca-se pela sua rapidez, inovação, eficiência, personalização, omnipresença, imaterial, fossilizante e crescente (Dionísio *et al*, 2009:32).

Por outro lado, não são apenas os estudantes que usufruem destas interações, também a comunidade em geral e graças à interoperabilidade entre redes outros interessados ficam a saber de novidades mais recentes, porque “Collaborative networks bring enormous benefits to their member organizations (...) Several reference models, frameworks, tools and infrastructures supporting (or claiming to support) seamless interoperability in a collaborative networked environment have been developed” (Chituc, 2008: VI), permitindo, assim a ligação com outras plataformas ou redes sociais, propagando-se a informação, como refere Chituc (2008: 77) “Semantic interoperability assures that the information exchanged by different systems/ organizations is meaningful and all the communicating systems interpret it in the same way”.

O SL® e o Facebook são plataformas diferentes, um é 3D e o outro é 2D, e são ambos espaços de socialização onde se cria narrativas através do “avatar” ou perfil, mas o Facebook é muito mais simples e mais acessível (Meadows, entrevistado por Higley, 2010: 173, em I, AVATAR JWWE Interview: Mark Stephen Meadows). Desta forma, o crescente número de utilizadores, como indicado na imagem “The 2010 Social Networking Map” (Bloch, 2010)

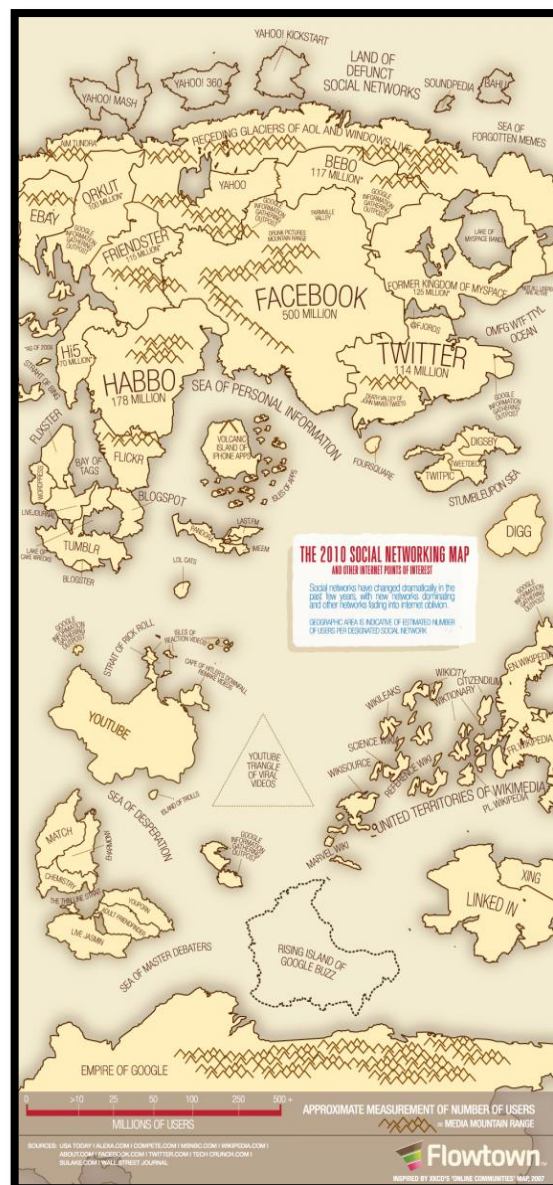


Figura 1 - “The 2010 Social Networking Map”, por Ethan Bloch (2010)

(figura1), torna esta rede social numa fonte de comunicação para informar

e partilhar ideias, levando e estimulando os estudantes para encontros em SL®.

O *Facebook* é um veículo para a partilha, colaboração, inteligência coletiva e construtivismo. A participação é muito importante, assim como chegar ao público e é por esta razão que este pode ser um complemento no ensino em formato *e-learning*.

PARTE II – METODOLOGIA DO PROJETO TECNOLÓGICO

4. ESTUDO DE CASO

A metodologia escolhida para este projeto foi o estudo de caso que procura ser uma abordagem metodológica de investigação que privilegia a análise de conteúdo. Desta forma, achamos necessário definir o conceito de estudo de caso que é um método que contribui para a compreensão, quando procuramos responder a questões do tipo “como” e “porquê” (Yin, 1994) ¹⁴. Existem várias definições, para Yin (2001), citado por Duarte e Barros (2006: 216) “o estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenómeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenómeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas” ¹⁵. Assim, o estudo de caso irá contribuir para o entendimento dos objetivos em estudo e dar resposta às questões de investigação, recorrendo a uma análise qualitativa e quantitativa.

Em seguida iremos contextualizar o nosso projeto, apresentando as perguntas de investigação e objetivos, a caracterização do nosso público-alvo, as atividades que desenvolvemos e a calendarização do projeto.

4.1. E-COMUNICAÇÃO

4.1.1. INTEGRAÇÃO DA ILHA EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO E DO FACEBOOK NA PLATAFORMA E-RAÍZES_REDES

A plataforma e-Raíces_Redex tem o conceito de que todos “temos alguma coisa para aprender e alguma coisa para partilhar¹⁶”, por isso é de todo o interesse criarmos dois espaços de comunicação para os estudantes, mas também para toda a comunidade que pretende receber e ser informado sobre o progresso do projeto e-Raíces_Redex. A coordenadora e pró-presidente do *e-learning* do Instituto Politécnico de Santarém, refere¹⁷ que

¹⁴ Mestrado em Educação – Tecnologia Educativa – Métodos de investigação em educação, *Estudo de Caso*, disponível em: <http://grupo4te.com.sapo.pt/mie2.html> (consultado em 14 de Dezembro de 2010)

¹⁵ Duarte, Jorge; Barros, Antonio (2006), *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*, São Paulo, Editora Atlas

¹⁶ <http://eraizes.ipsantarem.pt/>

¹⁷ <http://www.i-gov.org/index.php?article=14694&visual=1&id=117&subject=216>

este projeto tem como objetivo cumprir o «Contrato de Confiança» que prevê um aumento de alunos no ensino a distância. Assim, decidimos usar um espaço na ilha da Educação e Inovação, no SL®, da Escola Superior de Educação de Santarém, e prepara-lo para utilizar a ferramenta Sloodle, disponibilizando aos estudantes do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, um local onde podem participar em atividades, assistir a aulas, conferências ou comunicações e principalmente, um lugar informal, onde as palavras-chave são a comunicação, conhecimento, partilha, cooperação, colaboração e criação de laços de afeto. É importante referir que é a primeira experiência de formação que o Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Educação, está a desenvolver num formato de ensino *e-learning*.

Num ensino em formato *e-learning* o contacto e a criação de amizades é a âncora para a motivação e incentivo para a participação e interação, mas também para o estudante sentir que faz parte de uma comunidade, como refere Loureiro e Bettencourt (2010) "For us, and from what we have been observing from the past few months, one of the most important conditions for people stick around at Second Life® is related with the relationships that are made (not just between avatars, but also between avatars and persons behind the screen) and with the sense of belong to a community" e segundo Wallace e Maryott (2009: 1) "virtual worlds offer increased opportunities for interaction and an increased sense of community, both of which can enhance student engagement in learning and reduce the feeling of disconnection that leads to drop-out". Por isso, num espaço 3D com uma representação física, "avatar", que pode ser mudado e modificado ao gosto do utilizador, faz com que seja mais acessível conhecer outras pessoas "The use of avatars for representation in virtual worlds can increase a student's sense of social presence, the feeling that others are present with the user in the mediated environment" (Nowak e Biocca 2004, in Wallace e Maryott, 2009: 1). Assim, o espaço Sloodle (Figura 2), na ilha da Educação e Inovação, tem uma área com ferramentas Sloodle, o *Registration Booth*, *QuizChair*, *Vending Machine* e *Webintercom*. No local temos ainda um sítio na internet, através do *Shared Media*, onde disponibilizamos gravações de comunicações feitas na ilha e uma área social com bancos. Fora deste local,

na ilha, dispomos de um auditório onde são realizadas conferências e um espaço para exposições. Desta forma, a ilha não fica limitada aos estudantes, mas a todos os interessados que queiram visitar e ver os trabalhos dos estudantes e até possibilitar que outros assistam a conferências.

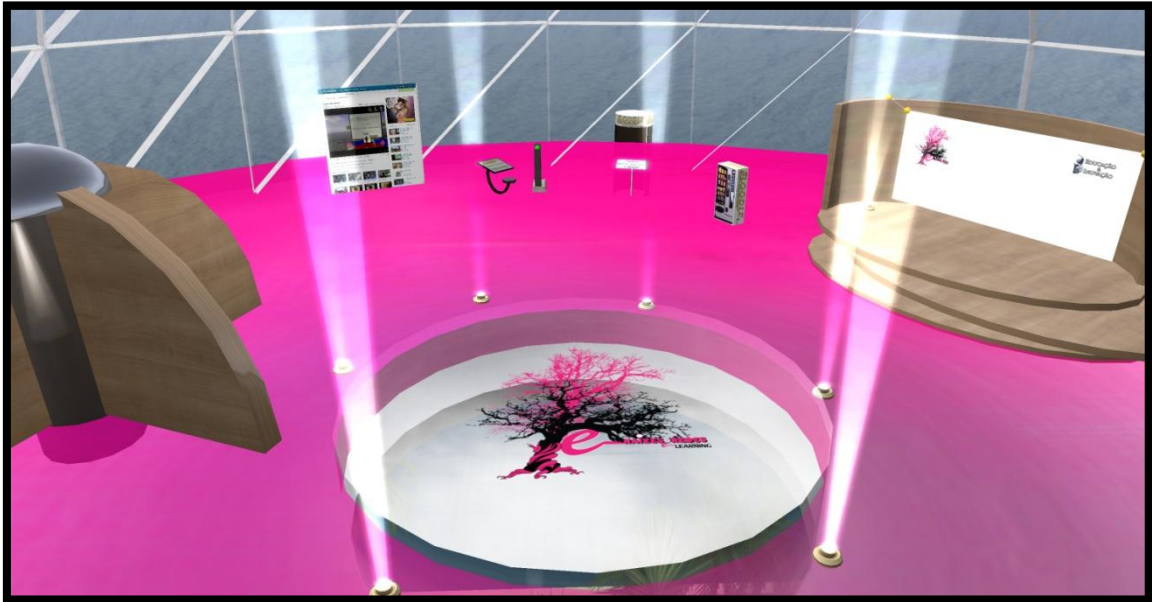


Figura 2 – Espaço Sloodle

No que diz respeito à integração deste espaço virtual na plataforma e-Raízes_Reddes, esta é feita através da ferramenta Sloodle, ou neste caso, denominado módulo/aplicativo (instalação realizada pelo e-plataforma) que permite fazer a comunicação entre o Moodle e o SL®. Através da ferramenta *Registration Booth* poderemos interligar os nossos estudantes com os seus respetivos "avatares", descobrindo assim a identidade de cada um e desenvolver várias atividades. Este espaço vem respeitar a filosofia do *e-learning*, onde os estudantes podem gerir o seu tempo, mas em ambiente virtual existe um *feedback* imediato quando estamos todos reunidos (e-tutor dos mundos virtuais, professores convidados e estudantes), como indica Pita (2008: 17) "(...) este ambiente possibilita a resposta imediata aos problemas colocados pelo aluno, independentemente do local ou da hora, o que não é possível com as ferramentas assíncronas que se utilizam regularmente na educação", o que facilita a comunicação.

Relativamente à rede social *Facebook* foi criada uma página do projeto e-Raízes_Red (<https://www.facebook.com/eRaizes>) para comunicar com a comunidade escolar, mas também com interessados em seguir o projeto e para os estudantes que têm unidades curriculares em *e-learning*. Desta forma, logo na página inicial da plataforma Moodle¹⁸ está disponível um bloco com ligação à página do *Facebook* (inserido pelo e-plataforma). Por outro lado a página está integrada numa rede de interoperabilidade que “includes ensuring an involvement in the continued development of communication, transport, storage and representation standards” (Miller, 2000), facilitando a propagação das informações para outras plataformas ou redes sociais, no entanto, este projeto só é focado na importância da utilização do *Facebook* no *e-learning*. Em relação aos grupos foram criados dois, um para Seminário I com o nome de e-Raízes_Red e outro para Metodologia do Projeto Tecnológico com o nome e-Comunicação, estes têm como objetivo facilitar a comunicação e partilha.

4.1.2. QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO E OBJETIVOS

No projeto e-Comunicação Em Espaço Virtual, pretendemos responder às seguintes questões de investigação:

- Qual é a importância dos mundos virtuais em ensino de formato *e-learning*?
- Será o *Second Life*® um espaço que fomenta a comunicação e a aprendizagem colaborativa?
- Até que ponto pode um e-tutor em *Second Life*® incentivar a utilização/ participação em mundos virtuais?
- Será o *Facebook* (Página e Grupo) no ensino de formato *e-learning* um espaço de comunicação que se sobrepõe ao fórum e notícias no Moodle?

Desta forma propomos os seguintes objetivos:

- Mostrar as potencialidades do *Second Life*® como espaço de partilha de conhecimento, comunicação, colaboração e auto-aprendizagem;

¹⁸ <http://eraizes.ipsantarem.pt/>

- Compreender de que forma o *Second Life*® estimula a comunicação e a aprendizagem colaborativa;
- Verificar a importância da existência de um e-tutor em *Second Life*® para moderar e orientar neste ambiente virtual.
- Compreender se o grupo e página no *Facebook* é um método mais rápido para informar e partilhar conhecimento em oposição ao Moodle.

Em suma, este estudo pretende saber se o SL® é um espaço que propicia a comunicação e colaboração num ensino em formato *e-learning*, onde o uso de um e-tutor em mundos virtuais e a rede social *Facebook* vêm facilitar a aprendizagem e comunicação.

4.1.3. CARATERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

O público-alvo deste estudo são os estudantes do 1º e 2º ano do 2ºCiclo de Educação e Comunicação Multimédia. Trata-se de dois grupos multidisciplinares, composto por 23 estudantes em Seminário I e 16 em Metodologia do Projeto Tecnológico. Infelizmente por razões que nos são desconhecidas e por falta de participação ficamos com 21 estudantes em Seminário I e 13 em Metodologia do Projeto Tecnológico, fazendo no total 34 estudantes, 19 do sexo feminino e 15 do sexo masculino (*cf.* anexo B), com idades compreendidas entre os 20 aos 50 anos, aonde a média é aproximada de 38% entre os 30 a 39 anos (*cf.* anexo B).

4.1.4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA UNIDADE CURRICULAR DE SEMINÁRIO I

Em Seminário I, os módulos são organizados segundo uma estrutura definida, composta por o guia do estudante que contem a introdução do módulo, objetivos e atividades, dois fóruns, um de ajuda e feedback e o outro denominado por fórum de discussão, onde cada aluno partilha a sua opinião e comenta a dos colegas, um diário de bordo para o estudante refletir sobre o trabalho desenvolvido, um glossário, um questionário para testarem os conhecimentos e entrega de trabalhos. Propusemos em primeiro lugar no Módulo 3: Redes Sociais (Figura 3) de 15 a 21 de Novembro de 2010 (1ºsemestre) que os estudantes criassem uma página

no *Facebook* sobre os temas dos projetos e que elaborassem uma rede de interoperabilidade que permitisse a divulgação e promoção do projeto. Informar o público, partilhar com os colegas, receber ideias da comunidade, *feedbacks*, “*Likes*” e comentários, refletindo sobre a importância desta rede social num projeto, no diário de bordo. De forma a dar apoio ao estudante foi disponibilizado duas apresentações sobre as redes sociais e sobre o *Facebook*, como se cria uma página, um grupo e qual a diferença entre página, grupo e perfil.



Figura 3 – Módulo 3: Redes Sociais

De seguida, apresentamos o guia do estudante, onde podemos ver os objetivos e as atividades pormenorizadamente. Desta forma, apresentamos a seguinte introdução: “Não existem plataformas perfeitas, nem sistema de comunicação sem falhas. Criar um plano de promoção e de distribuição de conteúdos na Web, implica olhar para várias ferramentas, interliga-las e acima de tudo respeitar as diferentes plataformas utilizadas pelo público-alvo. Forçar o uso das nossas próprias ferramentas a um público-alvo que queremos que nos ouça e leia, é impor tecnologias que são absorvidas como um elemento estranho, e de usabilidade reduzida. Se em contrapartida adequarmos as ferramentas e conteúdos que já possuímos, conseguimos ir de encontro a este público-alvo. A questão nunca será a plataforma, mas sim a distribuição da informação nos locais mais povoados da WEB. O segredo está na distribuição destes mesmos conteúdos, e na rede que terá de ser criada, mas acima de tudo na INTERAÇÃO entre Organização – Cliente”. Assim, foi definido os tópicos do módulo 3, que são:

entender os diferentes espaços sociais *online*, as suas características e forma adequada de utilização e o seu impacto junto do público-alvo, desenvolver um projeto de social *networking* com a criação de conteúdos, desenvolver estruturas complexas de distribuição de informação online e em tempo real com a criação de estruturas interoperacionais, compreender as mudanças na comunicação *online* em tempo real e na interação a ser aplicada e avaliar os resultados utilizando ferramentas precisas para medir o impacto, crescimento, interação e crescimento de um espaço social *online*. Pretende-se que os estudantes atinjam os seguintes objetivos: compreender os diferentes formatos de comunicação na Web em tempo real, desenvolver uma rede interoperacional de fluxo informativo automatizado e avaliar os resultados de um projeto em redes sociais. Por isso, foi pedido aos estudantes a dinamização das páginas criadas, utilizando os elementos multimédia que o *Facebook pages* permite, publicando fotos, vídeos, áudio, notas, criando tópicos de discussão que possibilite aos utilizadores interagir de forma a aumentar a audiência e o nível de atividade na página. Quanto ao fórum de discussão foi colocado as seguintes perguntas: A que elementos multimédia os utilizadores da sua página são mais reativos? Que formas de promoção e de interação encontrou, para fazer crescer a sua audiência? Qual foi aquela com que obteve mais sucesso? Qual foi a média de interações//likes obtidas pela sua página? Qual foi a média de utilizadores ativos na sua página? Que mudanças fez no seu comportamento, durante a dinamização da página, de forma a adequar a um maior feedback dos utilizadores?

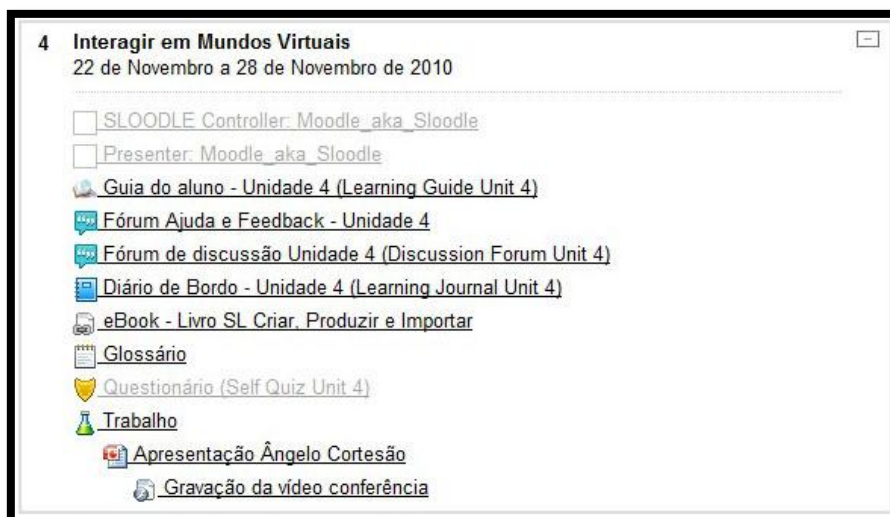


Figura 4 – Módulo 4: Interagir em Mundos Virtuais

Seguidamente e como esta unidade curricular situa-se na sequência da unidade curricular de Estágio Profissional e tem como finalidade a elaboração de um Relatório de Estágio, propusemos no Módulo 4: Interagir em Mundos Virtuais (Figura 4) de 22 a 28 de Novembro de 2010 (1º semestre) um ambiente emergente que permite aos estudantes contactar com pessoas, procurando comunidades de aprendizagem (Grupos) e ilhas onde pudessem enriquecer a sua pesquisa para o projeto. Desta forma, o módulo 4 está organizado segundo a estrutura definida.

A atividade semanal procura responder às diferentes representações da construção do perfil do cidadão digital *Homo Zappiens Avatars*, decorrido do conhecimento expresso por Wim Veen (2006) no livro "*Homo Zappiens: growing up in a digital age*" sobre as características representativas do *Homo Zappiens - iconic-skills, multitasking, zapping, no-linear e collaborative skills*. Constitui uma resultante desse contexto, a percepção de serem essas características intrínsecas aos estudantes do ensino superior, que procuram promover as suas competências pessoais, sociais e relacionais, em diferentes espaços de aprendizagem.

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 utilizado em todos os níveis de ensino. Por isso, os objetivos deste módulo são: saber encontrar grupos de discussão adequados ao tema que vai trabalhar, encontrar ilhas da área em que vai investigar e saber passar da informação obtida para o conhecimento de forma a que possa contribuir para o relatório de estágio.

No Fórum de discussão, levamos os estudantes a refletirem sobre a pesquisa que efetuaram com a seguinte questão: "Depois de entrar nas ilhas e nos grupos de discussão específicos do tema que vai tratar em Mestrado, descreva qual a ilha e o grupo onde poderá obter melhores conhecimentos para valorizar o seu relatório. Explique de que forma vai aplicar este conhecimento na investigação".

Interagir em Mundos virtuais levou, também, os estudantes a registarem-se no Sloodle através do *Registration Booth* e a participarem no *QuizChair* para testarem os seus conhecimentos. Neste módulo foi disponibilizado um sítio com o *e-book* – Livro SL, Criar, Produzir e Importar (Moreira *et al*, 2009) e no dia 22 de Novembro de 2010 às 11h00 em SL®, na ilha SLESES, no espaço *Queries* foi dinamizada uma Comunicação pelo Mestre Ângelo Cortesão sobre Moodle aka Sloodle: Um LMS no *Second Life*®.

