

UNIVERSIDADE ABERTA



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt

**EXPERIÊNCIAS DE INTERCULTURALIDADE EM eLEARNING:
UM ESTUDO DE CASO NO *SECOND LIFE*®**

Rui Manuel Ribeiro Carvalho Páscoa

**Mestrado
em Pedagogia do eLearning**

2016

UNIVERSIDADE ABERTA



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt

**EXPERIÊNCIAS DE INTERCULTURALIDADE EM eLEARNING:
UM ESTUDO DE CASO NO *SECOND LIFE*®**

Rui Manuel Ribeiro Carvalho Páscoa

Mestrado em Pedagogia do eLearning

**Dissertação de Mestrado orientada pelo
Prof. Doutor António Quintas-Mendes**

2016

A meus pais

Agradecimentos

“A vida é feita de pequenos nada’s”
(Sérgio Godinho)

Ao Prof. Doutor António Quintas Mendes, pela ajuda e pelos conselhos.

À Prof. Doutora Lina Morgado, pelo apoio e pelo incentivo, antes e durante o curso.

Ao professor José Mota, pela dedicação e rigor.

A todos os professores do MPeL 5, pelos ensinamentos.

Aos colegas do MPeL 8, pela entrega, pelo entusiasmo e pela colaboração.

Aos colegas de curso, especialmente ao Sérgio Lagoa e ao João Brógueira, pela companhia e pelo estímulo.

Ao Paulo Fernandes (aka Genius), pela enorme ajuda *inworld*.

À Dona Liberdade Almeida, pela disponibilidade e carinho.

À direção do Agrupamento de Escolas Carlos Gargaté, pela compreensão.

Ao José Vítor Pedroso, ao João Carlos Sousa e ao Jorge Damásio, pela amizade.

Aos meus amigos, pela força e pela paciência.

A todos os avatares que comigo se cruzaram durante a minha permanência no *Second Life*, pelo convívio.

Aos colegas e amigos da uARTE, pelo amor à causa.

À Universidade Aberta, pela oportunidade.

À Universidade de Aveiro, pela cedência da ilha *second.ua*.

À minha família, Lúgia, Tiago e Sara, por tudo. Sem o vosso amor não seria possível.

Resumo

A comunicação e a troca de conteúdos e experiências é uma das características fundamentais do elearning, que tem adotado, ao longo dos tempos, várias tecnologias que possibilitam a criação de grupos e comunidades de aprendizagem, onde a interação entre os participantes assume uma forte presença.

A expansão dos mundos virtuais tridimensionais, de entre os quais se destaca o Second Life®, tem possibilitado experiências formativas variadas, quer através de comunidades informais que, de modo espontâneo ou organizado se reúnem e interagem em tempo real sem grandes preocupações de estilo, quer através de instituições de ensino superior que põem à disposição da comunidade (alunos e professores) campus virtuais onde é possível desenvolver atividades educativas formais.

Há, no entanto, ainda muito por descobrir sobre as reais potencialidades deste tipo de ambientes, nomeadamente nas mais-valias resultantes das interações pessoais (e de grupo) inerentes aos mundos virtuais tridimensionais.

Neste estudo, apresenta-se a investigação conduzida com uma turma de estudantes do Curso de Mestrado em Pedagogia do Elearning, da Universidade Aberta, Portugal, com o objetivo de perceber se os mecanismos postos à disposição pela plataforma *Second Life*® seriam, ou não, úteis num curso em regime de elearning e no estreitar das relações interculturais, com consequências no sucesso académico.

Foi construída uma atividade com estudantes dispersos geograficamente, de diferentes nacionalidades, mas todos oriundos de países lusófonos. Utilizando o Second Life® como recurso, esta atividade permitiu aos mestrandos debater e partilhar vários aspetos relacionados com o património, a cultura e as expressões idiomáticas de cada um. Em suma, uma comunidade de partilha e aprendizagem, composta por pessoas reais, reunidas num ambiente virtual, onde a interculturalidade surge como algo natural e enriquecedor.

Os resultados do estudo permitem concluir que o Second Life pode ser considerado um ambiente virtual de aprendizagem e que, se utilizado em contexto de *elearning*, poderá aproveitar a diversidade cultural dos estudantes como motivação para a realização das actividades académicas.

Palavras-chave

Elearning, ambientes virtuais de aprendizagem, comunidades de partilha e aprendizagem, mundos virtuais, *Second Life*, interculturalidade.

Abstract

Communication and the exchange of contents and experiences is the one of the main characteristics of elearning. Elearning has been adopting along the years several technologies which enable the possibility to create groups and communities of learning where the interactions among the participants is one of the strongest points.

The expansion of three-dimensional virtual worlds, and of them all we have to highlight *Second Life*®, has made possible several formative experiences not only in informal communities which in a spontaneous or organized way get together and interact in real time not concerning themselves too much with etiquette, but also in higher education institutions which make available virtual campus to their communities (teachers and students) where it is possible to undertake formal educational activities.

However there is still a lot to find out about the real potentialities of this kind of environments when it comes to the benefits they may bring along to personal interaction (and of groups), which are an intrinsic part of these three-dimensional virtual worlds.

In this project it is reported the investigation made with a class of students attending the Masters Course in Elearning Pedagogy, of the Open University of Portugal, and its aim is to get to understand the mechanisms made available by *Second Life* platform and if this platform will or will not be useful in intercultural relationships and consequently in the practice of elearning.

It was designed an activity with students geographically dispersed, from different countries, but all from countries with Portuguese roots (former colonies). While using *Second Life* as a resource in this activity the students were able to discuss and share several issues related to national heritage, culture and idiomatic expressions of each country. To sum up, a community of sharing and learning made up of real people, gathered in a virtual environment where interculturality comes up as something natural and enriching.

Throughout the study three tasks have been proposed: the first related to mechanisms to access the platform and too practice some basic commands based on orientation and movements, afterwards the exploration of some places, and to finish a synchronous meeting, inworld, in a conference where the activity was discussed and assessed.

Key Words

Elearning, virtual learning environments, communities of sharing and learning, virtual worlds, *Second Life*, interculturality.

Índice Geral

Agradecimentos	v
Resumo.....	vii
Palavras-chave.....	vii
Abstract	ix
Key Words	ix
Índice Geral	xi
Índice de figuras	xiii
Índice de gráficos	xv
Índice de tabelas	xix
PARTE I – INTRODUÇÃO	1
1.1. Justificação do estudo	3
1. 2. Organização da dissertação.....	5
PARTE II – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	7
2.1. Globalização e educação	9
2.2. Cultura.....	11
2.3. Multiculturalidade e interculturalidade	13
2.4. Educação a distância e Elearning	16
2.5. A distância transacional e a presença social	19
2.6. Ambientes virtuais de aprendizagem.....	20
2.7. Second Life	23
PARTE III – METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO.....	29
3.1. O estudo de caso	31
3.2. Fases do estudo.....	33
3.3. Questões de investigação	35
3.4. Caracterização da turma (amostra).....	36
3.5. Recolha e tratamento dos dados	36
PARTE IV – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	39
4.1. Primeira fase	41
4.1.1. Questionário.....	49
4.2. Segunda fase	55

4.2.1. (Re)adaptação ao Second Life	55
4.2.2. Locais de nascimento ou residência.....	61
4.2.3. Personalidades	65
4.2.4. Exposição coletiva	77
PARTE V - ANÁLISE DOS RESULTADOS	85
5.1. O ambiente Second Life	87
5.2. Comparação com outros ambientes	91
5.3. Second Life promotor da interculturalidade.....	99
5.4. Relações interculturais como fator de aproximação e facilitadoras de sucesso	103
PARTE V – CONCLUSÕES	109
5.1. Conclusões.....	111
5.2. Reflexão final e limitações do estudo	112
5.3. Sugestões para futuras investigações	112
Referências bibliográficas	115
ANEXOS	I
Primeira fase	III
Tarefa 1 – Orientações detalhadas	III
Tarefa 2 - Orientações detalhadas	VI
Tarefa 3 - Orientações detalhadas	IX
Segunda fase	XII
Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 2	XVI
Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 4	XXVII

Índice de figuras

Figura 1 – Your Life, Your Imagination	25
Figura 2 - Organização dos terrenos no Second Life	26
Figura 3 – Amadeu Gazov	41
Figura 4 - Avaliação MAMBÓ	46
Figura 5 - Foto junto do logótipo MPeL	58
Figura 6 - Foto junto do Corcovado	58
Figura 7 - Construção de objetos simples.....	59
Figura 8 - Construção de objetos complexos.....	59
Figura 9 – Apresentação do Concelho de Sesimbra	60
Figura 10 - Construção no Second Life	61
Figura 11 - Alcochete	62
Figura 12 - Maputo	62
Figura 13 - Recife	63
Figura 14 - Amália Rodrigues	66
Figura 15 - Amílcar Cabral.....	67
Figura 16 - Aristides de Sousa Mendes	67
Figura 17 - Carlos Drummond de Andrade	68
Figura 18 - Fernando Pessoa	68
Figura 19 - Herbert José de Souza.....	69
Figura 20 - Joana Vasconcelos	69
Figura 21 - Josina Machel	70
Figura 22 - Nelson Mandela	70
Figura 23 - Nise da Silveira.....	71
Figura 24 - Nísia Floresta	71
Figura 25 - Raul Lino	72
Figura 26 - Vitorino Salomé.....	72
Figura 27 - Exposição de cultura africana	79
Figura 28 - Exposição de cultura africana	79
Figura 29 - O nosso Portugal.....	79
Figura 30 - O nosso Portugal.....	80

Figura 31 - O jogo tradicional português no SL.....	80
Figura 32 - O jogo tradicional português no SL.....	80
Figura 33 - Esse é o meu Brasil.....	81
Figura 34 - Esse é o meu Brasil.....	81
Figura 35 - Um olhar sobre a cultura brasileira.....	81
Figura 36 - Um olhar sobre a cultura brasileira.....	82

Índice de gráficos

Gráfico 1 - Estudantes com avatar antes da atividade	51
Gráfico 2 - Ligações ao Second Life antes da atividade	51
Gráfico 3 - Estudantes que conhecem outros ambientes virtuais tridimensionais	52
Gráfico 4 - Caracterização do Second Life antes da atividade.....	52
Gráfico 5 - Caracterização do Second Life depois da atividade.....	52
Gráfico 6 - Utilidade do Second Life para o elearning.....	53
Gráfico 7 - Grau de satisfação pela realização da atividade.....	55
Gráfico 8 – Questão 8.....	87
Gráfico 9 – Questão 9.....	87
Gráfico 10 – Questão 10.....	87
Gráfico 11 – Questão 11.....	87
Gráfico 12 – Questão 12.....	88
Gráfico 13 – Questão 13.....	88
Gráfico 14 – Questão 18.....	88
Gráfico 15 – Questão 21.....	88
Gráfico 16 – Questão 14.....	89
Gráfico 17 – Questão 15.....	89
Gráfico 18 – Questão 16.....	89
Gráfico 19 – Questão 17.....	90
Gráfico 20 – Questão 19.....	90
Gráfico 21 – Questão 20.....	90
Gráfico 22 – Questão 22.....	92
Gráfico 23 – Questão 23.....	92
Gráfico 24 – Questão 64.....	92
Gráfico 25 – Questão 30.....	92
Gráfico 26 – Questão 31.....	92
Gráfico 27 – Questão 24.....	94
Gráfico 28 – Questão 25.....	94
Gráfico 29 – Questão 26.....	94
Gráfico 30 – Questão 27.....	94