É importante salientar que estes módulos tiveram sempre um e-tutor responsável por acompanhar os estudantes quando questionados ou solicitado pelos estudantes.

4.1.5. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA UNIDADE CURRICULAR DE METODOLOGIA DO PROJETO TECNOLÓGICO

Os estudantes do 1ºano do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia tiveram, apenas, no primeiro dia de aulas uma introdução ao SL®, não tendo a partir daí mais contacto com o ambiente virtual. Por isso, decidimos elaborar duas fases para a preparação do nosso projeto. Numa primeira fase os alunos foram convidados a ter uma formação sobre iniciação no SL® em formato *e-learning* com a orientação da e-tutora em mundos virtuais e uma apresentação sobre o Sloodle, o seu modo de funcionamento e as suas ferramentas. Desta forma, foi criado no Moodle na unidade curricular de Metodologia do Projeto Tecnológico o Módulo 3: *Second Life*® e Sloodle (Figura 5) que decorreu de 21 a 27 de Março de 2011 (2ºsemestre).



Figura 5 – Unidade Curricular de MPT (Módulo 3: *Second Life*® e *Sloodle*)

Este módulo foi elaborado seguindo uma estrutura definida, como indicado anteriormente, com o guia do estudante, onde foi disponibilizado uma introdução sobre o módulo, os tópicos a serem desenvolvidos, os objetivos e atividades, um fórum de ajuda e feedback onde os estudantes podiam colocar as suas dúvidas relativamente a aspetos de conteúdo e de organização, mas também sugestões para melhorar o funcionamento do módulo.

Este módulo é uma introdução às ferramentas *Sloodle*, onde todos os mestrandos reviram ou aprofundaram os primeiros passos em *Second Life*® que foram apresentados no 1º semestre. Assim, tiveram a oportunidade de conhecer a plataforma Moodle com integração do *Sloodle* e refletir sobre as vantagens do mesmo no ensino *e-learning*.

As atividades foram desenvolvidas na ilha da Educação e da Inovação e consistiram na introdução aos menus do *viewer* e movimentação no espaço *Second Life*®, ao registo do *avatar* no Moodle, gravar *chat* textual no *Second Life*® com a ferramenta *Sloodle*, *Webintercom*, visionar o vídeo da Conferência dada pelo Mestre Ângelo Cortesão sobre o Moodle *aka Sloodle*, participar no *QuizChair* (ferramenta do *Sloodle*) sobre o *Second Life*® e o *Sloodle* e receber informação através da ferramenta *Vending Machine*. Esta sessão teve como lema do *e-learning* flexibilidade de horários, por isso cada estudante marcou com a tutora através do grupo *facebook* e-comunicação quando pretendia realizar as atividades que foram aconselhadas individualmente ou a pares. Assim, foi estruturado os seguintes tópicos: rever os conhecimentos sobre o *viewer* e a movimentação em *Second Life*®, conhecer as ferramentas *Sloodle* e interagir em espaço virtual e refletir sobre as vantagens do *Second Life*® com recurso ao *Sloodle* no ensino *e-learning*. Neste módulo, os estudantes tiveram como objetivos: aprender mais sobre o *viewer* do *Second Life*® e a movimentação no espaço virtual, dominar e compreender as ferramentas *Sloodle* e identificar as vantagens do *Sloodle* no *e-learning*.

Todas as comunicações foram feitas através do grupo e-Comunicação na rede social *Facebook*, incluindo marcações de encontros no espaço SL®,

opiniões, comentários sobre as atividades, divulgação de atividades, partilha, entre outros. Assim, nesta primeira semana, como referido acima, foi combinado com os estudantes encontros em formato *e-learning* para a compreensão do *viewer* do SL® e do Sloodle. Houve preferência pela noite a partir das 22h00 e utilização de voz e por vezes *chat* textual. Em primeiro lugar o estudante aprendeu a movimentar-se e a trabalhar com o *viewer* e de seguida trabalhou com o Sloodle.

Numa segunda fase, propusemos aos estudantes o Módulo 4: Comunicações em *Second Life*®, de 28 de Março a 13 de Abril de 2011 (Figura 6) (2º semestre). Neste módulo convidamos professores e alguns profissionais do SL®, expondo as várias atividades que podem ser desenvolvidas neste ambiente virtual. Todas as Comunicações foram gravadas (*machinima*) e disponibilizadas num sítio¹⁹ que permitisse a divulgação em outros espaços, assim como o *chat* textual através da ferramenta Sloodle *Webintercom* para os estudantes poderem rever. Por outro lado, os professores também disponibilizaram as suas apresentações que foram colocadas no Módulo 4 e o *chat* textual ficou no Módulo 3.

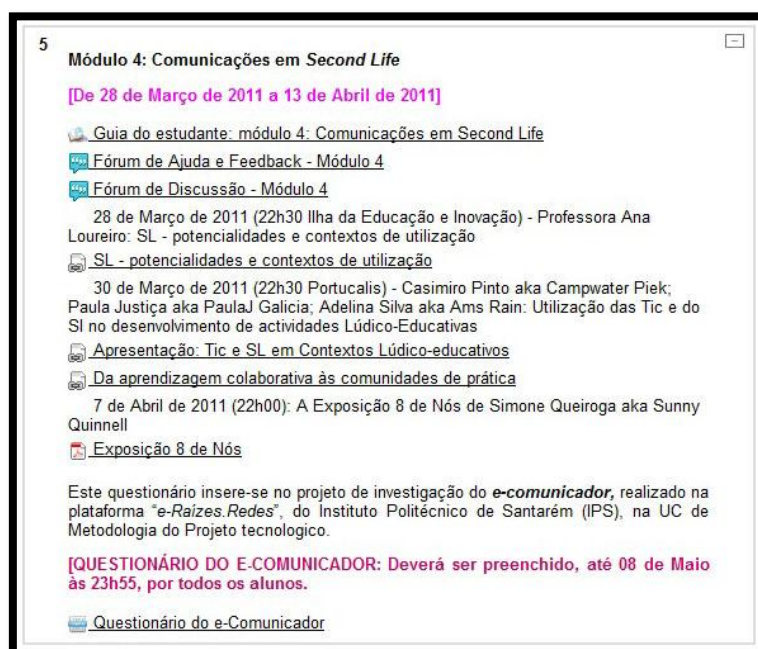


Figura 6 - Módulo 4: Comunicações em *Second Life*®

¹⁹ <http://www.dailymotion.com/MCatia#videoId=xiaxr6>

Neste módulo o guia do estudante apenas tem a seguinte introdução: No âmbito do módulo 3 e do estudo sobre e-comunicação: em espaço virtual, os alunos de mestrado terão um conjunto de Comunicações sobre vários temas em *Second Life*®, em várias ilhas, que tiveram como objetivo apresentar um espaço onde permite a interação e receção, mas também um espaço para colaborar, partilhar e cooperar. Desta forma, apresentamos de seguida o programa das Comunicações:

- 28 de Março de 2011 (Ilha da Educação e Inovação²⁰ 22h00 – 45 minutos): *SL – potencialidades e contextos de utilização*, pela Professora Ana Loureiro aka Anitia Loire;
- 30 de Março de 2011 (Ilha Portucalis²¹ a partir das 22h30): *Utilização das Tic e do SL® no desenvolvimento de atividades Lúdico-Educativas, O Yoga do Sorriso e da Aprendizagem Colaborativa às Comunidades de Prática*, por Casimiro Pinto aka Campwater Piek; Paula Justiça aka PaulaJ Galicia; Adelina Silva aka Ams Rain;
- 6 de Abril de 2011 (Ilha Portucalis 22h30 - 45 minutos): *Os princípios de aprendizagem nos videojogos*, por Casimiro Pinto aka Campwater Piek;
- 7 de Abril de 2011 (Ilha Ice Caverns²² 22h00 – 45 minutos): *A Exposição 8 de Nós* de Simone Queiroga aka Sunny Quinnell;
- 13 de Abril de 2011 (Ilha Horse Inn²³ 22h – 45 minutos): *A Construção em Second Life*, por Genius Bikcin aka Paulo Fernandes.

É de salientar que as Comunicações na ilha Portucalis e Horse Inn foram abertas ao público, ou seja, utilizadores do SL®. Os estudantes de 2ºano também foram convidados para assistir às Comunicações.

4.2. CALENDARIZAÇÃO

No projeto e-Comunicação em Espaço Virtual procuramos estudar dois espaços de comunicação, o SL® e o *Facebook*, onde os estudantes são acompanhados por um e-tutor dos mundos virtuais. Assim, o estudo

²⁰ <http://maps.secondlife.com/secondlife/Educacao%20e%20Inovacao/145/240/53>

²¹ <http://maps.secondlife.com/secondlife/Portucalis/237/127/22>

²² <http://maps.secondlife.com/secondlife/MeetingSupport/158/158/21>

²³ <http://maps.secondlife.com/secondlife/LISBOA%20XXI/96/20/22>

implicou a elaboração de uma calendarização adequada, como podemos ver na figura 7, cujas atividades foram referidas acima.

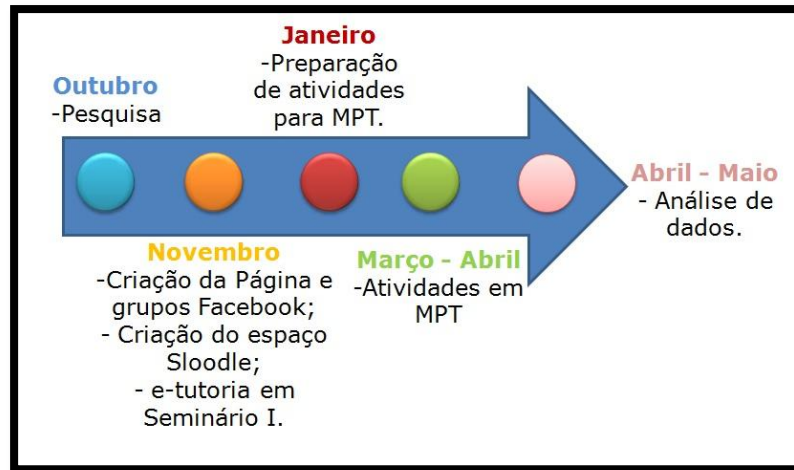


Figura 7 - Calendarização

PARTE III – ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Nesta última parte apresentam-se os resultados recolhidos, qualitativos e quantitativos. Os dados foram obtidos através da participação dos estudantes no fórum de discussão, diário de bordo, grupo do *Facebook* e questionários.

A análise foi feita recorrendo ao *software* WebQDA e remete-nos para as questões de investigação e objetivos estipulados no nosso estudo, referido na parte II.

5. AMBIENTAÇÃO EM SL®

No projeto e-Comunicação em espaço Virtual é necessário saber utilizar o *viewer* do SL®. Assim, é necessário perceber quais os conhecimentos dos estudantes, principalmente do 2ºano porque o 1ºano teve uma sessão sobre SL®, como criar uma conta e os primeiros passos, no dia da receção dos estudantes. Esta análise vai permitir-nos responder às opções que tomamos relativamente ao 1ºano e dar resposta às nossas questões de investigação. Desta forma, no 2ºano, 16 estudantes tiveram o seu primeiro contacto com o SL® na escola enquanto os restantes 5 foi por auto-descoberta, desenvolveram todos trabalhos no âmbito escolar, referenciando *Storyboard* e filmagens (*machinima*) à exceção de um estudante que faz construção de ilhas, móveis, roupas, avatares e programa em *scripting* (cf. Anexo A).





Resposta	Média
Excelente	 10%
Bom	 19%
Razoável	 52%
Mau	 19%

Gráfico 1 – Classificação do conhecimento em SL®

No entanto 52% (cf. Gráfico 1) da turma classifica o seu conhecimento como razoável e 48% (cf. Gráfico 1) frequenta raramente o SL®. Quando questionados por esta razão selecionam como principal motivo (cf. Anexo A) a falta de vontade ou disposição ou, ainda, falta de tempo. Estes resultados mostram uma grande desmotivação dos estudantes, quando 6% das opiniões são a falta de conhecimento, por questões de empatia e porque é utilizado, apenas, em contexto escolar. Por outro lado 3 estudantes em 21

recorrem a este mundo virtual para entretenimento ou aquisição de novos conhecimentos.

Porém foi pedido aos estudantes para explorarem no SL® ilhas e grupos sobre os projetos que estão a desenvolver para poderem valorizar a sua pesquisa no Relatório de Estágio. A maior parte dos estudantes encontrou grupos e ilhas sobre a temática que se encontravam a desenvolver, mas não conseguiram obter *feedbacks* ou as ilhas encontravam-se desertas e com falta de informação. Sentiram, também, algumas dificuldades a nível técnico. Apesar de considerarem importante o *Second Life*®, a falta de experiência com o ambiente desmotivou-os, como referem estes estudantes (cf. Anexo C): “O *Second Life* (SL) é um espaço com grande potencial em relação ao meu projecto mas, a minha inexperiência faz com que a pesquisa não tenha sortido os melhores efeitos” e “por vezes andava completamente perdida, sem saber muito bem o que andava à procura. Tentei pesquisar dentro e fora do *Second Life*, mas os resultados foram os mesmos”. No entanto, os que conseguiram encontrar informação partilharam-na com os colegas, como é o caso desta aluna: “...destaco “*The Tech Virtual Museum Workshop*”, que pretende ser um local de exposição de materiais educativos, conceitos e designs, despertou-me a curiosidade e foi visitar, achei um local com informações interessantes e a ilha está bem organizada, é uma boa partilha de um local no *Second Life* que desconhecia”. Alguns decidiram não continuar a pesquisar no *Second Life*®, porque os seus projetos não se relacionavam com mundos virtuais “Embora o SL seja um ótimo meio para a partilha do conhecimento não irei utilizar esta plataforma pois o objectivo do meu projecto passa pela criação de workshops e tarefas propostas num blog que irei criar exclusivamente para o desenvolvimento do meu projecto” e “o meu projecto incide sobre uma temática específica, pelo qual não vou utilizar os Mundos Virtuais, para a realização deste”. Por outro lado, outros continuaram a pesquisar e ainda reconheceram a importância dos mundos virtuais “o *Second Life* é um ótimo meio para a partilha de conhecimento e apesar de não ter conseguido a informação para o meu projecto, vou continuar a investigar no SL, a fim de encontrar conteúdos no âmbito do meu projecto”.

No entanto, houve muitas queixas em relação ao fuso horário, porque encontravam ilhas vazias ou desertas “Parece-me que há muita coisa construída, mas pouco conteúdo”, estas reações mostraram-nos que o SL® não é um ambiente virtual que incentive para a pesquisa de projetos específicos, mas também, é preciso mais tempo e apoio para conseguir utilizar todo o potencial deste mundo virtual. Como esta atividade desenvolveu-se apenas em uma semana é normal que os estudantes não tenham recebido feedback dos grupos, até porque estes normalmente têm dias e horas para reuniões e, possivelmente, existem vários temas a ser debatidos para além dos mundos virtuais especificamente. Os estudantes também não procuraram a ajuda do e-tutor. Os dados obtidos desta atividade vêm comprovar as respostas dadas acima sobre o conhecimento deste mundo virtual. Mas esta pesquisa também trouxe os seus benefícios, dados que podemos comprovar através do diário de bordo (*cf.* Anexo C) com estes testemunhos “foi através de uma partilha de um colega que encontrei uma autora que estou a ler compulsivamente (...) Há sempre algo de positivo em tudo e algo que começou como, pensava eu, um grande desperdício de tempo, levou-me a encontrar a verdadeira essência do meu trabalho”, “Fiquei particularmente fascinado pela interacção com avatares em Realidade Aumentada, o que sugere uma série de usos para eventos realidade mista, de conferências virtuais e ambientes de ensino à educação.”, “Encontrei um novo tipo de arte dentro deste mundo virtual associada à reciclagem, e que apesar dos seus supostos criadores dizerem que só é possível ser feita no Second Life não estou totalmente de acordo (...)”, “descobri no SL algumas ilhas relacionadas com a temática, construção de objectos em 3D, mais conhecida como Build nesta plataforma” e “Talvez o que mais me interessou nesta pesquisa foi a descoberta de mundos virtuais dedicados somente a crianças, facto este que desconhecia”. Contrariamente aos resultados obtidos no fórum de discussão, esta pesquisa estimulou para a reflexão, ainda que de certo modo, a informação não seja integrada no Relatório de Estágio, levou-os a repensar, descobrindo novas ferramentas ou criticando trabalhos relacionados com os deles.

Relativamente à procura do conhecimento, os estudantes preferem obtê-lo através de grupos temáticos ou Conferências/Comunicações (cf. Gráfico 2). Quando questionados qual é a vantagem de pertencer a grupos, a maioria considera que é partilhar conhecimento e receber conhecimento, de seguida colaborar com o grupo, conhecer mais pessoas/avatars com os mesmos objetivos, motivar o processo de aprendizagem, utilizar as informações e pesquisar informação. Uma minoria considera que os grupos podem trazer vantagens para a autoformação e construção de apontamentos (cf. Anexo B).

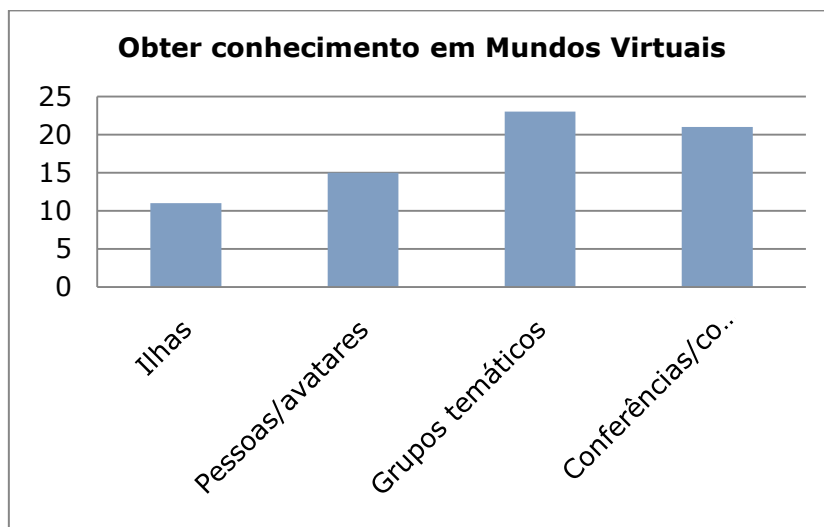


Gráfico 2 – Obter conhecimento em Mundos Virtuais

5.1. ORIENTAÇÃO EM SL®

Face aos resultados do 2ºano, e ao compreendermos as necessidades dos nossos estudantes, decidimos usar uma metodologia diferente com os estudantes do 1ºano. O e-tutor dos mundos virtuais passa assim a ter um papel mais ativo, acompanhando-os durante todas as atividades em SL®, quase que como um moderador durante as Comunicações efetuadas no ambiente.

Questionamos o nosso público-alvo sobre se será necessário um e-tutor em mundos virtuais e 88% (cf. Gráfico 3) dos estudantes considera que sim.



Gráfico 3 – Necessidade de um e-tutor nos Mundos Virtuais

Este resultado vem verificar a importância da existência de um e-tutor em SL® para moderar e orientar neste ambiente virtual, ao qual os estudantes justificam como razão para encaminhar, motivar, incentivando e respondendo a dúvidas que possam surgir. O e-tutor deve fazer a ambientação do estudante, porque existe conceitos e produtos que não são perceptíveis a um utilizador que navega ocasionalmente, podendo prestar um apoio quase que personalizado nas diferentes etapas e até desempenhar um papel de coordenador e acompanhamento nas atividades. Por isso, no ensino em formato *e-learning* com recurso aos mundos virtuais, o e-tutor deverá acompanhar os estudantes durante as atividades propostas (cf. Gráfico 4).

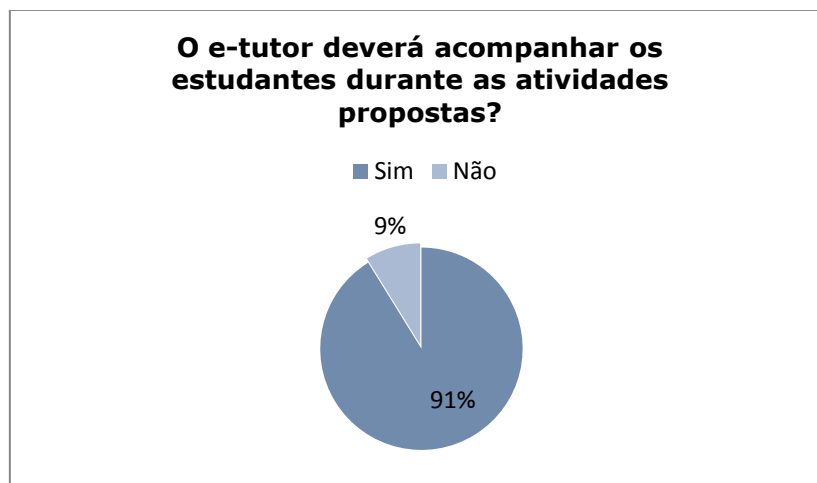


Gráfico 4 – Opinião dos estudantes sobre o acompanhamento do e-tutor durante as atividades

O e-tutor assegura a dinâmica das atividades que segundo a justificação dos estudantes, terá de ter um papel de líder, representante do grupo.

Assegura, também, que o estudante se sinta acompanhado, levando-o a realizar corretamente as tarefas propostas e esclarecendo dúvidas em tempo real, ajudando na utilização correta das ferramentas disponíveis, a movimentação adequada e promovendo as interações necessárias entre os estudantes, garantindo a partilha de conhecimento e informação.

5.2. SL® NO E-LEARNING

Relativamente à importância dos mundos virtuais no ensino de formato *e-learning*, este é considerado por 71% dos estudantes um recurso importante (cf. Gráfico 5).