Gráfico 31 – Questão 28.....	94
Gráfico 32 – Questão 29.....	94
Gráfico 33 – Questão 40.....	95
Gráfico 34 – Questão 41.....	95
Gráfico 35 – Questão 42.....	96
Gráfico 36 – Questão 43.....	96
Gráfico 37 – Questão 44.....	96
Gráfico 38 – Questão 45.....	96
Gráfico 39 – Questão 36.....	97
Gráfico 40 – Questão 37.....	97
Gráfico 41 – Questão 33.....	97
Gráfico 42 – Questão 35.....	97
Gráfico 43 – Questão 38.....	97
Gráfico 44 – Questão 39.....	97
Gráfico 45 – Questão 32.....	98
Gráfico 46 – Questão 34.....	98
Gráfico 47 – Questão 49.....	100
Gráfico 48 – Questão 50.....	100
Gráfico 49 – Questão 51.....	100
Gráfico 50 – Questão 52.....	101
Gráfico 51 – Questão 53.....	101
Gráfico 52 – Questão 54.....	101
Gráfico 53 – Questão 55.....	101
Gráfico 54 – Questão 56.....	101
Gráfico 55 – Questão 46.....	102
Gráfico 56 – Questão 47.....	102
Gráfico 57 – Questão 48.....	102
Gráfico 58 – Questão 57.....	102
Gráfico 59 – Questão 58.....	102
Gráfico 60 – Questão 61.....	104
Gráfico 61 – Questão 62.....	104
Gráfico 62 – Questão 63.....	104
Gráfico 63 – Questão 59.....	105

Gráfico 64 – Questão 66.....	105
Gráfico 65 – Questão 60.....	105
Gráfico 66 – Questão 67.....	105
Gráfico 67 – Questão 68.....	106
Gráfico 68 – Questão 69.....	106
Gráfico 69 – Questão 65.....	106
Gráfico 70 – Questão 70.....	106
Gráfico 71 – Questão 71.....	107
Gráfico 72 – Questão 72.....	107

Índice de tabelas

Tabela 1 – O ambiente Second Life: respostas.....	91
Tabela 2 – Comparação com outros ambientes: respostas	99
Tabela 3 - Second Life como promotor da interculturalidade: respostas	103
Tabela 4 - Relações interculturais como um fator de aproximação e facilitadoras de sucesso: resultados.....	107

PARTE I – INTRODUÇÃO

1.1. Justificação do estudo

A expansão dos mundos virtuais tridimensionais, de entre os quais se destaca o *Second Life*, tem possibilitado experiências variadas, quer através de comunidades informais, onde “os indivíduos, através dos seus avatares, podem fazer parte simultaneamente de comunidades temáticas várias ou de comunidades de proximidade cultural” (Frias, 2010), quer através de instituições de ensino superior que põem à disposição da comunidade (alunos e professores) campus virtuais onde é possível desenvolver atividades educativas formais. Em 2008 era possível identificar mais de 70 universidades com presença no *Second Life* (Stacheski, 2008). Em Portugal, a Universidade de Aveiro foi pioneira com a implementação de um campus virtual em 2007, à qual se seguiram outras experiências, nomeadamente a Universidade do Porto, a Universidade Católica Portuguesa e o Instituto Politécnico de Santarém.

Desde o seu aparecimento, em 2003, têm sido conduzidos alguns estudos em Portugal que se debruçam sobre o *Second Life*, com abordagens tão diversas como a análise das interações em contexto educativo (Pita, 2008), o *Second Life* na educação (Soares, 2009), construção de comunidades virtuais (Cação, 2009), a integração em grupos e o processo de aprendizagem (Santos, 2010), as aprendizagens em mundos virtuais (Mateus, 2010), ou ainda a presença social e socialização online (Macedo, 2011) e processos de comunicação e aprendizagem em e-Learning (Mendes, 2011). Ainda em Portugal, um estudo sobre a comunidade portuguesa no *Second Life*, que explora a transposição dos símbolos da vida real para a “segunda vida”, naquilo a que o autor chama de “*colonização virtual*” (Frias, 2010) e outro sobre a ausência do corpo na comunicação online que parte “*de uma interrogação acerca do papel que atribuímos ao nosso próprio corpo quando criamos personagens fictícias ou nos relacionamos com corpos virtuais, assim como da sua ausência ou presença no mundo virtual*” (Justiça, 2013).

Há, no entanto, ainda muito por descobrir sobre as reais potencialidades deste tipo de ambientes, nomeadamente nas mais-valias resultantes das interações pessoais inerentes aos mundos virtuais tridimensionais e no seu efeito sobre as interações culturais.

A oferta de cursos superiores (licenciaturas, mestrados e doutoramentos) em regime exclusivamente de *elearning*, é uma realidade emergente na sociedade atual. Na Europa, embora nem todos os países tenham instituições especializadas neste tipo de cursos, o *elearning* é já frequente em algumas instituições de ensino superior tradicionais (Eurydice, 2014).

Em Portugal é a Universidade Aberta que mais se distingue, por ser a única instituição de ensino superior especializada com todos os cursos de primeiro, segundo e terceiro ciclos inteiramente desenvolvidos com apoio da tecnologia, onde a disponibilização dos recursos educativos e a comunicação entre os estudantes se faz exclusivamente através da Internet. Mas, em muitas outras universidades portuguesas, tanto públicas como privadas e à semelhança de alguns países da Europa, a oferta de cursos inteiramente a distância na modalidade de *elearning* é já igualmente possível.

Numa comunidade de aprendizagem, a comunicação é um fator fundamental para o sucesso dos objetivos propostos e o idioma apresenta-se, por vezes, como uma barreira. O português é o idioma oficial de vários países como Portugal, Brasil, Angola, Moçambique, S. Tomé e Príncipe, Cabo Verde e Guiné Bissau. Embora com menor expressão, o português é ainda falado em muitos outros países, tais como Timor Leste, Macau ou Índia (Goa). Com mais de 250 milhões de falantes em todo o mundo, a língua portuguesa está também representada como língua oficial (juntamente com outros idiomas) em diversas instituições internacionais, entre as quais a União Europeia¹, a União de Nações Sul Americanas² e, como não podia deixar de ser, a Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP).

Os estudantes oriundos de países lusófonos que frequentam instituições de ensino superior em Portugal variam entre 13.000 e 15.000, representando cerca de 4% dos alunos inscritos. Destes, uma boa parte frequenta cursos em modalidade de *elearning*, dos quais, no ano letivo de 2011/2012, 558 na Universidade Aberta (Pedreira et al., 2012). Com um idioma oficial comum, estes estudantes na maior parte das vezes não só não se conhecem fisicamente como, também, desconhecem os hábitos e as culturas uns dos outros.

¹ Fonte: sítio oficial da União Europeia em http://europa.eu/about-eu/facts-figures/administration/index_pt.htm

² Fonte: sítio oficial da União de Nações Sul-Americanas, em <http://www.unasursg.org/node/1>

Quando se trabalha em grupo, no próprio interesse ou para o bem comum, é necessário um clima de confiança e respeito mútuo. As origens e a diversidade cultural dos participantes podem ter como consequência que as diferentes abordagens dificultem os objetivos traçados para o projeto (Wheeler & Salmon, 2008).

É, pois, necessário que os diversos agentes educativos se preocupem em resolver estas questões, partindo do princípio que o conhecimento do outro, enquanto indivíduo com raízes culturais sólidas e diversificadas, poderá constituir-se como uma mais-valia para o desenvolvimento da sociedade, inserida como está num mundo envolto num processo de globalização cada vez mais acentuado.

O desenvolvimento da *Web 2.0*, com uma miríade de ferramentas e serviços cada vez mais direcionados tanto para a comunicação como para a produção e partilha de conteúdos, veio alargar exponencialmente as possibilidades de diálogo e interação entre os povos, atenuando os choques interculturais e aproximando as pessoas, independentemente da sua origem, raça ou credo. É neste contexto que se inserem os mundos virtuais tridimensionais onde, a par de uma comunicação direta e aberta entre os seus utilizadores é ainda possível, em muitos casos, construir, mostrar e partilhar experiências e objetos representativos de culturas diversas.

Com base nestas e noutras premissas, entendeu-se realizar um estudo onde fosse possível não só analisar a utilização de um ambiente virtual tridimensional, no caso o *Second Life*, para promover as relações interculturais entre estudantes em regime de *elearning* como, também, descobrir até que ponto o desenvolvimento da interculturalidade tem ou não influência no seu sucesso académico.

1. 2. Organização da dissertação

Esta dissertação é organizada em cinco partes distintas. Na primeira parte justifica-se o estudo tendo por base o princípio de que em Portugal as instituições de ensino superior recebem cada vez mais estudantes de outros países, com forte incidência dos países da CPLP, com uma língua comum mas com raízes culturais distintas sendo, por isso, pertinente o reforço das relações interculturais com vista a uma melhor

integração nos grupos de trabalho, quiçá motivadora de um melhor desempenho académico.

Na segunda parte apresenta-se a fundamentação teórica focada nos objetivos do estudo e nas suas envolventes. Começa-se pela globalização e pelos seus efeitos nas políticas culturais e educativas. Em seguida uma tentativa de definir o que se entende por cultura e alguns conceitos derivados, introduzidos no vocabulário recente, como multiculturalidade, multiculturalismo, interculturalidade e interculturalismo.

Ainda na segunda parte mostra-se a visão de alguns investigadores sobre ensino a distância e *elearning* e sobre a teoria da distância transacional e a presença social. Depois procura-se ver o que entendem os especialistas por comunidades de aprendizagem e ambientes virtuais de aprendizagem. Conclui-se com uma descrição alargada sobre o *Second Life*.

A terceira parte debruça-se sobre a metodologia adotada nesta investigação, com uma revisão de literatura onde se demonstra que tanto os métodos de investigação qualitativa como os métodos quantitativos são válidos e aceites num estudo de caso.

Na quarta parte descreve-se o projecto, na sua fase de trabalho de campo, desde a preparação até ao final das actividades, com uma descrição pormenorizada de cada uma das tarefas realizadas nas duas fases do estudo.

A quinta parte é inteiramente dedicada à divulgação e à análise exaustiva dos resultados, resultantes do questionário aplicado no final da investigação. Estes dados são ilustrados com excertos das interações entre os participantes, resultantes das dinâmicas pessoais e de grupo durante a realização das tarefas.

Na sexta parte as conclusões, alguns constrangimentos e hipóteses de investigações futuras.

Por fim, as referências bibliográficas e os anexos.

PARTE II – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Globalização e educação

Tentar definir o fenómeno da globalização, o qual de acordo com Himanen (2005) “*é um processo recíproco, do qual se pode beneficiar, mas ao qual temos de dar alguma coisa em retorno*” (p.368), revela-se uma tarefa árdua, como se pode comprovar por algumas referências a vários autores e organizações que têm publicadas algumas reflexões sobre este assunto.

Para o Fundo Monetário Internacional (2000), o conceito de globalização generalizou-se desde a década de 1980 e é um processo histórico que reflete os avanços tecnológicos que tornaram mais fáceis e mais rápidas as transações internacionais, especialmente comerciais e financeiras mas contemplando ainda outras dimensões, nomeadamente culturais, políticas e ambientais.

Por sua vez, Waters (1995) diz que a globalização se pode traduzir num processo social que reduz os constrangimentos geográficos nos acordos económicos, políticos e sociais e em que as pessoas, cada vez mais conscientes desse fato, agem em conformidade com esse processo.

Já para Giddens (1990) ela representa a intensificação das relações sociais em todo o mundo, que ligam regiões distantes de tal forma que os acontecimentos locais são condicionados por eventos que ocorrem a muitas milhas de distância e vice-versa.

Ritzer & Dean (2010) relacionam a globalização com um processo ou um conjunto de processos transplanetários que envolvem o incremento da liquidez e os crescentes fluxos multidirecionais de pessoas, de objetos, de lugares e de informações, bem como as estruturas que encontram e criam, que podem criar obstáculos ou acelerar esses fluxos.

Na ótica de Santos (1997) que dá privilégio a uma definição “*mais sensível nas dimensões sociais, políticas e culturais*” (p. 14), contrariando uma boa parte das definições mais centradas na economia, “*aquilo a que habitualmente designamos por globalização são, de facto, conjuntos diferenciados de relações sociais*” (p. 14) que dão origem a diferentes fenómenos de globalização. Não existe por isso, no seu entender, uma globalização única mas sim globalizações, no plural. Assim, Santos (2004) avança com uma definição muito própria descrevendo-a como um processo pelo qual uma

determinada entidade atinge o mundo, ampliando o seu próprio âmbito e, ao fazê-lo, desenvolve a capacidade ou a prerrogativa de nomear como locais todas as entidades rivais.