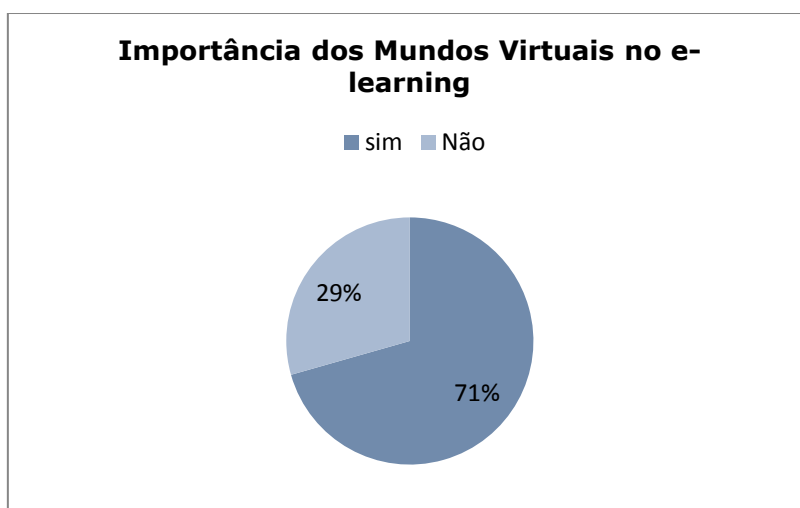


Gráfico 5 – Importância dos Mundos Virtuais no *e-learning*

Desta forma, os resultados mostram que os mundos virtuais, principalmente o SL® é um espaço de partilha de conhecimento, comunicação, colaboração e auto-aprendizagem, necessário num ensino de formato *e-learning*. Na observação das respostas dadas pelos estudantes, as razões prendem-se pelo facto de ser um espaço que disponibiliza informação, reúne pessoas geometricamente dispersas, permite a exploração de novas técnicas, meios de comunicação, experimentação/simulação, interação e pela disponibilidade temporal que é proporcionada e pela diversidade de conteúdos. É importante para a aquisição de novas aprendizagens, interativas e entre-pares (*peer-to-peer*) e porque é um complemento aos outros formatos.

Por outro lado é um espaço que estimula a comunicação (cf. Anexo B), principalmente recorrendo à voz, mas também, ao chat textual (cf. Gráfico 6).



Gráfico 6 – Tipo de comunicação mais utilizada em SL®

Importa aqui referir que os dois tipos de comunicação mais utilizados no SL®, são usados em contextos diferentes, por isso quase que não existe diferença entre o *chat* textual e a voz. A voz utilizada por um orador é mais estimulante, existindo uma maior aproximação ao público, maior compreensão, entendimento e rapidez no discurso. Cria um ambiente similar ao de uma sala de aula, onde os estudantes ouvem e colocam questões. Enquanto o *chat* textual poderá ser facilmente recebido por todos os intervenientes e as mensagens trocadas simultaneamente, de uma forma fácil, simples e rápida. No entanto, um orador que queira utilizar o *chat* textual terá de preparar muito bem o seu texto, durante Comunicações em SL®, porque, segundo os estudantes (cf. Anexo C) “ (...) por ser escrita, numa primeira fase, desmotivou e notou-se que as pessoas intervenientes faziam conversas paralelas e fugiam ao tema”, “Concordo que a utilização do chat inicialmente foi desmotivador e dispersou muito as pessoas. A utilização da voz, para além de evitar essa dispersão consegue cativar-nos mais, e acho que neste tipo de interacções deveria ser sempre o recurso nº1 (...)” e “De facto com voz é melhor, pois a certa altura já não percebia quem falava o quê”.

5.3. O SLOODLE

Durante a semana dos mundos virtuais, o 2ºano utilizou o *QuizChair*, e na apresentação do Sloodle ao 1ºano foram utilizadas várias ferramentas. Estas são úteis no SL® porque possibilitam a partilha, obtenção de dados e

materiais e gravação de *chat* textual. Os estudantes confirmam que, de facto, a sua utilização é extremamente útil na formação, permitindo rever a interação textual e as ferramentas são essenciais na adaptação das salas de aula para os mundos virtuais. Por um lado, consideram as ferramentas *chat Webintercom* e o *Presenter* as mais vantajosas em ambiente virtual porque tornam o espaço mais recetivo para a comunicação e partilha, e de seguida o *QuizChair* e o *Vending Machine* (cf. Anexo A). Por outro lado, as ferramentas proporcionam (cf. Gráfico 7) um conjunto de contextos de aprendizagem.

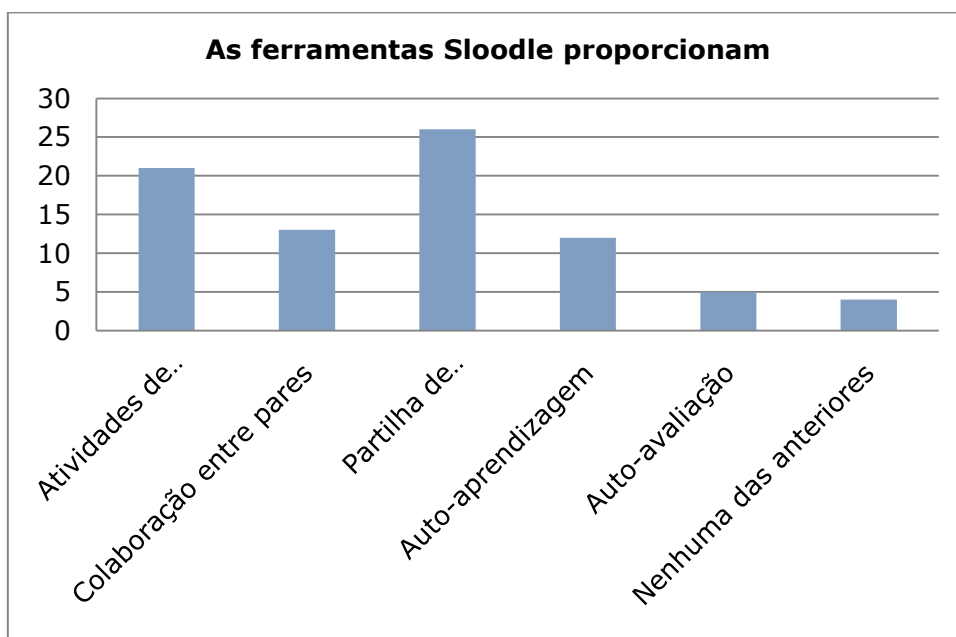


Gráfico 7 – As potencialidades das ferramentas Sloodle

Da análise feita ao gráfico 7, relativamente às ferramentas sloodle, os estudantes consideram que são uma mais valia na partilha do conhecimento e que proporcionam atividades de cooperação, colaboração entre pares e auto-aprendizagem. Uma minoria considera que as ferramentas facultam a auto-avaliação e outros que o Sloodle não proporciona nenhuma destas características. No entanto consideramos que o Sloodle é uma ferramenta com grandes potencialidades a ser usada em SL® no contexto do ensino em formato *e-learning*, porque permite-nos controlar a assiduidade dos estudantes, desenvolver atividades sem recorrer ao Moodle e gravar informação importante para o desenvolvimento da aprendizagem, assim como fazer apresentações no ambiente virtual.

6. ANÁLISE DAS COMUNICAÇÕES

As Comunicações em SL® tiveram como objetivo apresentar temas relacionados com este ambiente virtual, para mostrar aos estudantes as potencialidades do espaço. Assim, foram convidados professores e profissionais do SL®, delineando que seria feita uma abordagem de 45 minutos com espaço para dúvidas ou questões. Inicialmente seria para ser apenas na ilha da Educação e Inovação, mas deslocamo-nos até outras ilhas e estivemos com outros utilizadores e frequentadores deste mundo virtual. Esta dinâmica permitiu aos estudantes entrarem em contacto com outros espaços virtuais não pertencentes à Escola Superior de Educação de Santarém e interagir com outros avatares que nos eram desconhecidos, mas que assistiram e participaram em três Comunicações. Assim, numa primeira Comunicação começamos com as potencialidades e os contextos de utilização do SL® (Figura 8), pela Professora Ana Loureiro.



Figura 8 – 1º Comunicação

Houve participações interativas, os estudantes colocaram as suas questões no final da apresentação e ainda expressaram o que sentiram na sua primeira comunicação em SL®:

[23:37] **Avatar 1:** “pq idade minima 18 anos para se usaro sl?”

[23:38] **Avatar 2:** “fiquei um pouco longe e tive dificuldade em ver”

[23:43] **Avatar 2:** “obrigada. agora cabe-nos explorar as muitas possibilidades”

[23:47] **Avatar 3:** "Este é o meu primeiro contacto real com o second life, mas gostei e vou aprofundar os meus conhecimentos."

[23:48] **Avatar 4:** "Este foi mais um contacto com SI que gostei."

No segundo encontro, abordamos três temas *as TIC e o SL®*, da aprendizagem colaborativa às comunidades de prática e, um pouco de entretenimento com o *Yoga do Sorriso*. De forma a perceber o sucesso desta Comunicação, vejamos os seguintes comentários: "Achei interessante a "terapia do riso" defendida (...) Também aqui se afluíram algumas questões que poderão ser úteis para quem, como eu, está no ensino", "Gostei muito de saber da enorme diversidade de acções ou actividades que se podem fazer em SL. Nunca me passou pela cabeça que no SL havia a possibilidade da terapia do riso ou até ginástica!" e "O que mais gostei deste último módulo em espaços virtuais foi "RISO" uma pequena amostra já fora de horas mas com capacidade para estimular os nossos neurónios..".

Quanto à terceira comunicação falou-se sobre a aprendizagem nos videojogos, onde houve um grande debate sobre os jogos, mundos virtuais e a educação. Para contextualizar apresentamos duas interações entre um estudante e um utilizador do SL®:

[23:38] **Estudante: Avatar 1:** "Quando os nossos alunos não tiverem de carregar tantos livros na mochila, então talvez haja lugar para os jogos"

[23:40] **Visitante: Avatar 2:** "mas andar com o computador n significa jogar, as escolas proibem os jogos"



Figura 9 – 4º Comunicação

Relativamente à quarta comunicação, esta teve duas abordagens: a primeira mais teórica sobre todo o processo de criação da arte da *Exposição 8 de Nós* e a segunda abordagem mais prática onde os estudantes visitaram o espaço (Figura 9), sobre o qual os estudantes comentaram: “Gostei bastante desta última sobre a “Exposição 8 de Nós”. Possibilitou-nos o contacto com o que se está a fazer do outro lado do Atlântico, percorremos uma excelente exposição artística e, pessoalmente, possibilitou-me o contacto com profissionais da minha área (design)” e “(...) destaco a exposição “ 8 de nós” a qual me deixou muito impressionada e gostei muito”. Por outro lado, podemos também analisar as reações que tiveram *in-world* sobre esta exposição:

[23:14] **Avatar 1:** “vou ser visitante assíduo”

[23:14] **Avatar 2:** “é uma forma excelente de partilhar a arte da RL e do SL”

[23:23] **Avatar 3:** “boa noite foi muito bonita esta visita”



Figura 10 – 5ª Comunicação

Por fim, na última comunicação foi apresentado aos estudantes como tudo no SL® é construído, onde houve uma pequena introdução sobre as ferramentas “build” no SL® e uma experiência com os seus objetos (Figura 10).

Resposta	Média
Muito Satisfeito	23%
Satisfeito	62%
Nem satisfeito/Nem insatisfeito	8%
Pouco satisfeito	8%

Gráfico 8 – Satisfação dos estudantes sobre as Comunicações

No que diz respeito à satisfação dos estudantes sobre as Comunicações, podemos analisar (cf. Gráfico 8) que a maioria ficou satisfeito com as apresentações.





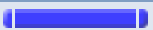
Resposta	Média
Aprendizagem e aquisição de conhecimentos	 33%
Auto-formação	 18%
Partilha	 24%
Colaboração entre colegas	 9%
Comunicação com outras Pessoas/Avatares	 15%

Gráfico 9 – O que as Comunicação permitiram

Ao longo das Comunicações, estas permitiram a 33% dos estudante a aprendizagem e aquisição de conhecimentos e 24% partilhar (cf. Gráfico 9), Auto formar-se e comunicar com outras pessoas/avatares e 9% dos estudantes consideraram que possibilitou a colaboração entre colegas.

Quanto aos aspetos relevantes das Comunicações, situaram-se entre o Importante e o Pouco Importante (cf. Anexo A). O tema, objetivos das Comunicações, a ferramenta *chat Webintercom* e as horas, em relação a ser apenas 45 minutos, foram considerados Importantes. Entre o Muito importante e o importante consideram a comunicação por voz e o recurso a dispositivos de apresentação. Por outro lado, consideram pouco importante a comunicação por *chat* textual e os dias em que foram realizadas as Comunicações.

7. O FACEBOOK

O *Facebook* desempenhou um papel muito importante no 1ºano, pois através deste foram feitas todas as comunicações e o Moodle teve um papel mais de repositório de conteúdos. Enquanto, no 2ºano teve um papel mais passivo, onde o Moodle foi o principal meio para contactar os estudantes. Apesar destas duas intervenções diferentes, o grupo *Facebook* é considerado a forma mais rápida para contactar com o nosso público-alvo (cf. Anexo B). Por outro lado, o grupo desta rede social também foi escolhido por 19 estudantes como sítio para partilhar e comunicar com os colegas, seguido do Moodle e da Página oficial do Projeto e-Raízes_Redes²⁴ no *Facebook* (cf. Anexo B). Ao obtermos estes resultados, questionamos o

²⁴ <https://www.facebook.com/eRaizes>

nosso público-alvo sobre a necessidade de criar um grupo do *Facebook* num ensino em formato *e-learning*, sobre o qual 97% disse que sim (cf. Gráfico 10).

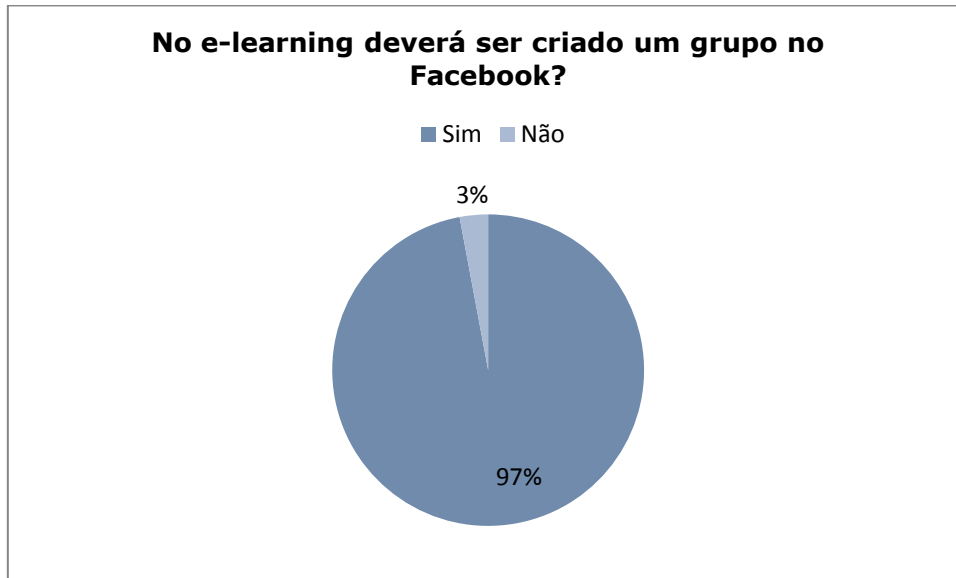


Gráfico 10 – Existência de um grupo no *Facebook* no *e-learning*

Relativamente a esta escolha os nossos estudantes referem que o *Facebook* é como o *e-mail* dos dias de hoje, pois é consultado duas vezes ou mais por dia e também existe a facilidade de contrabalançar o pessoal com o profissional. É rápido e simples de utilizar, tornando-se um complemento ao Moodle e através deste, contacta-se os colegas mais rapidamente e visualiza-se a informação que outros publicam nos seus "murais".

Relativamente ao facto de num ensino em formato *e-learning* os espaços virtuais de comunicação, *Second Life*® e *Facebook*, poderem ajudar a conhecer os colegas, os estudantes responderam que sim, não existindo interação presencial é uma boa forma de conhecer os colegas e partilhar informação de uma forma mais informal, pois existe uma grande interação através das ferramentas disponíveis, permitindo uma maior personalização de cada utilizador, remetendo para os seus principais interesses e atividades e onde as pessoas se sentem mais à vontade (cf. Anexo A).

Em suma, os dados recolhidos através do fórum de discussão, diário de bordo, grupo do *Facebook* e questionário permitiu-nos obter as respostas para as nossas questões de investigação e todo o trabalho que desenvolvemos foi de encontro aos objetivos estipulados. Ao analisarmos a

resposta à pergunta se voltarão ao SL®, respondem que sim, porque querem saber mais e continuar a explorar, conhecer outras pessoas, partilhar informação e conhecimento. Outros sentem que fora do contexto escolar ou sem informação, como por exemplo *Newsletters*, e sem o e-tutor, como entretenimento não atraí para um regresso, pois exige tempo para explorar todas as funcionalidades (*cf.* Anexo A).

CONCLUSÃO

No projeto *e-Comunicação em Espaço Virtual*, como foi referido anteriormente, consiste num estudo sobre dois espaços, o SL® e o *Facebook*, que em contexto de um ensino em formato *e-learning* têm muitas vantagens e representam ferramentas com grandes potencialidades na aprendizagem. Com a necessidade de dar respostas para a Agenda Digital 2015 e ao Contrato de Confiança, o *e-learning* é um ensino em crescimento e os espaços informais são ambientes que transferem a presença física dos nossos estudantes para uma presença virtual. Os objetivos deste estudo constituíram em mostrar e compreender as potencialidades do SL® como um espaço de partilha de conhecimento, comunicação, colaboração e auto-aprendizagem, mas também, como estimula a comunicação e a aprendizagem colaborativa. Na procura destas respostas, procuramos também verificar a importância do e-tutor nos mundos virtuais e de que forma o *Facebook* será um ponto-chave na comunicação e partilha em oposição ao Moodle. Pois, os estudantes, nesta era digital, necessitam de respostas mais rápidas, de informação, de conhecimento, de acompanhamento e de expressar as suas opiniões enquanto exploram. Desta forma, os resultados obtidos revelaram que os mundos virtuais são importantes no ensino em formato *e-learning*, sendo que o SL® estimula a comunicação através das suas ferramentas, principalmente no uso da voz e a aprendizagem colaborativa com o uso de recursos como o Sloodle ou os Grupos Temáticos, mas é nas Comunicações, com professores convidados e especialistas que estimula para o conhecimento e auto-aprendizagem. Sem dúvida que o e-tutor representa um elo essencial no acompanhamento dos estudantes em espaço virtual, mas também como um moderador entre o estudante e o professor e o *Facebook* é essencial para comunicar e informar.

Ao longo do nosso estudo, percebemos que a ambientação ao SL® demora tempo e que o e-tutor ao estar presente irá facilitar o processo de integração. Num projeto como o *e-Raízes-Redes* o e-Comunicador deverá encaminhar os estudantes que iniciam o ano letivo, este processo irá facilitar o desenvolvimento da aprendizagem, estipulando numa primeira fase a ambientação ao SL® e de seguida Comunicações que abrangem não

só o tema dos mundos virtuais, mas também os módulos das unidades curriculares. Uma vez que é preciso, também, que os estudantes sintam que o conhecimento está para além da plataforma e que podemos construir conhecimento em espaços informais. No caso do nosso público-alvo, mais precisamente o 1ºano que irá desenvolver atividades no 2ºano estarão mais aptos no SL® e a Comunicação sobre arte poderá leva-los a expor as suas obras digitais, a serem desenvolvidas na unidade curricular de Arte Digital, em espaço virtual.

Futuramente será interessante criar um grupo de discussão no *Facebook* e criar encontros virtuais, convidar professores e especialistas em SL® de outras nacionalidades porque neste estudo tivemos apenas uma Comunicação do Brasil, poderia ser assim, uma temática a desenvolver em cenários de futuro.

REFLEXÃO CRÍTICA

No contexto do Projeto e-Raízes_Netes, o estudo e-Comunicação em Espaço Virtual, permitiu concluir que os mundos virtuais são ferramentas importantes no ensino em formato *e-learning*. Atualmente existe uma necessidade de procurar ambientes que motivem para a aprendizagem, mas também que possibilitem aos nossos estudantes trabalhar com ferramentas que estimulam a criatividade. A comunicação é o ponto principal que engloba as palavras-chave colaboração, cooperação, auto-aprendizagem, entre outros, e é por isso que não podemos excluir as redes sociais da educação.

Quanto às competências desenvolvidas, permitiu-me comunicar com os estudantes e toda a comunidade, através da Página e-Raízes_Netes no *Facebook*, ganhar experiência como e-tutora nos mundos virtuais, organizar e contactar com professores e especialista em SL® para as Comunicações em ambiente virtual, criando assim, uma relação mais próxima com o ensino, despertando o meu gosto pelo *e-learning* e as suas áreas de investigação. Por outro lado, este estudo já teve a sua primeira divulgação no Challenges 2011 na Universidade do Minho na categoria de *poster*²⁵. Espero numa conferência futura divulgar o estudo como um artigo e, quem sabe, continuar uma investigação futura sobre mundos virtuais num 3ºCiclo.

²⁵ Barbas, M; Costa, C .(2011). e-Comunicação em espaço virtual. In VII Conferência Internacional de TIC na Educação Challenges 2011 Perspectivas de Inovação ISBN: 978-972-98456-9-7

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldrich, C. (2005). *Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*. Published by Pfeiffer ISBN: 0-7879-7735-7

Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing, United States of America ISBN: 0-1310-1816-7

Cadoz, C. (1996). *A realidade Virtual*, Lisboa, Instituto Piaget

Camacho, M. (1998). *Realidade Virtual: Para uma escola aberta*. «Revista de Comunicação e Linguagens» 25-26 (1998) Real vs Virtual Organização de José Bragança de Miranda. ISBN 972-762-158-9, 589 páginas

Dionísio, P; Rodrigues, J; Faria, H; Canhoto, R; Nunes, R. (2009). *B-Mercator – Blended Marketing*, Publicações Dom Quixote, 1ª edição, Maio de 2009

Duarte, J; Barros, A. (2006). *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*, São Paulo, Editora Atlas ISBN: 85-224-4533-8

Gonçalves, N. (2006). *A Utilização de Ambientes Virtuais em Contexto Educativo: perspectiva dos professores do 1ºCiclo do ensino básico*, Editora Direcção Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular, 1ª edição (Fevereiro, 2006) ISBN: 972-742-210-1

Lévy, P. (2000). *Cibercultura*, Instituto Piaget ISBN: 972-771-278-9

Lou, Y. (2004). *Learning to Solve Complex Problems Through Between-Group Collaboration in Project-Based Online Courses*. *Distance Education*, Vol. 25, No. 1, May 2004.