Nesta linha de pensamento é natural que, frequentemente, os efeitos da globalização não sejam discutidos como um todo mas sim em relação a uma área em particular, nomeadamente a educação onde “*a escola, como fenómeno global que é, tem visto o seu desenvolvimento e afirmação fortemente influenciados pela localização dos países e das regiões no sistema mundial*” (Teodoro, 2003, p. 17).

Outros autores e investigadores têm refletido sobre algumas das consequências da globalização na educação, como Polster & Newson (1998) quando afirmam que só agora, na era do pós-industrialismo e da globalização, se começa a levar a sério, na literatura especializada, o facto de a organização do trabalho baseado no conhecimento, onde se incluem professores e académicos, correr o risco de perder a sua autonomia e vir sujeitar-se a um controlo cada vez mais efetivo.

Robertson & Verger (2012) referem os efeitos da globalização no avanço das parcerias entre o setor público e o setor privado, permitindo que este se enraíze, a todos os níveis, nos serviços de educação a cargo do estado e, numa perspetiva não muito diferente, Torres (2003) e Antunes (2004) alertam para a influência de várias organizações mundiais, entre outras, o Banco Mundial, o Fundo Monetário Internacional, o Banco Interamericano de Desenvolvimento e algumas agências da Organização das Nações Unidas, na promoção e expansão de uma agenda educativa globalmente estruturada e padronizada.

Verger (2014) ao afirmar que a educação é influenciada pela globalização de muitas formas e por razões diversas, também refere o papel das organizações internacionais nas políticas educativas destacando ainda os avanços das tecnologias que têm possibilitado a difusão de algumas formas de educação além-fronteiras.

Numa visão diferente Hall (2005) aponta alguns dos efeitos da globalização sobre as culturas nacionais e sobre as identidades, fazendo com que estas se tornem mais plurais e diversas e menos fixas e unificadas.

Muitas outras referências e definições se podem encontrar na literatura especializada mas, pelos exemplos apresentados, julgamos poder inferir que este é um fenómeno transversal a toda a sociedade, geralmente associado à assimilação e integração, por parte dos povos, de vários processos resultantes das transações internacionais nas áreas económicas, financeiras, sociais, culturais, políticas e outras, tendendo para uma expansão e uniformização mundial e com um forte impacto em vários setores de atividade. Neste sentido, cabe aqui uma nova referência às tecnologias, ainda que de forma implícita, que desenvolveram e permitiram (e permitem) uma comunicação mais rápida e eficaz e que aproximam, cada vez mais, o mundo ao que McLuhan (1962) apelidou de aldeia global: *“aquilo a que chamamos globalização é outra maneira de nos referirmos à sociedade em rede, ainda que de forma mais descritiva e menos analítica do que o conceito de sociedade em rede implica”* (Castells, 2005, p. 18).

2.2. Cultura

Quando falamos em cultura referimo-nos a um conjunto de fatores diversos, usualmente associados a costumes, valores e comportamentos que, uma vez enraizados numa determinada sociedade contribuem, por isso, para caracterizar essa mesma sociedade. São comuns as menções à cultura de um determinado local ou de uma região específica e, não raras vezes, cruzamo-nos com referências que estabelecem ligações entre certos traços culturais e um país ou mesmo um continente ou parte dele.

Profundamente ligada à antropologia, a noção de cultura tem no entanto outros significados e definições consoante a perspetiva de abordagem podendo, por exemplo e de acordo Silva & Silva (2006), ser entendida

“a partir da linguística e da etimologia da palavra: cultura, assim como culto e colonização, viria do verbo latino colo, que significa eu ocupo a terra. Cultura, dessa forma, seria o futuro de tal verbo, significando o que se vai trabalhar, o que se quer cultivar, e não apenas em termos de agricultura, mas também de transmissão de valores e conhecimento para as próximas gerações” (p. 90)

ou então simplesmente numa visão, também muito comum, da cultura enquanto *“produção artística e intelectual. Assim, podemos falar de cultura erudita, cultura popular, cultural de massa, etc., todas expressões que designam conceitos específicos para a produção intelectual de determinados grupos sociais”* (p.92).

Uma das definições mais clássicas é atribuída a Tylor (1920) que caracterizava cultura ou civilização, no seu sentido etnográfico mais lato, como um todo complexo que inclui o conhecimento, a crença, a arte, a moral, as leis, os costumes e todas as outras competências e hábitos adquiridas pelo homem ou seja, todo e qualquer aspeto da sua vida social e profissional enquanto membro da sociedade.

Numa linha aproximada de pensamento, Malinowski (1970) considerava que um dos fatores essenciais da cultura é a organização dos seres humanos em grupos permanentes e que não pode ser analisada só por um ou outro aspeto, mas sim no seu conjunto. Numa comparação entre a cultura e o voo de um pássaro, o antropólogo começa por fazer uma referência ao *“todo integral constituído por elementos e bens de consumo, por cartas constitucionais para os vários agrupamentos sociais, por ideias e ofícios, por crenças e costumes”* (p.42) para, mais à frente, definir a cultura como *“um conjunto integral de instituições em parte autónomas, em parte coordenadas, que se integra à base de uma série de princípios, tais como: a comunidade de sangue, por meio da procriação; a contiguidade espacial, relacionada com a cooperação; a especialização de atividades; e, por fim, mas não menos importante, o uso do poder na organização política”* (p. 46).

Lévi-Strauss (1950), como referido em Cuche (1999), acreditava em culturas distintas mas em características comuns e transversais que permitiriam a vida em sociedade. É ainda de Cuche que retiramos a forma como Lévi-Strauss definiu a cultura:

“toda cultura pode ser considerada como um conjunto de sistemas simbólicos. No primeiro plano destes sistemas colocam-se a linguagem, as regras matrimoniais, as relações económicas, a arte, a ciência, a religião. Todos estes sistemas buscam exprimir certos aspetos da realidade física e da realidade social, e mais ainda, as relações que estes dois tipos de realidade estabelecem entre si e que os próprios sistemas simbólicos estabelecem uns com os outros” (p.95).