Moreira, A; Barbas, M; Messias, I; Almeida, H; Campiche, J. (2009). *Second Life: Criar, produzir, Importar*. Portugal – Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, 2009. ISBN: 978-972-8737-52-8

Naidu, S. (2004). *Distance Education*, Carfax Publishing, The University Of Melbourne, Australia, Volume 25 Numero 1 May 2004

Kerckhove, Derrick de. (1997). *A Pele da Cultura*, Lisboa, Relógio D'Água

Kirkpatrick, D.(2011). O efeito Facebook. Edição Babel, arcádia ISBN: 978-989-28-0050-9

Knuth, R. A., & Cunningham, D. J. (1993). Tools for constructivism. In T. M. Duffy, J. Lowyck, & D. H. Jonassen (Eds.), *Designing Environments for Constructive Learning* (pp. 163–188). Berlin: Springer-Verlag. Knuth, R. A., & Cunningham, D. J. (1993). Tools for constructivism. In T. M. Duffy, J. Lowyck, e D. H. Jonassen (Eds.), *Designing Environments for Constructive Learning* (pp. 163–188). Berlin: Springer-Verlag.

Wankel, C e Kingsley, J.(2009). Higher Education in Virtual Worlds teaching and learning in Second Life. Emerald Group Publishing Limited. Howard House, Wagon Lane, Bingley BD16 1WA, UK. ISBN: 978-1-84950-609-0

LIGAÇÕES À INTERNET POR ORDEM DE APRESENTAÇÃO DO TEXTO ESCRITO

Gomes, M. (2011). Desafios do *E-Learning*: do Conceito às Práticas, Consultado em Janeiro, 13 de 2011 em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/3339/1/Educa%C3%A7%C3%A3o-online.pdf>

2010 Ano Europeu do Combate à Pobreza e à Exclusão Social. (2011). O Programa Nacional, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://www.2010combateapobreza.pt/conteudo.asp?tit=2>

Governo de Portugal. (2011). Contrato de Confiança para o Ensino Superior, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: http://www.portugal.gov.pt/pt/GC18/Governo/Ministerios/MCTES/Programa seDossiers/Pages/201001111_MCTES_Doss_Contrato_Confianca_EnsSup.aspx

Governo de Portugal. (2011). Agenda Digital 2015: Novas tecnologias. Melhor Economia, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: http://www.portugal.gov.pt/pt/GC18/Documentos/MEID/Agenda_Digital_2015_Brochura.pdf

e-Raízes_Redes e *Learning*. (2010). Glossário Módulo 1, Consultado em Janeiro, 13 de 2011 em: <http://eraizes.ipsantarem.pt/>

Facebook E.Raízes_Redes. (2011). E.Raízes.Redes – Info, Consultado em Janeiro, 14 de 2011 em: http://www.facebook.com/update_security_info.php?wizard=1#!/eRaizes?v=info

Salmon, G. (2004). *E-Moderating: The key to Teaching and Learning online*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde2/pdf/6.pdf>

Chee, Yam San. (2001). *Virtual Reality in Education: Rooting Learning in Experience*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://yamsanchee.home.nie.edu.sg/Publications/2001/ISVE2001Invited.pdf>

f

Chee, Yam San & Wang, Hua. (2001). *Supporting Workspace Awareness in Distance Learning Environments: Issues and Experiences in the Development of a Collaborative Learning System*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://yamsanchee.home.nie.edu.sg/Publications/2001/ICCE2001WangChee.pdf>

Chee, Yam San. (2001). *Supporting user extensibility in a networked virtual reality environment*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://yamsanchee.home.nie.edu.sg/Publications/2001/ICCE2001LimCheeHooi.pdf>

Chee, Yam San. (2001). *Networked Virtual Environments for Collaborative Learning*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://yamsanchee.home.nie.edu.sg/Publications/2001/ICCE2001Invited.pdf>

Chee, Yam San. (1997). *Toward Social Constructivism: Changing the Culture of Learning in Schools*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://yamsanchee.home.nie.edu.sg/Publications/1997/ICCE1997Chee.pdf>

Chee, Yam San. (1996). *Mind Bridges: A Distributed, Multimedia Learning Environment for Collaborative Knowledge Building*, Consultado em Janeiro, 12 de 2011 em: <http://yamsanchee.home.nie.edu.sg/Publications/1996/IJET1996Chee.pdf>

Schmeil, A & Eppler, M. (2008). *Knowledge Sharing and Collaborative Learning in Second Life: A Classification of Virtual Worlds 3D group Interaction Scripts*, Consultado em Fevereiro, 1 de 2011 em: http://www.jucs.org/jucs_15_3/knowledge_sharing_and_collaborative/jucs_15_03_0665_0677_schmeil.pdf

Second Life .(2011). *Join Second Life*, Consultado em Fevereiro, 1 de 2011 em: <https://join.secondlife.com/>

Wikipedia .(2011). *Metaverso*, Consultado em Fevereiro, 1 de 2011 em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

Second Life .(2011). *What is an avatar?*, Consultado em Fevereiro, 1 de 2011 em: <http://secondlife.com/whatis/avatar/>

Santos, A & Cruz, T. (2010). A integração em grupos no second life e o processo de aprendizagem. Repositório da Universidade de Aveiro. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://biblioteca.sinbad.ua.pt/Teses/2010000840>

Ikegami, E & Hut, P.(2008). Avatars Are For Real: Virtual Communities and Public Spheres. Vol. 1. No. 1 ISSN: 1941-8477 "Virtual Worlds Research: Past, Present & Future" July 2008. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/288/242>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>

Loureiro, A. & Bettencourt, T. (2010). Building Knowledge in the Virtual World – Influence of Real Life Relationships. Journal of Virtual Worlds Research, Volume 2, Number 5. The Metaverse Assembled, Gazit, H, Linda-Garcia, D., LeMasters, G. and Morgado, L. (Eds). ISSN 1941-8477. (Selected paper from SLActions2009 Conference). Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/844/710>

Antonacci, D.M. & Modares, N. (2008). Envisioning the Educational Possibilities of User-Created Virtual Worlds. *AACE Journal*, 16(2), 115-126. Chesapeake, VA: AACE. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://www.editlib.org/p/24253>.

Wiki Second Life.(2011). Category: Shared Media .Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: [http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:Shared Media](http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:Shared_Media)

Gee, J & Shaffer, D.(2010). Looking where the light is bad: Video games and the future of assessment. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://epistemicgames.org/eg/wp-content/uploads/Looking-where-the-light-is-bad-tr1.pdf>

Discover Magazine.(2009). Can training in Second Life teach doctors to save real lives?. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://discovermagazine.com/2009/jul-aug/15-can-medical-students-learn-to-save-real-lives-in-second-life>

NOAA.(2011). NOAA A New Wave of Learning. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: http://www.noaa.gov/features/earthobs_0508/index.html

Kluge, S & Riley, L.(2008). Teaching in Virtual Worlds: Opportunities and Challenges. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2008/IISITv5p127-135Kluge459.pdf>

Wikipedia.(2011). Linguagem de Script. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_script

Community Second Life.(2011). English Knowledge Base: Building Tipos. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Building-tips/ta-p/700041>

Mattar, J. (2008). O uso do Second Life como ambiente virtual de aprendizagem. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jamn.pdf>

Wadley, G. (2008). Talking and building: Two Studies of Collaboration in Second Life. workshop on Virtual Worlds, Collaboration, and Workplace Productivity, at CSCW, San Diego Consultado em Março, 25 de 2011.

Wadley, G & Ducheneaut, N.(2009). The "out-of-avatar experience": object-focused collaboration in Second Life. In ECSCW 2009, Vienna. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://disweb.dis.unimelb.edu.au/staff/gwadley/pubs/ECSCW09-WadleyDucheneaut.pdf>

Mattar, J & Maia, C. (2007). *Second life da ead & vida nova para o professor virtual: caixa de ferramentas 2.0 para o aututor*. Consultado em Janeiro, 20 de 2011 Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/528200722418PM.pdf>

Sivan, Y.(2008). 3D3C Real Virtual Worlds Defined: The Immense Potential of Merging 3D, Community, Creation, and Commerce. Vol. 1. No. 1 ISSN: 1941-8477 "Virtual Worlds Research: Past, Present & Future" July 2008. Consultado em Janeiro, 15 de 2011 em: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/278/234>

Moreira, A., Barbas, M., Messias, I., Almeida, H. & Campiche, J. (2009). *Second Life: Criar | Produzir | Importar*. Lisboa: FDTI – Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação. Disponível em: <http://www.calameo.com/books/0004835998adc7f1172cf?authid=KhlbwPE7qVvk6>

Camacho, M e Gouveia, L. (1998). Criação de espaços de informação interactivos, Consultado em Janeiro, 15 de 2011 em: http://www2.ufp.pt/~lmbg/com/pdfs/lg_simp98_cbap.pdf

Bologna Berlin.(2001). Making an European Area of Lifelong Learning. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://www.bologna-berlin2003.de/pdf/MitteilungEng.pdf>

Bettencourt, T & Abade, A.(2008). Mundos Virtuais de Aprendizagem e de Ensino – uma caracterização inicial. Consultado em Março, 25 de 2011. Disponível em: <http://161.67.140.29/iecom/index.php/IECom/article/view/159/153>

Barbas, M. e Cortesão, A. (2010). Moodle (aka Sloodle) um LMS no Second Life. Comunicação apresentada no ticEDUCA2010, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

Romaní, C e Kuklinski, H.(2007). Planeta Web 2.0: Inteligencia Colectiva o Medios Fast Food. Consultado em Maio, 2 de 2011. Disponível em: http://books.google.com/books?id=ptMCLfJTSxEC&printsec=frontcover&dq=inteligencia+colectiva&hl=en&ei=fbnFTcKUL4aLhQfyg4SJBA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CDUQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false

Boni, F.(2008). Teorías de Los Medios de Communication. Consultado em Maio, 2 de 2011. Disponível em: <http://books.google.com/books?id=lkLP2rnZzQMC&pg=PA266&dq=inteligen>

[cia+colectiva&hl=en&ei=fbnFTcKUL4aLhQfyg4SJBA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=9&ved=0CFYQ6AEwCA#v=onepage&q=inteligencia%20colectiva&f=false](#)

Coutinho, C.(2009). E-learning 2.0 : challenges for lifelong learning. Repositorium da Universidade do Minho. GIBSON, I., ed. – “Proceedings of the 20th International Conference of the Society for Information Technology and Teacher Education, Charleston, South Carolina, USA, 2009.” [S.l.] : AACE, 2009. ISBN 1-880094-67-3. p. 3112-3119. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/8924>

Zagalo, N., Pereira, L., (2008), Ambientes Virtuais e Second Life, in Carvalho, Ana Amélia A., (Org.), *Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores*, Ministério da Educação DGIDC, (p.147-165), ISBN: 978-972-742-294-4. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: sites.google.com/site/nelsonzagalo/Ambientesvirtuais_web2.0.pdf

Bell, Mark.(2008). Toward a Definition of “Virtual Worlds”. Journal of Virtual Worlds Reserch Vol. 1 No.1 “Virtual Worlds Research: Past, Present & Future” July 2008 ISSN: 1941-8477. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237>

Mateus, S; Moreira, A; Pedro, L. (2010) As aprendizagens em ambientes virtuais : procura de uma definição no Second Life. Repositório da Universidade de Aveiro. Consultado em 25 de Março de 2011. Disponível em: <http://biblioteca.sinbad.ua.pt/Teses/2010001524>

Morgado, Leonel .(2009). Os mundos virtuais e o ensino-aprendizagem de procedimentos. *Educação & Cultura Contemporânea*, ISSN 1807-2194, 13 (6), 35-48. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://home.utad.pt/~leonelm/papers/Osmundosvirtuaiseoensino-aprendizagemdeprocedimentos.pdf>

Yasar, O. & Adiguzel, T.(2010). A working successor of learning management systems: SLOODLE., 2010, Pages 5682-5685 Innovation and Creativity in Education. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B9853-

5016P5K-

166& user=10& coverDate=12%2F31%2F2010& rdoc=1& fmt=high& ori
g=gateway& origin=gateway& sort=d& docanchor=&view=c& acct=C000
050221& version=1& urlVersion=0& userid=10&md5=8e436213aae9fb05
2dba019f114bf503&searchtype=aProcedia - Social and Behavioral Sciences
Volume 2, Issue 2

Livingstone, D; Kemp, Jeremy e Edgar, E. 2008. *From Multi-User
Virtual Environment to 3D Virtual Learning Environment, Research in
Learning Technology*, 16: 3, 139-150. Consultado em Maio, 4 de
2011. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.1080/09687760802526707>

Hobbs, M; Gordon, M e Brown, E.(2006). A Virtual World Environment for
Group Work. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em:
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.109.703&rep=rep1&type=pdf>

Lim, K. 2009. The six learnings of Second Life. *Journal of Virtual Worlds
Research*. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em:
<https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/424/466>

Wikipedia Second Life.(2011). Lag. Consultado em Maio, 4 de 2011.
Disponível em: <http://wiki.secondlife.com/wiki/Lag>

Morgado, L; Varajão, J; Coelho, D; Rodrigues, C; Sancin, C e Castello,
V.(2010). THE ATTRIBUTES AND ADVANTAGES OF VIRTUAL WORLDS FOR
REAL WORLD TRAINING. *The Journal of Virtual Worlds and Education*
Volume 1 Issue 1. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em:
<http://home.utad.pt/~leonelm/papers/jvwe-volume-one-number-one.pdf>

Macedo, A e Morgado, L.(2009). Learning to teach in Second Life.
Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: http://www.eden-online.org/contents/conferences/OCRCs/Porto/AM_LM.pdf

Bowers, K; Davis, D e Neely, D.(2010). Framing Second Life for Use in
Higher Education: An Analysis of EDUCAUSE Review and The Chronicle of
Higher Education. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em:
<http://home.utad.pt/~leonelm/papers/jvwe-volume-one-number-one.pdf>

Boyd, d. m., e Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html#history>

Higley, S.(2010). I, AVATAR JWWE Interview: Mark Stephen Meadows. *The Journal of Virtual Worlds and Education* Volume 1 Issue 1. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://home.utad.pt/~leonelm/papers/jwwe-volume-one-number-one.pdf>

Bloch, E.(2011). The 2010 Social Networking Map . Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://www.flowtown.com/blog/the-2010-social-networking-map>

e-Raízes_Redes. (2011). Bem-vindos. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://eraizes.ipsantarem.pt/>

i-gov. (2011). Criar raízes para o e-learning. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://www.i-gov.org/index.php?article=14694&visual=1&id=117&subject=216>

Wallace, P e Maryott, J.(2009). The Impact of Avatar Self-Representation on Collaboration in Virtual Worlds. Consultado em Maio, 4 de 2011. Disponível em: <http://www.uh.cu/static/documents/RDA/The%20Impact%20of%20Avatar.pdf>

Chituc, C.(2008). Interoperability in collaborative networks : a framework proposal. Repositório Universidade do Porto. 25 de Março de 2011. Disponível em: <http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/11686>

Universidade do Minho.(2011). Mestrado em Educação – Tecnologia Educativa – Métodos de investigação em educação, *Estudo de Caso*, Consultado em Março, 14 de 2011. Disponível em: <http://grupo4te.com.sapo.pt/mie2.html>

Pita, S; Pedro, L. (2009). Análise das interacções no Second Life em contexto educativo. Repositório da Universidade de Aveiro. Consultado em 25 de Março de 2011. Disponível em: <http://biblioteca.sinbad.ua.pt/Teses/2009000713>

Miller, P.(2000). Interoperability. What is it and Why should I want it. Consultado em 25 de Março de 2011. Disponível em: <http://www.ariadne.ac.uk/issue24/interoperability/>

Veen, W. (2011). Homo Zappiens and the Need for New Education Systems. Consultado em 15 de Maio de 2011. Disponível em: <http://www.oecd.org/dataoecd/0/5/38360892.pdf>

Dailymotion. (2011). Perfil Mcatia. Disponível em: <http://www.dailymotion.com/MCatia#videoId=xiaxr6>

ANEXOS

ANEXO A

1. QUESTIONÁRIOS

1.1. QUESTIONÁRIO (1ºANO)

O presente questionário insere-se no âmbito da disciplina de Estágio Profissionalizante do Mestrado de Educação e Comunicação Multimédia, na Escola Superior de Educação de Santarém. Destina-se a recolher informação para o projeto e-Comunicação: em Espaço Virtual cujo estudo está subjacente à aprendizagem em espaço virtual, Second Life, onde o aluno desenvolve características de auto-formação num ensino em formato e-learning.

Este questionário é anónimo e a confidencialidade dos dados são assegurados.

Agradecemos a sua colaboração

1. Indique a sua idade:

- Entre 20 a 29
- Entre 30 a 39
- Entre 40 a 49
- + de 50 anos

2. Indique o seu sexo:

- Feminino
- Masculino

3. Considera necessário o apoio e orientação de um e-tutor em mundos virtuais?

- Sim
- Não

4. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).

5. No ensino em formato *e-learning* com recurso a mundos virtuais o e-tutor deverá acompanhar os e-estudantes durante as atividades propostas?

- Sim
- Não
6. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
7. Os mundos virtuais são importantes no ensino em formato *e-learning*?
- Sim
- Não
8. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
9. Considera que o Second Life é um espaço atrativo para a comunicação?
- Sim
- Não
10. Qual o tipo de comunicação que privilegia?
- Chat textual
- Voz
- Outro? Qual?:
11. Indique duas razões nesse tipo de comunicação.
12. Considera que numa apresentação em Second Life é essencial o uso de ferramentas Sloodle?
- Sim
- Não
13. Na sua opinião quais as ferramentas Sloodle mais úteis para a utilização no mundo virtual? Por favor escolha no máximo até 3 opções.
- Vending Machine
- QuizChair
- Chat Webintercom
- Presenter
- Drop-Box

14. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
15. As ferramentas Sloodle proporcionaram (por favor escolha no máximo 3 opções):
- Atividades de cooperação
 - Colaboração entre pares
 - Partilha de conhecimentos
 - Auto-aprendizagem
 - Auto-avaliação
 - Nenhuma das anteriores
16. O uso do chat Webintercom em Second Life e Moodle torna o espaço mais recetivo para a comunicação e partilha.
- Sim
 - Não
17. Qual o seu grau de satisfação relativamente às comunicações realizadas no Second Life?
- Muito Satisfeito
 - Satisfeito
 - Nem satisfeito/Nem insatisfeito
 - Pouco satisfeito
 - Nada satisfeito
18. As Comunicações permitiram (por favor escolha no máximo 3 opções):
- Aprendizagem e aquisição de conhecimentos
 - Auto-formação
 - Partilha
 - Colaboração entre colegas
 - Comunicação com outras pessoas/avatars

19. Quais dos seguintes aspectos considerou relevantes nas comunicações (1-Muito Importante; 2-Importante; 3-Pouco Importante; 4-Nada Importante):

	1	2	3	4
Tema	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Objetivos de cada comunicação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicação por voz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comunicação por chat textual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Recurso a dispositivos de apresentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utilização da ferramenta chat Webintercom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tempo das comunicações (45 minutos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dias das comunicações (2ºf/4ºf/5ºf)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. O e-estudante prefere obter conhecimento em espaço virtual através (por favor escolha no máximo de 3 opções):

- Ilhas
- Pessoas/Avatares
- Grupos Temáticos
- Conferências/comunicações
- Outras? Quais?






21. Na sua opinião a vantagem de pertencer a grupos em Second Life leva o e-estudante a (por favor escolha no máximo de 4 opções):

- Receber conhecimento
- Partilhar conhecimento
- Utilizar as informações
- Tirar apontamentos
- Construir apontamentos
- Pesquisar informação
- Colaborar com o grupo
- Motivar o processo de aprendizagem
- Conhecer mais pessoas/avatares com os mesmos objetivos




- Auto formar-se
22. Na sua opinião onde recebe a informação de forma mais rápida?
- Grupo Facebook e-Comunicação
- Plataforma Moodle
23. Qual dos locais é mais fácil partilhar conteúdos com os colegas?
- Página Facebook e-Raízes_Redes
- Grupo Facebook e-Comunicação
- Forum Moodle
24. Na sua opinião no ensino em formato *e-learning* deverá ser criado um grupo na rede social Facebook?
- Sim
- Não
25. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
26. Após esta exposição ao Second Life vai continuar a frequentar este mundo virtual?
- Sim
- Não
27. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
28. Considera que num ensino em formato *e-learning* os espaços virtuais de comunicação, Second Life e Facebook, podem ajudar a conhecer os colegas? Porquê? (máximo de 200 caracteres).

Resultados do questionário:



1. Indique a sua idade:

Resposta	Média	Total
Entre 20 a 29	 31%	4
Entre 30 a 39	 38%	5
Entre 40 a 49	 23%	3
+ de 50 anos	 8%	1
Total	 100%	13/13

2. Indique o seu sexo:

Resposta	Média	Total
Feminino	 46%	6
Masculino	 54%	7
Total	 100%	13/13



3. Considera necessário o apoio e orientação de um e-tutor em mundos virtuais?

Resposta	Média	Total
Sim	 100%	13
Total	 100%	13/13

4. Porquê? Indique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	para nos informar, acompanhar, guiar e esclarecer dúvidas e até para nos estimular a participar
1	Auxilia na movimentação e interacção dentro dos mundos virtuais.
1	Falta de conhecimentos no âmbito do SL; Orientação e esclarecimento de dúvidas.
1	Ajudar nos primeiros passos
1	Porque a aprendizagem a partir dos mundos virtuais ainda não está suficientemente incutida na comunidade académica para ser feita de forma autónoma.
1	Depende do contexto. Na situação em que utilizámos o SL, desempenhou um papel de coordenação e acompanhamento das actividades.
1	Para ser mais fácil a sua utilização.
1	É importante para orientar e esclarecer dúvidas. Constitui um apoio para os alunos.
1	Para pessoas sem experiência nos mundos virtuais, estas ficam perdidas sem o apoio de um e-tutor.
1	Serve de apoio e orientação e torna as coisas mais interessantes.
1	Para nos mostrar as várias funcionalidades da plataforma.
1	Para quem nunca teve contacto com o Second Life é necessário um acompanhamento quase personalizado das diferentes etapas.
1	Porque a informação que é transmitida, é mais dirigida e orientada aos objectivos

5. No ensino em formato de e-learning com recurso a mundos virtuais o e-tutor deverá acompanhar os e-estudantes durante as actividades propostas?