Mais recentemente, com a evolução dos estudos dedicados ao tema, têm emergido novas concepções de cultura, com mais ênfase na tradição, nos valores e nos símbolos. Lages & Matos (2009) afirmam que é “*cultural tudo o que é transmitido de geração em geração de maneira a constituir um corpo de referências valorativas, emotivas, cognitivas e simbólicas, próprias de uma sociedade. São estes modos específicos de ser que permitem a comunicação e, portanto, a vida social*” (p.14).

Lévy (1999) aborda uma outra concepção de cultura, a cibercultura, como “*o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço*” (p. 17), ao qual ele também chama de rede ou, por outras palavras, a Internet, com todo o seu capital humano e comunicacional.

2.3. Multiculturalidade e interculturalidade

Multiculturalidade e interculturalidade são termos relativamente recentes que, muitas das vezes, são confundidos com multiculturalismo e interculturalismo, porventura expressões ainda mais recentes.

Começemos por ver o que, sobre as palavras, nos dizem alguns dos dicionários *online* de língua portuguesa. Enquanto nos dicionários Priberam³ e Infopédia⁴ (dicionários da Porto Editora) a palavra “multiculturalidade” tem o mesmo significado – qualidade do que é multicultural – já “multiculturalismo” não tem qualquer entrada no Infopédia e o Priberam define-a como “*qualidade do que é multicultural, igual a pluriculturalismo*”. Se pesquisarmos por “interculturalidade” e “interculturalismo”, veremos que o Infopédia não nos devolve qualquer sugestão e o Priberam só encontra definição para interculturalismo: “*qualidade do que é intercultural*”. Uma rápida pesquisa pelo dicionário *online* Merriam-Webster⁵ não nos conduz a resultados mais animadores: as palavras *multiculturality*, *interculturality* e *interculturalism* deixam-nos sem resposta ao passo que *multiculturalism* nos remete diretamente para a definição de *multicultural*.

³ <http://www.priberam.pt>

⁴ <http://www.infopedia.pt>

⁵ <http://www.merriam-webster.com/>

Sendo qualquer uma das expressões largamente utilizadas no quotidiano e sobejamente encontradas na literatura especializada, encontramos nesta algumas tentativas de definição, não das palavras *per se* mas dos conceitos subjacentes a cada uma delas.

Hall (2003) não se pronuncia sobre multiculturalidade mas, para ele, multicultural é um termo qualificativo relacionado com as sociedades onde coabitam e se relacionam diferentes comunidades culturais enquanto o termo multiculturalismo é substantivo e tem a ver com as “*estratégias e políticas adotadas para governar ou administrar problemas de diversidade e multiplicidade gerados pelas sociedades multiculturais*” (p. 50).

Na mesma linha de raciocínio, Rosas (2007) admite a existência de alguma confusão conceptual e terminológica entre os conceitos. A sociedade multicultural é um conceito descritivo, que representa uma realidade, enquanto multiculturalismo é um modelo normativo que tem como objetivo a interpretação da sociedade multicultural e, simultaneamente a definição das ações políticas em relação a essa sociedade.

Também para Mendes (2010) a multiculturalidade é uma situação factual, um estado de coisas. Dá como exemplo a sociedade norte-americana e algumas sociedades europeias que “*vivem em situação de multiculturalidade por razões históricas mais ou menos recentes*” (p. 30). Ao invés, multiculturalismo designa uma atitude valorativa, que defende a diversidade cultural e a multiculturalidade. Tais como noutras palavras, o sufixo *ismo* “*designa uma atitude política, uma ideologia, uma escola de pensamento, uma crença religiosa ou de outra natureza, um sistema de convicções, que se convertem, ou não, em ação interventiva*” (p. 35).

Onghena (2001), no relatório de um encontro internacional organizado pela fundação CIDOB - Barcelona Centre for International Affairs –, mostra-nos as respostas a um questionário onde se perguntava explicitamente “*What is your definition of interculturality?*” (p. 39), na qual um dos trinta especialistas presentes fez questão de invocar também o termo “*interculturalism*” e de explicar a diferença entre eles:

“interculturality or interculturalism. Interculturality means attempting to understand the reality, the world, the human living and the human condition with the categories of different cultures, it

is acknowledging that there are no cultural universals. Interculturalism is a middle-way between monoculturalism and multiculturalism, between monism and dualism. It affirms the irreducibility, incommensurability and incompatibility of cultures but not their incommunicability” (p. 39).

Alertando para a apropriação, por parte dos decisores políticos e administrações públicas, do termo interculturalidade como rótulo para as suas políticas gestoras da diversidade e integração de imigrantes, Oliveira (2014) refere-se à necessidade de clarificar a substância dos termos e propõe, nesse sentido, que os desafios da política intercultural (paralelamente ao multiculturalismo) se designem como interculturalismo.

Parece-nos pois, mais ou menos claro, que uma sociedade multicultural é aquela que integra, num mesmo espaço, uma variedade de culturas, independentemente da sua origem geográfica, étnica, linguística ou outras. Existe assim, nessa sociedade, uma multiculturalidade gerada pela força da coabitação, independentemente dos maiores ou menores relacionamentos entre os diversos grupos culturais. Do mesmo modo, uma sociedade intercultural designa, no mínimo, os contatos e as trocas culturais entre os diversos elementos duma mesma sociedade, sendo a interculturalidade um fato nas sociedades multiculturais e não se questionando aqui se, através dessa partilha, existe algum tipo de assimilação cultural de parte a parte. Multiculturalismo e interculturalismo serão, nesta perspetiva, todos os esforços que os decisores envidarão para a aceitação de umas culturas pelas outras, numa aprendizagem nos dois sentidos onde o direito e o respeito pela diferença serão uma parte fundamental das políticas.

Ainda segundo Lages & Matos (2009), uma vez que “*a interculturalidade pode nascer de contactos à distância*” (p. 26), gerir os conflitos e aproveitar o fato de vários elementos oriundos de sociedades culturalmente distintas partilharem o mesmo espaço de trabalho, com tecnologia que permite uma comunicação eficaz, pode conduzir a momentos interculturais muito ricos e gratificantes.