Resposta	Média	Total
Sim	 100%	13
Total	 100%	13/13

6.

Porquê? Explique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	para que possa responder e compreender as dúvidas que surjam, além do que o aluno também se sente mais apoiado se o tutor estiver presente
1	Essencial como forma de garantir que os objectivos de cada intervenção são cumpridos na sua maioria.
1	Para orientar e esclarecer dúvidas.
1	Ajudar a explorar
1	Podem surgir questões técnicas inerentes à correcta usabilidade do recurso, tornando-se um entrave ao ensino/aprendizagem. O e-tutor assegura a dinâmica da actividade, sendo por isso fundamental.
1	Será necessário haver coordenação, ajuda aos menos experientes e recolha de informação para feedback. O e-tutor terá que ter um papel de líder e representa o grupo.
1	Para que os formandos consigam realizar correctamente as tarefas propostas.
1	O acompanhamento ajuda os alunos a organizar melhor o seu trabalho.
1	para que este se sinta mais a vontade.
1	Orientação
1	Uma vez que o estudante não tem acompanhamento em sala de aula, terá esse acompanhamento online.
1	Principalmente por eventuais problemas técnicos que possam surgir, e para esclarecimento de dúvidas em tempo real.
1	Porque ele é o intermediário entre as partes envolvidas na actividade

7. Os mundos virtuais são importantes no ensino em formato de e-learning?




Resposta	Média	Total
Sim	 85%	11
Não	 15%	2
Total	 100%	13/13

8. Porquê? Explique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)





#	Resposta
1	tornam a comunicação mais próxima, mais interativa. Há pouco hábito de fazer comunicações síncronas em elearning apesar de eu as considerar muito importantes, o SL permite uma abord. mais eficiente
1	São bastante importantes para a aquisição de novas aprendizagens, experiências e partilha de conhecimentos.
1	Possibilitam aprendizagens interactivas;facilitam a aprendizagem entre-pares;facilidade de comunicar á distância...
1	Existem outras formas mais simples
1	São novos recursos de aprendizagem em expansão, sendo

	importante conhecer as suas potencialidades e o modo como podem ser úteis em contexto educativo.
1	Facilitam a interacção, a partilha e a colaboração entre os vários intervenientes. São inovadores e propiciam o dinamismo e a motivação na aprendizagem.
1	POdem ser uma mais valia tanto para tutores como para formandos.
1	Quebram as barreiras do espaço físico e do tempo, permitindo a interacção em qualquer lugar com pessoas que se encontram distantes.
1	Porque é a pessoa que com quem temos mais afinidade para retirar dúvidas.
1	Torna mais fácil a comunicação
1	Porque é uma mais-valia em termos de recursos e de potencialidades que oferece.
1	Penso que é uma ferramenta pouco prática no âmbito em que se pretende inserir.
1	Porque são um complemento aos outros formatos

9. Considera que o Second Life é um espaço atrativo para a comunicação?

Resposta	Média	Total
Sim	 85%	11
Não	 15%	2
Total	 100%	13/13

10. Qual o tipo de comunicação que privilegia?




Resposta	Média	Total
Chat textual	 15%	2
Voz	 77%	10
Outro? Qual?: Video Conferência	 8%	1
Total	 100%	13/13

11. Indique duas vantagens nesse tipo de comunicação.






#	Resposta
1	aprox. às sessões presenciais, maior compreensão e entendimento do orador, maior rapidez na comunic.
1	Rapidez e facilidade de recepção das mensagens; Maior concentração dos interlocutores.
1	Capta uma maior atenção do ouvinte e até incentiva à participação...
1	simples, rápido e funciona sempre
1	Mais motivador. Maior percepção de proximidade.
1	Mais rápido e directo. Mais real.
1	Permite estar mais próximo de nós e faz com que estejamos mais envolvidos na comunicação.

1	Facilmente recebida por todos os intervenientes. Mensagens trocadas simultaneamente por todos.
1	Maior rapidez e compreensão dos temas.
1	Contacto pessoal e fácil de seguir
1	Cria um ambiente similar ao de uma sala de aula, onde os estudantes ouvem e colocam questões.
1	Usabilidade e aproximação
1	Agradável e dinâmico

12. Considera que numa apresentação em Second Life é essencial o uso de ferramentas Sloodle?

Resposta	Média	Total
Sim	 85%	11
Não	 15%	2
Total	 100%	13/13

13. Na sua opinião quais as ferramentas Sloodle mais úteis para a utilização no mundo virtual? Por favor escolha no máximo até 3 opções.

Resposta	Média	Total
Vending Machine	 23%	7
QuizChair	 23%	7
Chat Webintercom	 27%	8
Presenter	 17%	5
Drop-box	 10%	3

14. Porquê? Indique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	pela partilha, obtenção de dados e materiais e pela possibilidade de gravação do chat
1	Permite gravar as intervenções de todos os elementos presentes numa sessão, de maneira a que se possa rever mais tarde, as contribuições de cada um para aprendizagem.
1	Torna a conversação mais interactiva.
1	-
1	Porque permite rever a comunicação e reflectir sobre ela.
1	Por possibilitar a comunicação síncrona e o registo na plataforma Moodle. A Drop-box, por permitir o envio de documentos e trabalhos.
1	Essas ferramentas potenciam o SL como uma plataforma virtual extremamente útil na formação.
1	Muito úteis para a apresentação de temas.
1	maior facilidade de assimilação de conteúdos.
1	foi a que tomei contacto
1	Não tenho opinião formada.
1	São ferramentas essenciais que permitem a adaptação das salas de aula para os mundos virtuais.
1	Razões meramente pessoais

15. As ferramentas Sloodle proporcionaram (por favor escolha no máximo 3 opções):

Resposta	Média	Total
Atividades de cooperação	28%	9
Colaboração entre pares	12%	4
Partilha de conhecimentos	34%	11
Auto-aprendizagem	16%	5
Auto-avaliação	9%	3

16. O uso do chat Webintercom em Second Life e Moodle torna o espaço mais receptivo para a comunicação e partilha.

Resposta	Média	Total
Sim	92%	12
Não	8%	1
Total	100%	13/13

17. Qual o seu grau de satisfação relativamente às comunicações realizadas no Second Life?

Resposta	Média	Total
Muito Satisfeito	23%	3
Satisfeito	62%	8
Nem satisfeito/Nem insatisfeito	8%	1
Pouco satisfeito	8%	1
Total	100%	13/13

18. As comunicações permitiram (por favor escolha no máximo 3 opções):

Resposta	Média	Total
Aprendizagem e aquisição de conhecimentos	33%	11
Auto-formação	18%	6
Partilha	24%	8
Colaboração entre colegas	9%	3
Comunicação com outras Pessoas/Avatares	15%	5

19. Quais dos seguintes aspetos considerou relevantes nas comunicações (1-Muito Importante; 2-Importante; 3-Pouco importante; 4-Nada importante):

	Classificação Média				
	1	2	3	4	
Tema		■			2.1
Objetivos de cada comunicação		■			2.2
Comunicação por voz		■			1.8
Comunicação por chat textual			■		2.6
Recurso a dispositivos de apresentação		■			1.8
Utilização da ferramenta chat Webintercom		■			2.1
Tempo das comunicações (45 minutos)		■			2.2
Dias das comunicações (2º/4º/5º)			■		2.6

20. O e-estudante prefere obter conhecimento em espaço virtual através (por favor escolha no máximo 3 opções):

Resposta	Média	Total
Ilhas	■ 10%	3
Pessoas/Avatares	■ 24%	7
Grupos temáticos	■ 28%	8
Conferências/comunicações	■ 38%	11

21. Na sua opinião a vantagem de pertencer a grupos em Second Life leva o e-estudante a (por favor escolha no máximo até 4 opções):

Resposta	Média	Total
Receber conhecimento	■ 20%	9
Partilhar conhecimento	■ 23%	10
Utilizar as informações	■ 7%	3
Construir apontamentos	■ 2%	1
Colaborar com o grupo	■ 16%	7
Motivar o processo de aprendizagem	■ 11%	5
Conhecer mais pessoas/avatares com os mesmos objetivos	■ 14%	6
Auto formar-se	■ 7%	3

22. Na sua opinião onde recebe a informação de forma mais rápida?

Resposta	Média	Total
Grupo Facebook e-Comunicação	■ 100%	13
Total	■	13/1

100%	3
------	---

23. Qual dos locais é mais fácil partilhar conteúdos e comunicar entre colegas?

Resposta	Média	Total
Grupo Facebook e-Comunicação	92%	12
Forum Moodle	8%	1
Total	100%	13/13

24. Na sua opinião no ensino em formato e-learning deverá ser criado um grupo na rede social Facebook?

Resposta	Média	Total
Sim	100%	13
Total	100%	13/13

24. Na sua opinião no ensino em formato e-learning deverá ser criado um grupo na rede social Facebook?




Resposta	Média	Total
Sim	100%	13
Total	100%	13/13

25. Porquê? Indique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	pela facilidade como obtemos a informação pelo fb e pela centralização do pessoal com o profissional
1	É uma forma rapida e eficaz de comunicação entre todos os membros, que permite também o contacto pessoal a membros distintos.
1	é mais frequente a sua consulta (diária, mais do que uma vez por dia...)
1	Mas rápido e fácil
1	Sendo a rede social mais utilizada, faz com que as pessoas a visitem sem obrigatoriedade. Assim, será mais provável que tomem conhecimento de um determinado assunto e troquem opiniões sobre ele.
1	Permite uma comunicação mais rápida, mais fácil e mais informal.
1	Pelo facto de muitas pessoas terem conta no facebook e ser extremamente fácil a sua utilização.
1	É uma ferramenta que complementa outras utilizadas no e-learning, como por exemplo o Moodle.
1	maior intercambio com os colegas visto o face ser de mais fácil acesso.
1	Rapidez de informação
1	Porque se contacta facilmente com os colegas e se visualiza

	a informação colocada pelos outros.
1	É a melhor forma da informação chegar aos formandos rapidamente.
1	Porque neste momento é mais imediato

26. Após esta exposição ao Second Life vai continuar a frequentar este mundo virtual?

Resposta	Média	Total
Sim	 62%	8
Não	 38%	5
Total	 100%	13/13

27. Porquê? Indique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	Mas seria óptimo que nos continuassem a fornecer informação sobre as conferências com regularidade no grupo e-comunicação do fb ou através de uma newsletter de conferências em sl
1	É um Mundo muito interessante, onde posso adquirir e partilhar conhecimentos em todas as minhas áreas de interesse.
1	Auto formação e comunicação com outros avatares.
1	É muito engraçado mas não me convence
1	Não havendo um objectivo específico de aprendizagem e sem orientação de um e-tutor, é um mundo que, como passatempo, não me suscita interesse.
1	Porque gostaria de aprender mais e explorar as potencialidades que o SL oferece.
1	Sempre que possível.
1	Porque achei o Second Life interessante e com muitas potencialidades ao nível da partilha de conhecimentos.
1	pretendo aprender mais.
1	Falta de tempo
1	Porque "ainda" não me identifico com este ensino. Prefiro presencial.
1	Na minha opinião, é uma ferramenta com potencial, mas não é a ideal para comunicações uma vez que existem ferramentas que estão ao nosso dispor de forma gratuita e que são mais práticas.
1	Porque é uma plataforma interessante para conhecer pessoas e partilhar interesses e conhecimento

28. Considera que num ensino em formato e-learning os espaços virtuais de comunicação, Second Life e Facebook, podem ajudar a conhecer os colegas? Porquê? (máximo de 200 caracteres)

#	Resposta
1	relativamente visto que há a possibilidade de haver interacção com outros elementos que não os do grupo
1	Sim. Pois através deles existe uma grande interação com as pessoas, percebendo quais os seus principais interesses e actividades.
1	Sem dúvida. Há mais partilha de interesses, há mais

	interactividade e comunicação.
1	Sim. Cria um ambiente descontraído
1	Sim. São formas de interacção que permitem sempre alguma proximidade, ainda mais no âmbito do ensino a distância, onde nunca ou quase nunca nos cruzamos com os colegas.
1	Sim. São mais informais e permitem uma maior personalização de cada utilizador. Possibilitam maior dinamismo, interacção e mais partilha entre utilizadores.
1	Pelo modo como participam e comunicam entre si.
1	Sim, podem porque as pessoas vão-se conhecendo melhor através da interacção uns com os outros.
1	sim
1	Sim.
1	De certo modo sim, embora possamos nunca conhecer a verdadeira pessoa que está atrás do computador.
1	Sim, podemos ter acesso a informações que de outra forma não teríamos, num âmbito mais descontraído, que facilita a partilha e a comunicação.
1	Sim, porque de outra forma só os conheceríamos em contexto de trabalhos orientados e supervisionados

1.2. QUESTIONÁRIO (2ºANO)

1. Indique a sua idade:

- Entre 20 a 29
 Entre 30 a 39
 Entre 40 a 49
 + de 50 anos

2. Indique o seu sexo:

- Feminino
 Masculino

3. Já conhecia o Second Life?

- Sim
 Não

4. Como teve o seu primeiro contacto com o Second Life?

- Auto-descoberta
 Amigos
 Escola

- Outro? Indique por favor:
5. Alguma vez desenvolveu trabalhos com o Second Life? (Se respondeu "Não", por favor passe à questão número 7).
- Sim
- Não
6. Que tipo de trabalhos desenvolveu ou desenvolve no ambiente Second Life? (máximo 200 caracteres)
7. Como classifica o seu conhecimento sobre o Second Life?
- Excelente
- Bom
- Razoável
- Mau
8. Com que frequência costuma usar o Second Life?
- Todos os dias
- 3 ou mais dias por semana
- Menos de 3 dias por semana
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca
9. Se selecionou uma das três primeiras opções da pergunta anterior, indique qual a razão pela qual frequenta regularmente o Second Life:
- Entretenimento
- Aquisição de novos conhecimentos
- Construção de espaços próprios para experiência individual
- Outro motivo:
10. Se selecionou uma das três últimas opções da questão número 8, indique qual a razão para não frequenta regularmente o Second Life:

- Falta de conhecimentos
 - Falta de vontade/disposição
 - Falta de tempo
 - Outra razão? Qual?
11. Considera necessário o apoio e orientação de um e-tutor em mundos virtuais?
- Sim
 - Não
12. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
13. No ensino em formato *e-learning* com recurso a mundos virtuais o e-tutor deverá acompanhar os e-estudantes durante as atividades propostas?
- Sim
 - Não
14. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
15. Os mundos virtuais são importantes no ensino em formato *e-learning*?
- Sim
 - Não
16. Porquê? Indique a razão da sua escolha (máximo 200 caracteres).
17. Considera que o Second Life é um espaço atrativo para a comunicação?
- Sim
 - Não
18. Qual o tipo de comunicação que privilegia?
- Chat textual
 - Voz
 - Outro? Qual?:
19. As ferramentas Sloodle proporcionaram (por favor escolha no máximo 3 opções):

- Atividades de cooperação
 - Colaboração entre pares
 - Partilha de conhecimentos
 - Auto-aprendizagem
 - Auto-avaliação
 - Nenhuma das anteriores
20. A apresentação em Second Life através de ferramentas como o Presenter tornam o espaço mais recetivo para a comunicação e partilha?
- Sim
 - Não
21. Pesquisar em Second Life sobre projetos afins permitiu ao e-estudante obter informação:
- Com resultados
 - Poucos resultados
 - Sem resultados
22. O e-estudante prefere obter conhecimento em espaço virtual através (por favor escolha no máximo de 3 opções):
- Ilhas
 - Pessoas/Avatares
 - Grupos Temáticos
 - Conferências/comunicações
 - Outras? Quais?
23. Na sua opinião a vantagem de pertencer a grupos em Second Life leva o e-estudante a (por favor escolha no máximo de 4 opções):
- Receber conhecimento
 - Partilhar conhecimento
 - Utilizar as informações

- Tirar apontamentos
- Construir apontamentos
- Pesquisar informação
- Colaborar com o grupo
- Motivar o processo de aprendizagem
- Conhecer mais pessoas/avatars com os mesmos objetivos
- Auto formar-se

24. Na sua opinião onde recebe a informação de forma mais rápida?

- Página Facebook e_Raízes-Redes
- Grupo Facebook e_Raízes-Redes
- Plataforma Moodle

25. Qual dos locais é mais fácil partilhar conteúdos com os colegas?

- Página Facebook e-Raízes_Red
- Grupo Facebook e_Raízes-Redes
- Forum Moodle

26. Na sua opinião no ensino em formato *e-learning* deverá ser criado um grupo na rede social Facebook?


- Sim
- Não

27. Indique duas razões de acordo com a sua resposta anterior.

28. Considera que num ensino em formato *e-learning* os espaços virtuais de comunicação, Second Life e Facebook, podem ajudar a conhecer os colegas? Porquê? (máximo de 200 caracteres).

Resultados:

1. Indique a sua idade:

Resposta	Média	Total
Entre 20 a 29	 38%	8

Entre 30 a 39	38%	8
Entre 40 a 49	24%	5
Total	100%	21/21

2. Indique qual o seu sexo:

Resposta	Média	Total
Masculino	38%	8
Feminino	62%	13
Total	100%	21/21

3. Já conhecia o Second Life?

Resposta	Média	Total
Sim	100%	21
Total	100%	21/21

4. Como teve o seu primeiro contacto com o Second Life?

Resposta	Média	Total
Auto-descoberta	24%	5
Escola	76%	16
Total	100%	21/21

5. Alguma vez desenvolveu trabalhos com o Second Life? (Se respondeu "Não", por favor passe à questão número 7).

Resposta	Média	Total
Sim	62%	13
Não	38%	8
Total	100%	21/21

6. Que tipo de trabalhos desenvolveu ou desenvolve no ambiente Second Life? (máximo 200 caracteres)


#	Resposta
1	Projectos escolares e filmagens particulares (machinimas)
1	Projectos educativos
1	criação de história com cenário em second life no âmbito de disciplina de mestrado
1	Cheguei a fazer um storyboard com base no Second Life para uma disciplina do Mestrado no primeiro ano deste.
1	Criação de um filme a partir de imagens retiradas do Second Life.
1	Criação de vestuário.
1	Trabalhos de Machinima.
1	Criação te tutoriais de building
1	Construção de ilhas, móveis, roupas, avatares e scripting.
1	captura de imagens para story board
1	Na disciplina do 1º ano (AI)
1	storyboard

7. Como classificaria o seu conhecimento sobre o Second Life?

Resposta	Média	Total
Excelente	10%	2
Bom	19%	4
Razoável	52%	11
Mau	19%	4
Total	100%	21/21

8. Com que frequência costuma usar o Second Life?

Resposta	Média	Total
Menos de 3 dias por semana	5%	1
Ocasionalmente	33%	7
Raramente	48%	10
Nunca	14%	3




Total	 100%	21/21
-------	--	-------

9. Se seleccionou uma das três primeiras opções da pergunta anterior, indique qual a razão pela qual frequenta regularmente o Second Life:

Resposta	Média	Total
Entretenimento	33%	1
Aquisição de novos conhecimentos	67%	2
Total	14%	3/21

10. Se seleccionou uma das três últimas opções da questão número 8, indique qual a razão para não frequentar o Second Life:

Resposta	Média	Total
Falta de conhecimentos	6%	1
Falta de vontade/disposição	41%	7
Falta de tempo	24%	4
Outra razão? Qual?: Facilidade de filmagem noutros programas	6%	1
Outra razão? Qual?: Porque já não demonstra muito interesse para mim, uma vez que só o utilizava para projectos escolares	6%	1
Outra razão? Qual?: Não gosto particularmente talvez pela falta de conhecimentos mais aprofundados	6%	1

Outra razão? Qual?: O second life está em declínio. Há que saber investir tempo nas áreas certas.	 6%	1
Outra razão? Qual?: não gosto	 6%	1
Total	 81%	17/21

11. Considera necessário o apoio e a orientação de um e-tutor em mundos virtuais?

Resposta	Média	Total
Sim	 81%	17
Não	 19%	4
Total	 100%	21/21

12.

Porquê? Explique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	Para encaminhar a pessoa para os sitios correctos.
1	Em especial nas primeiras 10 sessoes. É importante para fazer a ambientação do novo utilizador, dar a conhecer as ferramentas básicas e movimentação dentro do SL, e divulgar grupos virtuais d interess
1	Para não haver desmotivação por parte dos alunos
1	Para as necessidades, questões que possam surgir por parte de quem frequenta os mundos virtuais.
1	numa primeira fase sim, sem dúvida. depois com o tempo não, a descoberta também é interessante
1	Pois permite um melhor conhecimento do ambiente virtual.
1	Para alguém que não tem conhecimentos na área, é fundamental ter um tutor que nos guie no processo de adaptação.
1	Porque há sempre ferramentas novas do second life à nossa disposição e nem sempre as sabemos usar correctamente.
1	Há bastantes manuais disponíveis.

1	Porque é um ambiente diferente e complicado.
1	Para melhor orientação no espaço virtual e partilha de conhecimentos.
1	Os mundos virtuais contém, já por si, diversos tutoriais dentro e fora dos mesmos.
1	Ambientar alguém que nunca tenha tido algum contacto com um mundo virtual, é vital para motivar os interesses dessa pessoa.
1	Pelo facto de ser um ambiente bastante apelativo torna-se distractor, a presença do tutor é fundamental para diminuir essa distração.
1	Porque em second life existem conceitos e produtos que não são automaticamente precetíveis para quem navega ocasionalmente
1	Orientações para dar “os primeiros passos” de uma forma mais rápida e eficaz
1	Porque não se ensina no second life com eficácia e eficiência.
1	para não se perder tanto tempo a procurar
1	Para tirar dúvidas
1	Não sei responder
1	Para nos guiar

13. No ensino em formato e-learning com recurso a mundos virtuais, o e-tutor deverá acompanhar os e-estudantes durante as atividades propostas?