2.4. Educação a distância e *Elearning*

A educação a distância, na sua forma de troca de correspondência postal, existe pelo menos desde a primeira metade do séc. XIX, segundo um anúncio num jornal sueco em 1833 que oferecia a oportunidade de estudar “*composition*”⁶ através do correio. Em 1840, em Inglaterra, inicia-se o ensino da taquigrafia por correspondência e em 1873 atravessa o Atlântico quando Anna Eliot Ticknor fundou uma sociedade, com sede em Boston, para incentivar o estudo em casa (Simonson et al., 2008).

Tendo como base a lei francesa e estudos anteriores de Borje Holmberg, Michael S. Moore e Otto Peters, Keegan (1980) define a educação a distância como um termo genérico que inclui uma gama de estratégias de ensino/aprendizagem designadas como “educação por correspondência” ou “estudo por correspondência”. Na educação de nível superior, ainda segundo Keegan, nos Estados Unidos designa-se por “estudo independente”, na Austrália por “estudos exteriores” e no Reino Unido, mais concretamente na *Open University*, por “ensino a distância”.

Garrison (1985) estabelece, até à data, três gerações de educação a distância e associa-a explicitamente à tecnologia: “*technology and distance education are inextricably linked*” (p. 235). Para o autor, se na primeira geração de educação a distância (*correspondence generation*) a tecnologia de comunicação se baseava na combinação da palavra impressa com o sistema postal, já na segunda geração (*telecommunications generation*) o telefone é talvez a utilização mais personalizada das telecomunicações em educação a distância que, combinado com o vídeo, pode permitir videoconferências entre alunos e professor apesar de não ser muito utilizado, essencialmente devido aos custos elevados e, na terceira geração (*computer generation*) abrem-se novas possibilidades com as capacidades da aprendizagem assistida por computador, que pode ser um meio muito mais eficiente de instrução que o tradicional ensino face-a-face.

Para Moore & Kearsley (1996) o conceito fundamental é simples: estudantes e professores estão separados pela distância e por vezes pelo tempo, donde resulta que a planificação de um curso requiera métodos especiais de comunicação, através de tecnologia electrónica ou outras.

⁶ Mantém-se o termo “*composition*” por não haver a certeza quanto ao seu significado.

Sem se referir a qualquer meio de comunicação, Trindade (2001) aponta para uma modalidade de ensino que assenta numa forte componente de auto-aprendizagem, fruto do trabalho individual, longe da sala de aula e sem a presença (física) do professor.

Embora o ensino baseado em *elearning* não implique necessariamente distância (Costa & Morgado, 2014), com o aparecimento das tecnologias de informação e comunicação como ferramenta educativa, o conceito de educação a distância, ao adotar a Internet como meio de comunicação, evolui para dar lugar ao *elearning* e os dois conceitos por vezes confundem-se, embora um e outro não se possam considerar como sinónimos (Peñalvo, 2015).

A sobreposição de termos e de conceitos é comum, sobretudo quando *elearning* se cruza com ensino ou educação *online* e, para Morgado (2001), “*é difícil chegar a uma conclusão*” [sobre o ensino online] “*dada a variedade de abordagens e a ausência de quadros conceptuais comuns dos investigadores, embora seja possível encontrar uma explicação, ora mais inspirada no território tecnológico, ora mais inspirada no território pedagógico*” (p. 126).

Paulsen (2002) comunga da mesma opinião quando afirma que existem muitas expressões utilizadas como sinónimo de educação *online*, dando como exemplos educação virtual, educação baseada na Internet, educação baseada na Web e educação assistida por computador mas define *elearning*

“como um tipo de aprendizagem interactiva, no qual o conteúdo de aprendizagem se encontra disponível online, estando assegurado o feedback automático das actividades de aprendizagem do estudante. A comunicação online em tempo real poderá ou não estar incluída, contudo a tónica do e-Learning centra-se mais no conteúdo da aprendizagem do que na comunicação entre alunos e tutores” (p. 21).

Acrescenta, no entanto que não há muita precisão no termo [*e-Learning*] e chama a atenção

“para o facto de a aprendizagem ser apenas um dos vários elementos da educação. Assim, a educação online deverá abranger um leque muito mais vasto de serviços que o termo e-Learning.

Poderá afirmar-se também que as empresas de e-Learning se centram muitas vezes no conteúdo dos cursos, ao passo que as instituições de educação online abrangem todo conjunto de serviços educativos” (p. 21).

Com a popularidade da *Web 2.0*, conceito que nasce em 2004 durante um *brainstorming* em que participa O'Reilly (2005), Downes (2005) avança também para a ideia de um *elearning 2.0*, a pretexto da sua evolução como um todo em conjunto com a *World Wide Web*. Para o autor o *elearning* é principalmente baseado em cursos *online*.

Gomes (2005), aceita como válido o conceito de *elearning* definido em 2002 no Jornal Oficial da Comunidade Europeia — “*a utilização das novas tecnologias multimédia e da Internet, para melhorar a qualidade da aprendizagem, facilitando o acesso a recursos e a serviços, bem como a intercâmbios e colaboração a distância*” (p. 235) — acrescentando que o mesmo se aproxima muito de um cenário de formação a distância baseado na comunicação, na colaboração e na participação em comunidades de aprendizagem virtuais.

Mais recentemente, Zhang (2013) avança para uma terceira geração de *elearning* a qual, além de dever considerar todos os aspetos relacionados com uma perspetiva educacional tem como características, entre outras, a partilha de conteúdos interativos e interessantes a par da comunicação e colaboração no seio de ambientes de aprendizagem, necessariamente virtuais.