Resposta	Média	Total
Sim	86%	18
Não	14%	3
Total	100%	21/2 1




14.

Porquê? Explique a razão da sua escolha. (máximo 200 caracteres)

#	Resposta
1	Ajuda os alunos mais perdidos.
1	Para ajudar na utilização correta das ferramentas disponíveis, a movimentação adequada e promover as interações necessárias entre os e-alunos, garantindo a partilha de conhecimentos e informações.
1	Para haver uma maior orientação
1	Para acompanhamento
1	alguns alunos podem demonstrar mais dificuldade tanto pela falta de conhecimento como de interesse.

	é fundamental o e-tutor ajudar a contornar essas duas questões.
1	Pois poderá aconselhar em algumas dificuldades.
1	O estudante necessitará sempre da ajuda do tutor para saber como e para onde se tem que deslocar.
1	Sim, pois pode contribuir para o desenvolvimento e apresentar novas ideias para as actividades que os alunos concretizam.
1	Deve deixar os estudantes explorar.
1	Para dar apoio nestes mundos tão diferentes dos reais.
1	Motivação na aprendizagem dos alunos; esclarecimento de duvidas.
1	A não ser que solicitado. A auto-descoberta também desencadeia aprendizagens.
1	A supervisão de um e-tutor é fundamental na ajuda de aquisição de conhecimentos por parte de um aluno.
1	Pela mesma razão apresentada na resposta 12.
1	pelo que referi na pergunta 12
1	Orientação/acompanhamento
1	Os mundos virtuais imersivos fazem perder tempo nas aprendizagens, alheando-se os intervenientes no acessório, perdendo sempre de vista, o essencial.
1	porque as distrações são muitas
1	Para facilitar a aprendizagem
1	Não sei responder
1	para nos ajudar a desenvolver as actividades

15. Os mundos virtuais são importantes no ensino em formato e-learning?

Resposta	Média	Total
Sim	 62%	13
Não	 38%	8
Total	 100%	21/21




16.

Porquê? Indique dois motivos de acordo com a sua resposta.



#	Resposta
1	Mais informação, e um contacto mais
1	Permite comunicar com pessoas que habitam espaços geográficos diferentes e a experimentação.
1	Permite a exploração de novas técnicas e meios de

	comunicação
1	Porque ambos se ligam e até as aulas e-learning podem ser leccionadas nos mundos virtuais
1	por experiência própria não sinto necessidade de recorrer a mundos virtuais para evoluir ou adquirir
1	é uma forma de existir uma "presença" mesmo virtual; possibilidade de uma interação maior
1	Permite fazer a simulação de situações reais e promovem a interacção.
1	É sempre um modo diferente de aprendizagem.
1	Interacção e
1	Comunicação à distância de forma divertida e mais conhecimentos das novas tecnologias.
1	Pela disponibilidade temporal que é proporcionada, pela diversidade de conteúdos disponibilizada.
1	Distraem facilmente e existem outras tecnologias mais orientadas para o ensino.
1	Comunidade científica mais vasta e facilidade na acessibilidade a conteúdos.
1	São bastante distractores e a comunicação não é melhor comparada com outras plataformas.
1	porque permitem a comunicação em tempo real e porque permite conhecer outras culturas e pessoas
1	O internauta perde-se facilmente do seu objectivo principal
1	Há outras formas mais eficazes, nomeadamente a utilização de plataformas como esta - e-raizes.
1	são só mais um complemento
1	um modo de aprendizagem diferente
1	Perda de tempo
1	não é prático e requer muito tempo

17. Considera que o Second Life é um espaço atrativo para a comunicação?

Resposta	Média	Total
Sim	 67%	14
Não	 33%	7
Total	 100%	21/2 1

18. Qual o tipo de comunicação que privilegia no Second Life?

Resposta	Média	Total
Chat textual	 62%	13
Voz	 29%	6

Outro? Qual?: sem efeito	5%	1
Outro? Qual?: Comunicação visual	5%	1
Total	100%	21/21

19.

As ferramentas Sloodle proporcionaram (por favor escolha no máximo até 3 opções):

Resposta	Média	Total
Atividades de cooperação	24%	12
Colaboração entre pares	18%	9
Partilha de Conhecimento	31%	15
Auto- aprendizagem	14%	7
Auto- avaliação	4%	2
Nenhuma das anteriores	8%	4

20. A apresentação em Second Life através de ferramentas como o Presenter tornam o espaço mais receptivo para a comunicação e partilha?

Resposta	Média	Total
Sim	90%	19
Não	10%	2
Total	100%	21/21

21. Pesquisar em Second Life sobre projetos afins permitiu ao e-estudante obter informação:

Resposta	Média	Total
----------	-------	-------

Com resultados	5%	1
Poucos resultados	62%	13
Sem resultados	33%	7
Total	100%	21/21

22. O e-estudante prefere obter conhecimento em mundos virtuais, através de (por favor escolha no máximo até 3 opções):

Resposta	Média	Total
Ilhas	19%	8
Pessoas/Avatares	19%	8
Grupos temáticos	36%	15
Conferências/Comunicações	24%	10
Outros? Quais? sem efeito, não recorro de todo	2%	1

23. Na sua opinião a vantagem de pertencer a grupos em Second Life leva o e-estudante a (por favor escolha no máximo até 4 opções):

Resposta	Média	Total
Receber conhecimento	21%	13
Partilhar conhecimento	24%	15
Utilizar as informações	10%	6
Tirar apontamentos	6%	4
Construir apontamentos	2%	1
Pesquisar informação	11%	7
Colaborar com o grupo	10%	6
Motivar o processo de aprendizagem	8%	5
Conhecer mais pessoas/avatar	8%	5

es com os mesmos objetivos		
----------------------------	--	--

24. Na sua opinião onde recebe a informação de forma mais rápida?

Resposta	Média	Total
Página Facebook e-Raízes_Red	24%	5
Grupo e-Raízes_Red	33%	7
Plataforma Moodle	43%	9
Total	100%	21/21

25. Qual dos locais é mais fácil partilhar conteúdos e comunicar entre colegas?

Resposta	Média	Total
Página Facebook e-Raízes_Red	29%	6
Grupo Facebook e-Raízes_Red	33%	7
Forum Moodle	38%	8
Total	100%	21/21

26. Na sua opinião no ensino em formato e-learning deverá ser criado um grupo na rede social Facebook?

Resposta	Média	Total
Sim	95%	20
Não	5%	1
Total	100%	21/21

27. Indique duas razões de acordo com a sua resposta anterior.

#	Resposta

1	O Facebook é como o email de todas as pessoas nos dias de hoje. Vão lá todos os dias mais do que 2x
1	Estar mais proximo de todos e pode ser atualizada com notícia de interesse ao grupo.
1	Pela utilização elevada dessa plataforma pelas pessoas em geral
1	Se um meio onde uma grande maioria tem acesso ao longo do dia,
1	pela interactividade e actualidade
1	maior rapidez na troca da informação e esclarecimentos
1	Podem ser tiradas dúvidas entre colegas e é uma boa forma de divulgar notícias e tarefas.
1	Pois é uma das redes mais conhecidas do momento e à qual as pessoas recorrem cada vez mais.
1	é mais directo. toda a informação fica disponível na página principal, ao contrário dos outros.
1	Facilidade de funcionamento e o facto de hoje em dia muitas pessoas possuírem conta no Facebook.
1	Pelo dinamismo que o espaço proporciona e pelo "poder" q a rede detem actualmente nas redes sociais
1	Mais acessível e mais abrangente
1	Forum moodle já é suficiente.
1	Elevada presença dos alunos no Facebook, forma simples e rápida de chegar aos estudantes.
1	partilha da informação
1	As potencialidades e ferramentas que o Facebook dispõe
1	As estatísticas não enganam. Se todos estão no facebook, recebem a informação na hora e reagem.
1	Sítio onde todos se encontram
1	Inovação
1	Facil comunicação
1	Para acompanharmos as novidades e trocar ideias

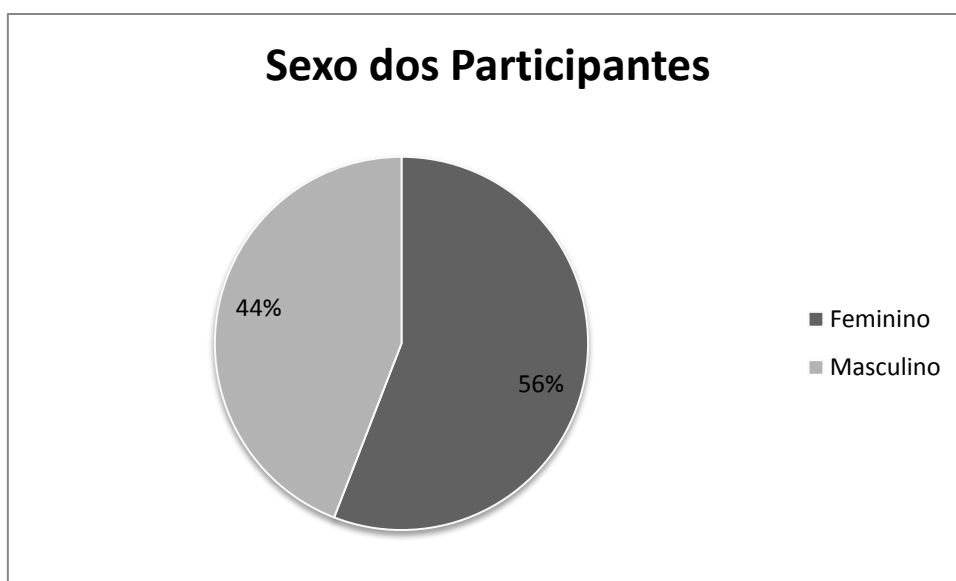
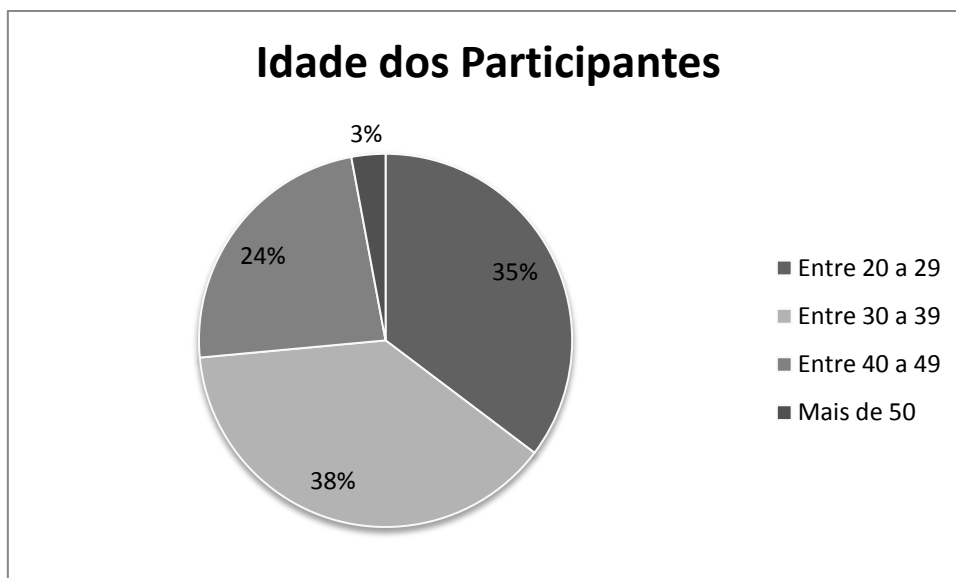
28. Considera que num ensino em formato e-learning os espaços virtuais de comunicação, Second Life e Facebook, podem ajudar a conhecer os colegas? Porquê? (máximo de 200 caracteres)

#	Resposta
1	Sim, pois são espaços menos formais e podemos comunicar doutra maneira que não em plataformas Moodle.
1	Sim, claro.
1	Sim, apesar de não darem a mesma transmissão que conhecer pessoas frente a frente

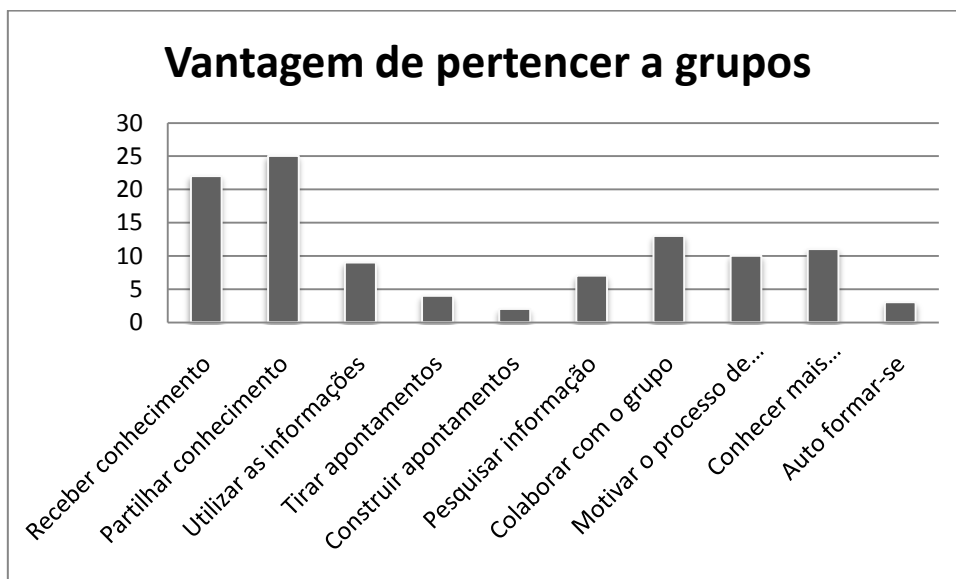
1	Porque há mais comunicação, partilha, interacção entre colegas.
1	o facebook sem dúvida pela exposição que a própria pessoa tem através do seu perfil
1	por existir uma maior exposição da sua realidade e conhecimento pessoal
1	Sim, já que não há interacção presencial é uma boa forma de conhecermos os colegas e partilharmos informação de uma forma mais informal.
1	Sim, penso que sim pelas mesmas razões que apresentei na pergunta 27.
1	Sim.
1	Sim.
1	Pela atracção proporcionada pelo espaço, pela rapidez na comunicação.
1	Sim, porque são ambientes mais informais nos quais as pessoas se sentem mais à vontade.
1	Sim. Os mundos virtuais são
1	Num formato e-learning o conhecimento dos colegas nunca será tão profundo, no entanto este tipo de plataformas podem potenciar essa aproximação pela partilha que nelas existe.
1	sim, porque considero que as pessoas ao utilizarem o facebook ficam mais abertas.
1	Sim, tendo em conta as potencialidades e ferramentas que dispõem
1	Para aprender preciso de partilhar, não preciso de conhecer a vida dos meus colegas. Comparar Second Life com Facebook não é correcto, no Second Life não somos pessoas, somos avatares.
1	sim
1	Sim
1	Não porqu é um mundo virtual, logo o conhecimento ´e superficial
1	um pouco

ANEXO B

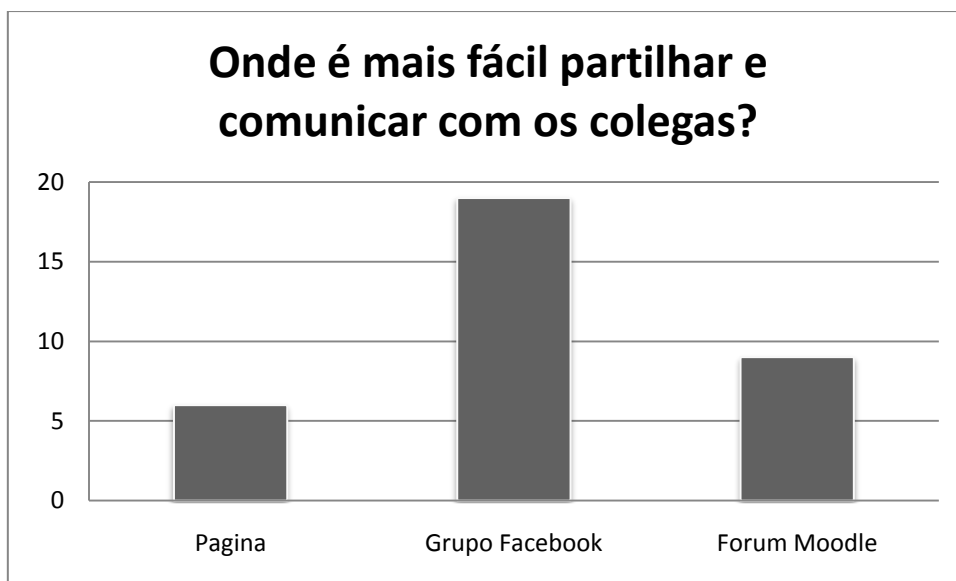
GRÁFICOS – CARACTERIZAÇÃO DO PÚBLICO-ALVO



GRÁFICOS – SL ESPAÇO QUE ESTIMULA A COMUNICAÇÃO E GRUPOS



GRÁFICOS – SOBRE O FACEBOOK



ANEXO C

FÓRUM DE DISCUSSÃO (2ºANO)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Wednesday, 24 November 2010, 16:55

Na pesquisa já efectuada apenas encontrei três ilhas e um grupo que considerei aptos sobre o tema que o meu projecto aborda. (Machinima na Educação Sexual)

O grupo é o 'Sexual Health', que pode também ser visitado em <http://healthcybermap.org/slsexualhealth>. Infelizmente até à data ainda não consegui falar com nenhum membro online, uma vez que o fuso-horário é diferente e eu teria de estar no Second Life a meio da noite em vez de estar a dormir. É um grupo relevante para o meu projecto, pois pelo que pode constatar do site, contem várias informações sobre a Saúde e a Sexualidade, contendo também algumas machinimas demonstrando que têm conhecimentos também nessa área.

Em relação a ilhas, como já referi encontrei três. Contêm pouca informação disponível e encontram-se sempre desertas, uma vez mais poderá ser do horário a que me ligo a este mundo virtual. Não pude recolher grande informação para ser relevante no meu projecto. Ilhas:

SL HIV Prevention and Education , Madhupak (43, 201, 89)

Center for Positive Sexuality, Tethea (207, 90, 83)

International Schools Island, International Schools (67, 83, 24)

Desta maneira não tenho intenção de aplicar qualquer conhecimento que retiro através deste trabalho (uma vez que é pouco ou não existente) no meu projecto.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Thursday, 25 November 2010, 12:52

[redacted] o Second Life também permite comunicação assíncrona, podendo tu, estando interessado em obter informações juntos dos grupos, enviar uma mensagem instantânea (IM) que será lida quando o gestor do grupo se ligar ou enviar uma nota.

As notas são mais seguras uma vez que são partilha de um objecto e não se perdem se o gestor do grupo a contactar demorar muito tempo a "logar-se".

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: **Excelente** Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Friday, 26 November 2010, 00:15

[redacted] foi exactamente o que eu fiz, enviei uma IM para o grupo, infelizmente até à data ainda não obtive uma resposta. 😞

Vou tentar esse sistema de notas de que falas. Obrigado.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Friday, 26 November 2010, 11:16

Não esperes grandes respostas... O Second Life parece morto...

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Thursday, 25 November 2010, 00:08

Através da minha avatar (*Mmarie Deed*) aventurei-me na pesquisa de terrenos desconhecidos. De ilha em ilha teletransportei-me na tentativa de encontrar novos mundos, novos grupos, para a partilha de informação e conhecimento.

As horas juntaram-se aos dias, num busca incessante... Pelo meio o download pedido da nova versão do *Second Life*. Novos caminhos, novos rostos, outras dimensões para descobrir. O apoio precioso de Mitsuki Faith, sempre presente na escolha do guarda-roupa, numa nova pele, em *landmarks* nunca antes visitados.

As ilhas à distância de um clique foram surgindo, um pouco despidas de informação, sem os conteúdos que tanto procurava.

Primeiro em português, depois com outras combinações linguísticas em inglês e francês, intensifiquei a pesquisa com as palavras chave que considerei relevantes para o meu projecto: Contributos da multimédia no ensino da disciplina de Educação Visual e Tecnológica, a alunos com necessidades educativas especiais (surdos oralizados).

As ilhas, com coordenadas para visitar os espaços virtuais: Ilha da Educação, 673,1013; Ilha Unisinos, 1108,1138.

As referidas ilhas contêm pouca informação e encontram-se sempre desertas. Parafraçando o colega Carlos Pires quem sabe se não é a diferença horária, que nos liga a este mundo virtual que condiciona estes encontros.

Tornei-me no membro 295 do grupo MMEd - Universidade de Aveiro, Grupo do Mestrado/CFE em Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro, sem no entanto ter conseguido qualquer troca de palavra ou experiência com qualquer dos elementos do grupo.

Tentei reunir-me com WebEducativa.net - Oficina de WebEducativa.net, para reuniões de investigação de Second Life integrado a la Educación, no entanto sem sucesso.

A pesquisa continuará mas até ao momento não foi possível a recolha de informação considerada relevante para o projecto que estou a desenvolver.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 19:18

Também me senti um pouco perdida na pesquisa de ilhas e grupos. Por vezes nem sabia muito bem o que estava à procura! Parece-me que há muita coisa construída, mas pouco conteúdo. Talvez tenha ido parar às ilhas erradas, mas foi essa a sensação que tive. Mesmo que queiramos interagir com alguém, tal feito não é possível.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Avaliação... ▾

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 14:46

Subscribo a tua frase...

"As horas juntaram-se aos dias, num busca incessante..."

possivelmente à procura do tesouro que não existe.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Avaliação... ▾

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 19:15

As ilhas que referências "Ilha de Educação" e "Ilha Unisinos", são interessantes e estão bem organizadas, saliento a ilha da Educação onde se pode encontrar diversos espaços entre os quais: salas de aula, parceiros e auditórios. Também me deparei com ilhas totalmente desertas, concordo contigo quando dizes que poderá ser pela diferença de horários, que condiciona os encontros.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 19:36

No SL Em Portugal, o insucesso na interação e colaboração inworld é muito frequente, descobri que é mais fácil a partilha de conteúdos, se conhecermos as pessoas por detrás dos avatares, no realworld. Será por sermos demasiado formais no ambiente virtual, noutros países a situação reverte-se, a integração e interação nos grupos é proporcional ao contributo que neles se investe. Não pretendo generalizar ou estereotipar as pessoas e as situações, mas é uma situação comum que identifique na minha experiência, esta complexidade nas relações virtuais é também um objecto de estudo interessante, talvez porque difere da cultura e das circunstâncias dos utilizadores. A dimensão social dos mundos virtuais é ao mesmo tempo esclarecedora e intrigante.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Thursday, 25 November 2010, 12:29

Após ter "revivido" algumas das horas que empreguei no Second Life para a realização do meu projecto do ano transacto "LifeProgress - In Edu SL", verifiquei que, para o projecto que actualmente tenho em mãos, de pouco me serve.

Tal como solicitado, após instalação do viewer, exploração do "novo ambiente" proporcionado pelo mesmo e depois das devidas leituras recomendadas, dei início à minha pesquisa sobre a temática abordada. Como tal, pesquisei tanto em lugares/ilhas como em grupos utilizando as palavras-chave do projecto. Tendo como tema "*Das Expressões Artísticas à Multimédia em contexto de reabilitação da saúde mental*", pesquisei sobre arte, terapia, arteterapia, multimédia, artes plásticas, música, artes performativas, pintura, escultura, desenho, etc. Sem dúvida que encontrei bastantes ilhas e grupos (muitos deles interessantes), embora nenhum deles se encaixasse no contexto que irei abordar, ou seja, as várias expressões artísticas aliadas à multimédia no âmbito da promoção da saúde mental. Se fosse abordar alguns desses temas de uma forma individual, eventualmente seria possível adquirir algum material a utilizar no meu projecto, bem como arranjar uma possível parceria para o seu desenvolvimento, mas como mencionei anteriormente, para o projecto que estou a desenvolver, não se aplica. Mesmo assim, fiz várias visitas a ilhas na eventualidade de encontrar alguém que me pudesse fornecer algumas orientações sobre a minha busca, no entanto, ou as ilhas encontravam-se desertas ou com um ou dois avatares "perdidos".

Tendo em conta o que referi anteriormente, não vou mencionar qualquer ilha ou grupo e "os conhecimentos adquiridos no second Life" não farão parte da minha investigação, serão inexistentes na realização do projecto.

Nota: Relativamente a esta "actividade" e tal como todas as anteriores, são avaliadas por colegas e professores. Sendo assim, qual será o resultado dessa avaliação para o meu caso e de eventuais casos semelhantes, uma vez que por mais pesquisas que tenha/tenhamos feito no SL, não consegui(mos) "chegar a bom porto" devido à temática abordada?! Se não houverem critérios específicos para estes casos, estaremos a ser penalizados, não por não termos feito o trabalho tal como todos os outros, mas sim pela "infelicidade" do tema abordado no projecto.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Thursday, 25 November 2010, 13:21

O Second Life é muito pesado em vários aspectos:

- capacidade gráfica dos recursos disponíveis;
- largura de banda necessária;
- tempo necessário para que qualquer tarefa seja realizada uma vez que depende sempre do grau de conhecimento técnico e específico de cada interveniente;

No nosso caso em que temos que desenvolver um projecto em tão pouco tempo, sentimos que o tempo é cada vez mais escasso e que este tipo de dispersão (obrigatoriedade de ir pesquisar numa plataforma que não é de nossa escolha) só nos distrai dos nossos objectivos.

Chego a sentir-me desmotivada sempre que tenho que interromper a investigação que estou a desenvolver no âmbito do meu estágio e perco inúmeras horas a investigar assuntos que pouco ou nada se relacionam, aparentemente com o que pretendo.

No entanto, reparei na unidade passada e confirmo nesta, que a informação está interligada e que acabamos sempre por encontrar dados que nos fazem repensar o que tínhamos como certo no nosso projecto e portanto evoluir no sentido de conseguirmos melhores resultados.

Claro que também não vou usar o Second Life para o meu projecto, mas as procuras que fiz ajudaram-me no sentido que conheci outros caminhos traçados e quais os factores positivos e negativos que daí anteví.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: **Bom (3)** Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Friday, 26 November 2010, 22:25

Clara, à medida que o tempo vai passando os nossos dias são idênticos, quando estamos embrenhados em pesquisas, necessárias à prossecução dos nossos trabalhos. Não é fácil conduzir as pesquisas, no universo vastíssimo da Web. A pesquisa tem que ser disciplinada, para evitar a dispersão na teia...

Também concordo contigo quando dizes que algumas pesquisas estão interligadas e que acabamos sempre por encontrar outros elementos que nos fazem repensar o que tínhamos como certo no nosso projecto, acabando por haver uma evolução nesse sentido.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 21:06

Também eu me desmotivei após as adversidades, o entusiasmo inicial de quem já não visitava o Second Life há algum tempo durou pouco tempo. Mais uma vez esbarrei com um acesso negado na escola onde trabalho, no ano anterior era ao Facebook, este ano ao Second Life. Encontrando-me grande parte do dia na escola, umas horas em trabalho outras em pausas, aproveito para ir desenvolvendo as actividades propostas nesta plataforma. Desta vez, dificuldade acrescida com a gestão do tempo em remodelação, sobrou fazer mais trabalho para desenvolver em casa. A outra adversidade: quando voltei ao Second Life e me revi lá estava o meu avatar outra vez sem cabelo, coisa que estou sempre a repor.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Friday, 26 November 2010, 22:01

[redacted] o meu projecto tal como o teu não vai contemplar o ambiente Second Life.

Outra referência que parece ser comum aos comentários que fiz, é o facto das ilhas estarem desertas. Parece que a exploração de novos ambientes não está a atrair os cibernautas.

Quanto à tua dúvida, penso que não haverá qualquer tipo de penalização, no que se refere à ligação dos nossos projectos individuais ao SL. Os projectos são muito diferentes, com público alvo diferente, faixas etárias a quem se destinam diferentes, no fundo com objectivos/finalidades diferentes. A integração do Second Life tem que ser de acordo com as características individuais do projecto. Por não ser integrado não quer dizer que não tenham havido largas horas de pesquisa e trabalho para o efeito...

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 20:38

[redacted] também me parece que se queremos publicitar ou sensibilizar as pessoas para os nossos temas, que estão todos relacionados com a educação, não sendo a acessibilidade deste mundo a mais fácil e a que atinge o maior número de pessoas não sei se estamos no lugar certo para o fazer, por mais interessante que este mundo seja.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Thursday, 25 November 2010, 12:43

No âmbito da Unidade 4 - Interagir em Mundos Virtuais, após o desafio de procurar possíveis grupos e ilhas que pudessem ter algum interesse para o meu trabalho de estágio, procedi à procura de grupos que tivessem alguma coisa a ver com o ensino através da componente lúdica. Pensando que, num ambiente virtual, esta técnica estivesse bem desenvolvida, dediquei-me à tarefa usando as seguintes estratégias:

- Procurando na ferramenta "Search" – tendo usado as palavras: learning, teaching, games, immersive;
- Perguntando em ilhas relacionadas com o ensino, usando a capacidade que os mundos virtuais nos dão de interagir de forma bastante eficaz.

Os grupos que encontrei foram:
- Teaching and Learning Online
- SLESES
- CITASA
- Virtual Quality Management
- Facebook: 3D Immersive Learning Quality

Depois desta investigação cheguei à conclusão que não vou integrar no meu estágio, dados de estudos de grupos do Second Life por não ter conseguido encontrar apoio na área que escolhi.

No entanto, uma vez que a minha última pesquisa resultou num grupo que para além de ter uma ilha e um grupo no Second Life, também tem uma página de Facebook o que me é mais confortável de acompanhar uma vez que não necessito de cumprir com os rigorosos requisitos quer a nível de largura de banda, quer de atenção dirigida a uma hora específica. Através da minha página de Facebook vou também acompanhar as seguintes páginas de Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Learning-in-3D-Adding-a-New-Dimension-to-Enterprise-Learning-and-Collabora/215471002519> e <http://www.facebook.com/secondlife>.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Friday, 26 November 2010, 12:46

Sendo o meu trabalho uma investigação para a criação de uma plataforma de televisão comunitária, importa conhecer as plataformas comunitárias que se encontram disponíveis na Web.

Numa primeira fase procurei conhecer o estado da arte e consequentes tendências das redes sociais, numa segunda fase procurei conhecer o estado da arte e consequentes tendências da interacção humano-computador. Ora, quer numa, quer noutra fase tive a necessidade de pesquisar sobre o Second Life.

Embora o Second Life não possua todas as características de uma Rede Social, de acordo com os parâmetros da investigação, tinha componentes sociais muito fortes, no entanto a minha pesquisa em relação ao Second Life, centra-se mais nas suas características enquanto plataforma de interacção entre o ser humano e o computador, sendo os ambientes virtuais e nomeadamente o Second Life uma ferramenta para essa interacção.

Nessa medida o Second Life terá alguma importância no estudo para o meu projecto, no entanto será mais uma investigação relacionada com as funcionalidades versus potencialidades da ferramenta e não tanto a utilização efectiva da plataforma em si. Em relação às ilhas e ou grupos de interesse pesquisei diversos (que enuncio de seguida), no entanto nenhum pareceu oferecer a informação de que eu necessitava

Grupos:

Social Networks Second Life
All About Social Networking
HCI Classroom
HCI – Project Participants

Ilhas:

University of Bath Cyberpsychology Course - Glen Island Beach (36, 65, 21)
SOCIALMETAVERSE.COM social network - Begorrah (10, 245, 2501)

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 01:16

O Second Life (SL) é um espaço com grande potencial em relação ao meu projecto mas, a minha inexperiência faz com que a pesquisa não tenha sortido os melhores efeitos.

Tenho tido problemas em aceder ao SL pois o meu computador tem problemas em abrir o novo viewer 2 e, além disso a minha internet, sendo móvel, dificulta também o acesso. Dois inconvenientes para esta unidade, no entanto foram contornados e, apesar das dificuldades consegui encontrar algumas ilhas e grupos.

As ilhas estavam desertas e tal como outros colegas provavelmente derivado às horas de consulta.

Em relação aos grupos, apesar de deixar algumas mensagens, até ao momento ainda não obtive qualquer tipo de resposta.

O uso deste conhecimento, no meu projecto final, será no esclarecimento de algumas funções do docente no e_learning e como os quiz são utilizados no SL.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 15:23

[redacted] gostei de ler acerca dos resultados da tua partilha e vou utilizar o link do clube de [E-learning](#).

Como sabes, a minha área de investigação é a utilização do lado lúdico da aprendizagem no ensino à distância e assíncrono. Por acaso não te cruzaste com informação (grupos ou ilhas) a desenvolver projectos nesta área?

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: [Satisfatório e Relevante](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 19:31

A dificuldade em pesquisar neste tipo de ferramentas também foi a minha principal dificuldade. Como já referi em resposta ao *post* da [redacted], por vezes andava completamente perdida, sem saber muito bem o que andava à procura. Tentei pesquisar dentro e fora do Second Life, mas os resultados foram os mesmos.

Fui espreitar o iEducate, e parece-me ter algumas coisas interessantes para explorar, nomeadamente nos Recursos - Culture & Heritage. Tem algumas referências a museus online.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 23:52

Corroboro com a opinião partilhada no fórum, relativa à dificuldade manifestada no acesso ao Second Life, mas tal como tu após alguma insistência consegui contornar a situação.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 15:36

O meu trabalho é criar um site educativo com conteúdos de informática, para miúdos que frequentem o 5º ano de escolaridade. Nas várias pesquisas que efectuei, quer em <http://secondlife.com/destinations/>, quer na opção de "busca" do second life, utilizei como termos de pesquisa: education, teaching e games.

A ilha que achei mais interessante foi a da Nasa, que disponibiliza um site educativo com várias ferramentas de aprendizagem para miúdos.

<http://slurl.com/secondlife/NASA%20eEducation/124/155/43> <http://www.nasa.gov/audience/forkids/kidsclub/flash/index.html>

A outra ilha que também achei bastante interessante foi da Virtual State Fair, que é a casa do Cooperative Extension System, uma grande organização de educação informal no Second Life, onde Jogos, passeios, exposições e ferramentas de aprendizado são oferecidos, existindo ainda instalações para reuniões e conferências para educadores.

Contudo e apesar de várias tentativas, como aconteceu com os meus colegas, não consegui interagir com nenhum grupo.

Desta forma não irei contemplar o meu trabalho em ambiente Second Life.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: **Bom (3)**

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 18:53

Também visitei as duas ilhas que mencionaste. Os nossos projectos enquadram-se no mesmo tipo de pesquisa, e tal como tu, não consegui interagir com ninguém. É como a Clara já referiu aqui: O Second Life parece estar deserto.

Parece-me (e digo isto na minha condição de leiga neste campo) que como os nossos projectos são muito específicos, é pouco provável existirem ilhas onde os possamos colocar. Talvez o único local onde os podemos divulgar é na SLESES. No meu caso, descobri um cantinho onde está o Projecto Museológico da ESES, e talvez aí pudesse fazer referência ao site Vem Descobrir...a Escola e o Brinquedo do século XX.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 17:32

A ilha que retrata as civilizações antigas está muito bem construída e demonstra bem as potencialidades que este tipo de plataformas tem para oferecer no que consta aos métodos de divulgação bem como à informação relativa a determinados tópicos.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 19:20

Entre as ilhas que referências, destaco "The Tech Virtual Museum Workshop", que pretende ser um local de exposição de materiais educativos, conceitos e designs, despertou-me a curiosidade e foi visitar, achei um local com informações interessantes e a ilha está bem organizada, é uma boa partilha de um local no Second Life que desconhecia.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Saturday, 27 November 2010, 20:31

Na pesquisa feita no Second Life, encontrei alguns grupos relacionados com a ecologia mas descobri que o tema ecologia num mundo virtual, está mais relacionado com a construção de espaços e ambientes virtuais.

Será que a ecologia é um assunto demasiado real para constar de um mundo virtual? Continuando a pesquisa e a miúdo encontrei grupos iniciados por pessoas que se dizem ecologistas no mundo real.

O grupo que mais me surpreendeu pela novidade de informação foi este, Recycled art r-evolution, virado para as artes, onde descobri que a reciclagem também pode assentar numa base virtual, um tipo de arte que nas palavras deste grupo "só pode existir no Second Life", e assenta numa vertente de que qualquer um pode manipular as obras de outros aí produzidas. Este projecto nasceu na ilha do vulcão (isle of Vulcano). Mas nesta ilha tudo se vende e tudo se compra.

Penso que em qualquer grupo ou ilha de ensino, criados por universidades, que já são muitas as que aí existem, existirá sempre espaço para divulgar o tema da ecologia. Tema transversal a todos, a ecologia encaixa em todas as instituições com preocupações ambientais. Nesse sentido procurei também grupos e ilhas criados por universidades.

Não pensei desenvolver ou partilhar neste ambiente o meu projecto. Após estas pesquisas poderei eventualmente no fim de concluído publicá-lo no Second Life. Não é um ambiente muito acessível, as limitações que apresenta são um obstáculo para atingir massas.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 01:28

Depois de ter instalado esta nova versão do *SL viewer* como solicitado iniciei a minha pesquisa sobre mundos que pudessem ser úteis para o meu projecto. Tentei encontrar mundos através de algumas palavras-chaves relacionadas com a temática do mesmo, o que encontrei acabou por se tornar num panorama bastante desolador, uma vez que tudo estava vazio e nunca consegui encontrar alguém com quem pudesse trocar ideias, num desses mundos até fui automaticamente expulso, uma vez que era apenas para pessoas autorizadas. Um outro constrangimento que senti nesta minha pesquisa prendeu-se com o facto desta nova versão do SL ser muito pesada e puxar de tal maneira pelos recursos do computador, nomeadamente pela gráfica que, por várias vezes, o meu portátil *crashou*, embora não tenha nenhum topo de gama tenho um portátil relativamente aceitável e mesmo assim não consegui obter um desempenho adequado ao SL, o que me leva a interrogar-me se esta também não será uma das razões pelas quais muitos utilizadores têm abandonado o SL.

Voltando à temática dos mundos virtuais e depois das pesquisas efectuadas no SL não senti "retorno" que justificasse a inclusão do SL no meu projecto, assim não o irei utilizar no meu projecto, porque penso sinceramente que não se adequa ao mesmo, nem aos objectivos que tracei para este projecto.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: **Excelente (2)** Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 18:55

Gonçalo concordo e reitero a tua opinião sobre a necessidades de recursos do nosso computador para estes mundos virtuais. E também tenho o mesmo pensamento sobre o facto de se encontrar tão poucos avatares nas ilhas e nos grupos de partilha. Será que as exigências para podermos navegar no SL faz com que as ilhas estejam desertas?

Os nossos projectos são muito específicos e por isso não é fácil encontrar ilhas ou grupos relacionados com eles.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 17:16

O projecto Modelação e Animação em Blender 3D tem como finalidade vir a ser uma ferramenta de trabalho e de ajuda, nomeadamente para alunos ligados às áreas da multimédia e artes plásticas.

Pesquisei algumas ilhas relacionadas com o meu tema e achei locais interessantes relacionados com a construção de ambientes 3D:

<http://secondlife.com/destination/utsa-artspace-2>

<http://secondlife.com/destination/manimation>

<http://secondlife.com/destination/printings>

Embora o SL seja um ótimo meio para a partilha do conhecimento não irei utilizar esta plataforma pois o objectivo do meu projecto passa pela criação de workshops e tarefas propostas num blog que irei criar exclusivamente para o desenvolvimento do meu projecto.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: **Excelente (2)** Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 20:08

Assim como referes, o Second Life é um ótimo meio para a partilha de conhecimento e apesar de não ter conseguido a informação para o meu projecto, vou continuar a investigar no SL, a fim de encontrar conteúdos no âmbito do meu projecto.

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 17:27

Perante este desafio e no âmbito desta unidade, deparei-me com dificuldades a nível técnico, nomeadamente na abertura do Viewer 2. Mas, mesmo assim insisti e consegui ultrapassar a situação, apesar de o meu computador não possuir os recursos ideais para navegar nestes mundos.

O meu projecto, visa essencialmente a construção do Sitio Web do Agrupamento de Escolas Alexandre Herculano e depois de realizar inúmeras pesquisas relacionadas com o projecto, sem resultados, tive de dirigir a minha investigação para a palavra-chave Educação.

Quando visitava as ilhas, constatei que as mesmas se encontravam vazias e com pouca ou nenhuma informação. Não consegui interagir com nenhum grupo.

As ilhas visitadas foram designadamente:

Ilha da Educação (33,148,25);

Ilha Unisinos (123,137,27).

Assim, apesar até ao momento não conseguir encontrar nenhuma informação no âmbito do meu projecto, vou continuar a reforçar a minha investigação.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Média das classificações: [Excelente \(2\)](#) Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 18:03

Para a nossa utilização do SL existe um impasse que é o computador e a ligação à internet e isso coloca um entrave na nossa capacidade de explorar todo o potencial do SL. Será esta situação que faz com que as ilhas estejam desertas e com pouca ou nenhuma informação?

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 23:39

Parece-me que esta situação com que te deparas foi transversal a todos nós, fazendo que tivéssemos bastante dificuldade em navegarmos com alguma fluidez no Second Life.

Acho também como já foi referido que esta será uma das razões pelas quais encontramos os mundos desertos ao contrário de há uns meses atrás onde fôssemos onde fôssemos encontrávamos sempre alguém com quem poderíamos interagir.

Esperemos que o anunciado viewer em ambiente Web venha colmatar esta dificuldade tornando a navegação mais fluída.

[Mostrar mensagem ascendente](#) | [Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Avaliação...

Re: Fórum de discussão Unidade 4 (Discussion Forum Unit 4)

por [redacted] - Sunday, 28 November 2010, 17:51

Durante esta semana, nesta unidade Interagir em Mundos Virtuais, através da minha avatar Sisi Marville, pesquisei e aventurei-me nas ilhas e tentei integrar em grupos, com o propósito de conseguir encontrar alguma informação relevante para o meu projecto.

Depois das leituras recomendadas e instalação da nova versão do Second Life "Viewer", onde o meu computador teve várias vezes problemas em abrir, dificultando-me o acesso, consegui pesquisar algumas ilhas.

Tentei procurar e pesquisar ilhas relacionadas com Educação, onde encontrei algumas, sem dúvida interessantes, mas pouco relacionadas com o meu projecto, visto que o meu projecto ser específico. As ilhas encontradas e visitadas foram: "Ilha da Educação", com as coordenadas 33,148,25 e Ilha Unisinos com coordenadas 130,142, 26 .

Como já referi, o meu projecto incide sobre uma temática específica, pelo qual não vou utilizar os Mundos Virtuais, para a realização deste.

FÓRUM DE DISCUSSÃO (1º ANO)

Conferências em SL

por [REDACTED] - segunda-feira, 11 Abril 2011, 20:34

Devo admitir que, depois de ter participado nestas conferências em SL, a minha opinião sobre os recursos e as potencialidades que este propicia se alterou substancialmente. A possibilidade de criação de ambientes virtuais e a comunicação (interacção) em grupo serão, certamente, uma mais-valia nas relações online. Gostei bastante desta última sobre a "Exposição 8 de Nós". Possibilitou-nos o contacto com o que se está a fazer do outro lado do Atlântico, percorremos uma excelente exposição artística e, pessoalmente, possibilitou-me o contacto com profissionais da minha área (design). Devo confessar ter já trocado uns emails com o Archanjo e estamos já a programar uns "bate papos" em SL.

Achei interessante a "terapia do riso" defendida, penso eu, pela Eunice na conferência "Utilização das TIC e do SL no desenvolvimento de actividades lúdico-educativas", em Portugalis. Também aqui se aforaram algumas questões que poderão ser úteis para quem, como eu, está no ensino.

De qualquer modo, sinto-me muito principiante nestas lides. Claro que gostaria de saber como tudo funciona: a construção dos ambientes, a inclusão das peças artísticas, as apresentações... Para já, são os primeiros passos com o meu Avatar...

[Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Conferências em SL

por [REDACTED] - terça-feira, 12 Abril 2011, 15:46

Aqui fica a minha segunda tentativa de opinar sobre as conferências em SL, (a primeira a plataforma foi abaixo e a mensagem perdeu-se).

Muito sinceramente não tinha expectativas muito positivas sobre as conferências em SL.

Considerava face os primeiros contactos que era difícil estar online no SL com condições que permitissem uma boa captação de áudio e imagem fatores que na minha opinião iriam contribuir para um grande ruído na comunicação e que me pareciam ser elementos desmotivadores.

Contudo após a frequência das conferências reconheci as excelentes potencialidades desta forma de interação à distância. E achei fantásticas as diferentes abordagens e formas de apresentar em SL. Claro está, que um bom comunicador é o sempre em qualquer plataforma, mas para pessoas com um presença mais fraca ou com pouco à vontade pode ser uma grande mais-valia. Claro que são evidentes as outras vantagens como a diminuição de custos e facilidade como podemos aceder à conferência em qualquer lugar.

Gostei das duas sessões que assisti principalmente pela diversidade e pelo ganho do ponto de vista de análise e de observação de metodologias de trabalho. A segunda sessão apesar de mais longa e dispersante permitiu-nos ter contacto com diferentes formas de apresentação em SL.

Quanto ao uso do chat pelo conferencista /orador concordo com alguns colegas no sentido em que se perde a ligação ao orador. De qualquer forma quem pretenda apresentar sob a forma escrita (chat) tem obrigatoriamente de ter o texto bem preparado para não incorrer em certos riscos. Por outro lado achei soberba a apresentação de Yoga do Riso, quer pela coerência e fluidez da comunicação, critério científico, quer pela capacidade de captar a nossa atenção e interesse. Não posso ainda deixar de referir que até a ausência de visualização do avatar apresentador (o que deixa a plateia um pouco confusa) pode ser uma estratégia interessante de analisar.

Tenho muita pena de não ter assistido à última conferência mas vou ver os registos que a Cátia deixou na plataforma.

Obrigada a todos por estas experiências.

Conferências em SL

por [REDACTED] - Thursday, 21 April 2011, 17:18

Foi a 1ª vez que tive numa conferência em SL e gostei bastante. Penso que uma conferência com recurso ao audio é mais eficaz e capta mais a atenção dos ouvintes. O som entra no nosso ambiente e parece que estamos juntos, mais próximos. Quanto ao uso do chat ela faz-nos sentir mais afastados e não tão próximos.

Gostei muito de saber da enorme diversidade de acções ou actividades que se podem fazer em SL. Nunca me passou pela cabeça que no SL havia a possibilidade da terapia do riso ou até ginástica !

Conferências em SL

por [REDACTED] - sexta-feira, 22 Abril 2011, 19:31

Através do módulo 4, tive oportunidade de participar em alguns seminários e/ou conferências através do Second Life. Foi sem dúvida, mais uma aprendizagem de grande valor:

- Primeiro porque, não fazia ideia das enormes potencialidades e dos diferentes contextos de utilização desta plataforma;

- Segundo porque, foi interessante perceber que o SL é um local de aprendizagem: é um mundo virtual e não um jogo;

- Terceiro porque, através do SL posso explorar recursos educativos bem como também, posso ter acesso a um conjunto de actividades lúdico-educativas ou a grupos de interesse comum, como por exemplo exposições de arte (destaco a exposição " 8 de nós" a qual me deixou muito impressionada e gostei muito).

Também não poderia deixar de sublinhar o acompanhamento que senti neste módulo por parte da tutora do 2º ano de mestrado: Cátia Costa, que se mostrou sempre disponível para me ambientar nos primeiros passos em SL. Desta forma, conheci a plataforma Moodle com integração do Sloodle e reflecti sobre as vantagens deste no ensino e-learning.

Conferências em SL

por [REDACTED] - terça-feira, 26 Abril 2011, 11:11

Ao longo deste módulo tive a oportunidade de participar em várias conferências no mundo virtual do Second Life. Foi para mim uma nova experiência em que verifiquei as grandes potencialidades que existem na utilização deste tipo de plataformas, nomeadamente a possibilidade de contactar com pessoas de todo o mundo quebrando a barreira do espaço e do tempo, havendo uma enorme flexibilidade nestas duas dimensões. Constatei que o SL oferece ferramentas de grande utilidade para a realização de comunicações e de transmissão de conhecimento. Por exemplo, gostei de participar em conferências virtuais em que se simulou a realidade, isto é, apesar de não estarmos fisicamente num auditório, o espaço virtual era um auditório e o comportamento dos participantes era como na realidade, em que os espectadores se sentaram nos seus lugares e assistiram ao que os oradores apresentaram, comunicando oralmente, através da escrita e recorrendo a elementos como diapositivos. Houve também espaço para a colocação de dúvidas e para discussão com grande interactividade entre todos os participantes.

[Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

Obrigado à equipe de SL

por [REDACTED] - segunda-feira, 16 Maio 2011, 00:54

O que mais gostei deste último módulo em espaços virtuais foi "RISO" uma pequena amostra já fora de horas mas com capacidade para estimular os nossos neurónios.

Neste Módulo participei em várias conferências e seminários que me proporcionaram mais uma vez, tomar conhecimentos deste mundo até aqui para mim desconhecidos e aprendi muito com todos os conteúdos apresentados.

Mais uma vez pude constatar que o SL é um local com grande influência e aprendizagem em vários domínios de interesse global.

Gostei muito da minha "cadeira", e senti-me muito confortável, bem como da amabilidade, atenção e simpatia com que fui acolhida e encaminhada pelos intervenientes, em especial a grande capacidade organizativa e de apoio da colega Cátia Costa, a quem agradeço por esta oportunidade de iniciação em SL. Obrigado

[Editar](#) | [Apagar](#) | [Responder](#)

FÓRUM FACEBOOK (1ºANO)



Cátia Costa

A sessão desta 4ªfeira foi muito diferente da primeira. 1º numa ilha diferente, 2º com outros avatares (pessoas), 3º apresentação por chat + interação, 4º Yoda do Riso e 5º + uma apresentação... desde as 22h30 - uma sessão longa que ultrapassou os 45 minutos... De que gostaram mais? Do que gostaram menos?

about 2 months ago · Like · Comment · Unsubscribe



Cátia Costa Podem rever todo o chat na disciplina MPT - Comunicação 2

March 31 at 12:56am · Like

██████████ a 1ª apresentação foi mto melhor que esta. Mto mais focada no tema e por isso mais interessante. A de hoje por ser escrita, numa primeira fase, desmotivou e notou-se que as pessoas intervenientes faziam conversas paralelas e fugiam ao tema.

March 31 at 12:59am · Like

██████████ infelizmente não pude estar presente, de qq modo irei ver o chat

March 31 at 1:10am · Like

██████████ Concordo que a utilização do chat inicialmente foi desmotivador e dispersou muito as pessoas.

A utilização da voz, para além de evitar essa dispersão consegue cativar-nos mais, e acho que neste tipo de interações deveria ser sempre o recurso nº1.

A 1ª conferência primou por ser mais focada e organizada, e nesta segunda explorou-se mais a interação entre os participantes.

March 31 at 1:12am · Like

██████████ Das duas sessões realizadas no SL nos dias 28 e 30 de Março, destaco a primeira pela sua organização e plena harmonia e integração da oradora para com os mestrandos convidados.

March 31 at 7:16pm · Like

Considero que, a segunda sessão, apesar de nos dar a conhecer o outro lado do SL - contexto lúdico-educativo foi mais monótona: houve uma menor integração entre os oradores e os mestrandos convidados; as conversas paralelas em chat não ajudaram; as intervenções teriam cativado mais os ouvintes se fossem em contexto áudio-o chat não ajudou na primeira intervenção... Por último, faço um apelo ao cumprimento de horários. A maioria dos mestrandos trabalho... É complicado ficar até depois das 24h, quando se entra as 8.15h numa escola. Eu pessoalmente não consegui assistir à totalidade das intervenções.

March 31 at 7:23pm · Like

pelo facto de a sala não ter tecto a certa altura andei a voar pela ilha.....hahaha, mas depressa voltei. Gostei da sessão mas pelo acto de a hora já ser avançada(peço desculpa), mas estava a ficar com sono por causa de ritmo, até o yoga do riso me ter despertado. De facto com voz é melhor, pois a certa altura já não percebia quem falava o quê. Mas a iniciativa é de louvar e agradeço a amabilidade da Cátia em todo este trabalho .

March 31 at 7:24pm · Like

Gostei de ambas as sessões principalmente pela diversidade e pelo ganho do ponto de vista de análise e de observação de metodologias de trabalho. A sessão de quarta-feira apesar de mais longa e dispersante permitiu-nos ter contacto com diferentes formas de apresentação em SL. Concordo com alguns colegas face ao uso do chat. Quem pretende apresentar sob a forma escrita(chat) tem obrigatoriamente de ter o texto bem preparado para não incorrer em certos riscos. Claro que achei soberba a apresentação de Yoga do Riso, quer pela coerência e fluidez da comunicação, critério científico, quer pela capacidade de captar a nossa atenção e interesse. Não posso ainda deixar de referir que até a ausência de visualização do avatar apresentador(o que deixa a plateia um pouco confusa) pode ser uma estratégia interessante de analisar. Obrigada Cátia! Obrigada a todos

April 1 at 10:30pm · Like

Gostei mais da primeira sessão. A voz faz-nos sentir mais próximos!

April 2 at 11:31pm · Like

DIÁRIO DE BORDO (2ºANO)

Última edição: segunda-feira, 29 Novembro 2010, 22:18

Na Unidade 4 foi abordada uma temática que não me interessava. Depois de ter sido desafiada a procurar em mundos virtuais outras formas de pesquisa para o meu trabalho e de nada ter encontrado que me pudesse ajudar, foi através de uma partilha de um colega que encontrei uma autora que estou a ler compulsivamente e que me fez repensar toda a finalidade inicial do meu estágio e consequentemente, o meu trabalho de seminário.

Há sempre algo de positivo em tudo e algo que começou como, pensava eu, um grande desperdício de tempo, levou-me a encontrar a verdadeira essência do meu trabalho. 😊

Última edição: segunda-feira, 29 Novembro 2010, 18:58

29.11.2010 18h55

Fiquei particularmente fascinado pela interacção com avatares em Realidade Aumentada, o que sugere uma série de usos para eventos realidade mista, de conferências virtuais e ambientes de ensino à educação. Uma ideia relacionada é que faz uso dos mundos virtuais como locais de trabalho.

O que me surpreende no projecto de AR Second Life viewer do Georgia Institute of Technology é a sua acessibilidade. Utilizam uma versão modificada do cliente Second Life - uma vitória para a abertura do código do SL.

Última edição: Sunday, 28 November 2010, 19:01

Mais uma vez esbarrei com um acesso negado na escola onde trabalho, no ano anterior era ao Facebook, este ano ao Second Life. Espaço onde me encontro grande parte do dia, umas horas em trabalho e outras em pausas em que aproveito para ir desenvolvendo as actividades propostas nesta plataforma. Desta vez, dificuldade acrescida, com a gestão do tempo em remodelação, sobrou mais trabalho para desenvolver em casa. Onde o acesso também não foi dos mais facilitados.

Foi com surpresa que quando voltei ao Second Life me revi e lá estava o meu avatar outra vez sem cabelo, coisa que estou sempre a repor.

As pesquisas feitas no "search" deram alguns resultados, e fiz alguns teletransportes. Encontrei um novo tipo de arte dentro deste mundo virtual associada à reciclagem, e que apesar dos seus supostos criadores dizerem que só é possível ser feita no Second Life não estou totalmente de acordo. Encontrei o "pai" desse tipo de arte.

O entusiasmo inicial de quem não vem ao Second Life há algum tempo depressa se desvaneceu. Em casa o acesso também não foi fácil, e o Self Quis Unit 4 ficou por fazer.

Espaços de universidades que pesquisei e visitei, e onde eventualmente poderei divulgar o meu trabalho:

Ilha SLESES - Dinamizado pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém; Universidade do Porto; Universidade de Aveiro; Duke University e em Miami, FL, UT.

No entanto penso que se utilizar o Second Life para motivar ou divulgar trabalhos relacionados com ecologia não vou "atingir" muita gente que é a grande finalidade do meu projecto. Veremos.

Última edição: Sunday, 28 November 2010, 18:08

Ao longo desta semana (dedicada ao mundos virtuais) descobri no SL algumas ilhas relacionadas com a temática, construção de objectos em 3D, mais conhecida como Build nesta plataforma.

Como não sou um utilizador assíduo no SL demorei imenso tempo a realizar as minhas pesquisas bem como a interagir com alguns grupos.

Não consegui obter nenhuma resposta por parte dos grupos a que quis aceder e reparei que a maioria das ilhas que visitei tinham poucos utilizadores, o que dificultou a minha interacção.


































Última edição: Sunday, 28 November 2010, 17:54

Esta é talvez a semana em que menos tenho para falar. Sinto que perdi muito tempo na pesquisa de ilhas no *Second Life* que pudessem estar relacionadas com o meu projecto, o que no final se revelou inútil. Enquanto andava de ilha em ilha, foram muito poucos os avatares que encontrei. A maioria das ilhas estava deserta, e por vezes nem sabia muito bem o que havia de procurar. Penso que este módulo faz mais sentido para quem vai integrar o *Second Life* ou outros mundos virtuais no seu projecto. Os restantes, pouco ou nada têm para dizer ou partilhar.











































Talvez o que mais me interessou nesta pesquisa foi a descoberta de mundos virtuais dedicados somente a crianças, facto este que desconhecia. No entanto, continuo sem conseguir integrar o meu projecto em nenhuma destas plataformas.












































GRAVAÇÕES COMUNICAÇÕES (CHAT WEBINTERCOM)

segunda-feira, 28 Março 2011, 22:41 --> segunda-feira, 28 Março 2011, 22:52

-  22:41  (SL) davidpereira Parabola: ok, obrigado.
-  22:42 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Nuno e horácio
-  22:42 Catia: (SL) Mitsuki Faith: cliquem na caixa para gravar o vosso chat
-  22:46 Catia: (SL) Mitsuki Faith: ctrl alt rato
-  22:47  (SL) PjosevSA Verino: como ponho o som mais alto
-  22:48  (SL) PjosevSA Verino: sim
-  22:48  a: (SL) anabela Aho: o som eatá muito baixo
-  22:49  a: (SL) anabela Aho: está já no maximo
-  22:50  : (SL) Nim McAndrews: ja esta
-  22:50  a: (SL) anabela Aho: ok
-  22:50  la: (SL) Anabela Artis: ok
-  22:50 Catia: (SL) Mitsuki Faith: ;)
-  22:52  (SL) Ne0n Lednev: sim
-  22:52  a: (SL) Anabela Artis: sim
-  22:52  : (SL) PjosevSA Verino: sim
-  22:52  : (SL) Nim McAndrews: sim
-  22:52  (SL) Tucha India: ok
-  22:52  o: (SL) MG Bianco: ok
-  22:52  (SL) davidpereira Parabola: sim estou a ouvir

segunda-feira, 28 Março 2011, 23:37 --> segunda-feira, 28 Março 2011, 23:56

-  23:37  (SL) PjosevSA Verino: pq idade minima 18 anos para se usaro sl ?
-  23:37  o: (SL) MG Bianco: os slides ficam disponíveis na plataforma?
-  23:37 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Sim, l  o, o Power Point vai ser disponibilizado
-  23:38  o: (SL) MG Bianco: fiquei um pouco longe e tive dificuldade em ver
-  23:40  (SL) PjosevSA Verino: estava a pensar em contexto de sala aula
-  23:40  (SL) PjosevSA Verino: como sou prof do ensino secundario
-  23:40  (SL) PjosevSA Verino: usar nas turmas do 12 ano
-  23:41  (SL) PjosevSA Verino: ok
-  23:42  o: (SL) MG Bianco: obrigado
-  23:43 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Boa Noite Neuza
-  23:43  (SL) Tucha India: boa noite
-  23:43  la: (SL) Anabela Artis: obrigada. agora cabe-nos explorar as muitas possibilidades
-  23:43  (SL) Tucha India: obrigada
-  23:43  (SL) davidpereira Parabola: boa noite e obrigado
-  23:43  la: (SL) Anabela Artis: que nos disponibilizou
-  23:43 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Penso que a Anabela vai fazer uma pergunta
-  23:44  la: (SL) Anabela Artis: ok.
-  23:44 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Pensava ;)
-  23:47  (SL) PjosevSA Verino: está tudo com "medo"
-  23:47 A  a: (SL) Anabela Artis: sim. obrigada .
-  23:47  (SL) PjosevSA Verino: de falar
-  23:47  na: (SL) Mafy Catnap: sim foi uma experiencia muito positiva
-  23:47 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Ficou gravado José

-  23:47 A : (SL) anabela Aho: Este é o meu primeiro contacto real com o second life, mas gostei e vou aprofundar os meus conhecimentos. Obrigadas Anita e Mitsuki
-  23:47 Catia: (SL) Mitsuki Faith: De nada Anabela
-  23:48 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Sim
-  23:48  (SL) davidpereira Parabola: Este foi mais um contacto com SL que gostei .
-  23:48 I ): (SL) MG Bianco: É um assunto interessante para profs
-  23:48 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Ainda bem David ;)
-  23:49  (SL) Tucha India: Experiência interessante.A primeira em SL
-  23:49  (SL) davidpereira Parabola: a hora é que já vai longa e amanhã é dia de trabalho!
-  23:49  (SL) Tucha India: pois
-  23:49  (SL) Tucha India: entro as 8.15h
-  23:49 /  a: (SL) Anabela Artis: Foi a minha primeira conferência, gostei bastante.
-  23:50  (SL) PjosevSA Verino: gostei mt tb.
-  23:50 /  a: (SL) Anabela Artis: obrigada prof. Ana e Cátia. Boa Noite
-  23:50  (SL) Tucha India: obrigada
-  23:50  (SL) Tucha India: boa noite
-  23:50  (SL) PjosevSA Verino: obrigado professora e cátia
-  23:50 I ): (SL) MG Bianco: boa noite
-  23:50  (SL) Tucha India: até 4f
-  23:50  (SL) PjosevSA Verino: boa noite
-  23:50 C  a: (SL) Mafy Catnap: boa noite e obrigada ☺
-  23:51 /  a: (SL) anabela Aho: ☺
-  23:52 /  a: (SL) anabela Aho: podemos dar um mergulho? estou com calor
-  23:53 /  a: (SL) anabela Aho: não sei o que é













































- 23:55 / [REDACTED] a: (SL) anabela Aho: então eu também
- 23:55 / [REDACTED] a: (SL) anabela Aho: eu gostava de ter um amigo com um palácio
- 23:56 / [REDACTED] a: (SL) anabela Aho: ok então até 4ª
- 23:56 Visitante: (SL-object) WebIntercom deactivated

quarta-feira, 6 Abril 2011, 23:21 --> quarta-feira, 6 Abril 2011, 23:52

- 23:38 / [REDACTED] a: (SL) anabela Aho: Quando os nossos alunos não tiverem de carregar tantos livros na mochila, então talvez haja lugar para os jogos
- 23:40 Visitante: (SL) PaulaJ Galicia: mas andar com o computador n significa jogar, as escoals proibem os jogos
- 23:40 / [REDACTED] a: (SL) anabela Aho: conheço um menino que não se cansa a lançar os seus niveis no computador e não consegue azer a simples tarefa de copiar a matéria do quadro. quem dera que este ensino muda-se
- 23:40 Visitante: (SL) PaulaJ Galicia: mmo na biblioteca e nso tempos livres, não deixam jogar, ams deixam estar a colcoar fotos no facebook, as prioridades sãoe estranhas

quinta-feira, 7 Abril 2011, 23:13 --> quinta-feira, 7 Abril 2011, 23:24

- 23:13 / [REDACTED]): (SL) MG Bianco: muito, muito interessante
- 23:14 / [REDACTED] (SL) Daly Wyx: Achei o conceito muito interessante;)
- 23:14 / [REDACTED]): (SL) MG Bianco: gostei muito de visitar a exposição
- 23:14 / [REDACTED] (SL) Tucha India: muito interessante
- 23:14 / [REDACTED] (SL) Tucha India: gostei muito
- 23:14 / [REDACTED] (SL) PjosevSA Verino: giro

-  23:14  (SL) josem Causten: Muito interessante
-  23:14  p: (SL) MG Bianco: vou ser visitante assíduo
-  23:14  (SL) Daly Wyx: é uma forma excelente de partilhar a arte da RL e do SL
-  23:14  a: (SL) Mafy Catnap: eu também.. muito bom
-  23:14  : (SL) Tiago Gaboian: gostei de ver a exposição
-  23:15  (SL) Daly Wyx: ☺
-  23:15  p: (SL) MG Bianco: é uma das vantagens do SL
-  23:16  p: (SL) MG Bianco: é um excelente recurso para divulgar a arte
-  23:16  (SL) Tucha India: sem dúvida
-  23:17 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Canal de divulgação das exposições: <http://www.youtube.com/user/paulinoabel>
-  23:18 Catia: (SL) Mitsuki Faith: ;)
-  23:21 Catia: (SL) Mitsuki Faith: Obrigada Sunset
-  23:22  (SL) Daly Wyx: obrigado sunset ;)
-  23:22  (SL) Tucha India: obrigada
-  23:22  (SL) Tucha India: boa noite
-  23:22  p: (SL) MG Bianco: boa noite
-  23:22  (SL) Tiago Gaboian: obrigado
-  23:22  a: (SL) anabela Aho: obrigado eu
-  23:22  (SL) Tiago Gaboian: e boa noite
-  23:22  p: (SL) MG Bianco: obrigado pela expo
-  23:22 Milene: (SL) Daly Wyx: obrigado ;) boa noite
-  23:22  (SL) PjosevSA Verino: xau
-  23:22  p: (SL) MG Bianco: obrigado
-  23:22  a: (SL) Mafy Catnap: boa noite e obrigada



23:22 Catia: (SL) Mitsuki Faith: ;)



23:23 [Redacted]o: (SL) MG Bianco: não... mas gostaria do contacto



23:23 [Redacted]a: (SL) anabela Aho: boa noite foi muito bonita esta visita



23:23 [Redacted]o: (SL) MG Bianco: ok



23:23 [Redacted]o: (SL) MG Bianco: agradeço



23:24 Visitante: (SL-object) WebIntercom deactivated