É através do *elearning* que a globalização na educação adquire uma maior representatividade, pois permite a aproximação de quem está fisicamente afastado, permitindo consequentemente um maior poder de comunicação “*criando oportunidades únicas de assegurar formas de “mobilidade” e de intercâmbio cultural através do “espaço virtual” independentemente das implicações, encargos e limitações associadas à necessidade de deslocações geográficas*” (Gomes, 2006, p. 42). Esta modalidade de ensino a distância contribui, naturalmente, para que cada vez mais as barreiras geográficas, linguísticas e culturais se esbatam e dá-nos a oportunidade de desenvolver novas competências, permitindo a envolvimento noutras dimensões, nomeadamente a possibilidade de descobrir a forma de estar e de pensar dos outros, as suas raízes, as suas culturas para, a partir daí, obtermos uma melhor compreensão do mundo e daquilo que nos rodeia (Gonh, 2006).

2.5. A distância transaccional e a presença social

Por si só, as Tecnologias de Informação e Comunicação e o *elearning* não são suficientes para a interação entre os participantes. Ainda que deem um forte contributo, facilitando o contato entre pessoas de vários países e de várias regiões, não promovem a comunicação automática gerando, até e por vezes, um certo desconforto, sobretudo para quem não está familiarizado com este modelo de educação e este tipo de tecnologia.

Moore (1993) afirma que quando alunos e professores estão separados existe um espaço para transpor, o qual pode gerar potenciais mal-entendidos. A este espaço, psicológico e comunicacional, o autor chama distância transaccional.

Ainda segundo o autor, o conceito de transação tem origem em Dewey (Dewey e Bentley, 1949) dando origem à teoria da distância transaccional, onde a educação a distância não se refere simplesmente à separação geográfica entre alunos e professores mas sim a um conceito pedagógico, ainda mais importante e que tem como base todo um universo de relações entre professor e estudantes. A distância transaccional pode ser mais ou menos extensa consoante um conjunto de variáveis, não tecnológicas ou comunicacionais, mas antes variáveis em ensino e aprendizagem e que dependem da interação entre elas. Estas variáveis podem ser divididas em três grupos: diálogo, estrutura e autonomia do aluno.

Shin (2003), citado por Macedo (2011) desenvolve o conceito de presença transaccional definindo-o como um constructo relacional que se preocupa com “*the online student’s feeling of being connected to other online parties and with the responsiveness of those parties to one another’s needs and desires*” (p. 71).

De acordo com Lowenthal (2009), Short, Williams & Christie (1976) desenvolveram a teoria da presença social para explicar como as comunicações podem ser afetadas pelos meios utilizados. A presença social é, assim, o grau de importância (isto é, a qualidade ou o estado da presença) entre duas pessoas usando um meio de comunicação. Os autores propõem que a presença social depende em primeiro lugar dos meios de comunicação com influência na forma como os indivíduos interagem. Na sua perspectiva, o vídeo, por exemplo, tem um maior grau de presença social que o áudio e, por isso, pode ser considerado mais sociável e pessoal.

2.6. Ambientes virtuais de aprendizagem

“A virtualização não é uma desrealização mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado” (Lévy, 1996, p. 17).

A Web 2.0 tem como base a ideia da *Web* enquanto plataforma (O'Reilly, 2005) e caracteriza-se por um conjunto de princípios que permitem reforçar a partilha de informações e a colaboração dos utilizadores da Internet, quer entre si, quer entre estes e os vários serviços que têm à sua disposição (Coutinho, 2009). As características da Web 2.0 promovem não só a produção e publicação de conteúdos *online* como facilitam a interação entre os internautas (Carvalho, 2008).

Umbilicalmente ligadas, escola e educação têm vindo a aproveitar algumas das influências da globalização, através da dispersão geográfica dos estudantes, constituídos em comunidades de aprendizagem, onde partilham entre si experiências e saberes, apoiados nas modernas tecnologias de informação e comunicação (Silva, 2002).

De acordo com Kilpatrick, Barrett, & Jones (2003) o conceito de comunidades de aprendizagem assenta em dois aspetos fundamentais: o primeiro incide sobre o elemento humano das comunidades e os proveitos obtidos, para fins comuns, a partir das sinergias individuais na partilha de opiniões, competências e conhecimento; o segundo foca-se nas estruturas curriculares como meio para desenvolver uma aprendizagem mais profunda que a determinada pelos conteúdos pré-concebidos.

Segundo O'Leary & Ramsden (2002) têm aparecido, desde meados da década de 1990, produtos rotulados como ambientes virtuais de aprendizagem, com o objetivo de apoiarem atividades de ensino e aprendizagem através da Internet. De acordo com os autores, os ambientes virtuais de aprendizagem devem assegurar as seguintes funcionalidades:

- Comunicação entre tutores e alunos.
- Autoavaliação e avaliação sumativa.
- Entrega de recursos e materiais de aprendizagem.
- Áreas de trabalho de grupo compartilhadas.
- Suporte de apoio aos estudantes.

-
- Gestão e acompanhamento de estudantes.
 - Ferramentas individuais para os estudantes (blog, diário eletrônico, *drop box*, calendário, etc.).
 - Interface com aparência consistente e personalizável.
 - Estrutura suportada por uma barra de navegação padrão.

Os sistemas de gestão de aprendizagem (*Learning Management Systems* ou *LMS*) são, numa grande parte dos casos, plataformas tecnológicas disponíveis através da Internet que permitem a criação e gestão de cursos *online*, com as características atrás enunciadas, sendo o *Moodle* uma das mais conhecidas e usadas por várias instituições de ensino.

Weller (2007) considera que os ambientes virtuais de aprendizagem e os sistemas de gestão de aprendizagens, sendo sinónimos, são peças de *software* que combinam um número de ferramentas diferentes usadas para, de uma forma sistemática, disponibilizarem conteúdo online e facilitar a experiência de aprendizagem em torno desse conteúdo. Acrescenta ainda que uns e outros (ambientes virtuais de aprendizagem e sistemas virtuais de aprendizagem) são muitas das vezes confundidos com outros tipos de sistemas utilizados em *elearning*, no caso os sistemas de gestão de conteúdos (*Content Management Systems* ou *CMS*) e ainda, por vezes, com os sistemas de gestão de conteúdos de aprendizagem (*Learning Content Management Systems* ou *LCMS*).

Esta visão parece estar enraizada em muitos dos produtores e utilizadores, como destaca McIntosh (2016), num artigo em que consegue enumerar mais de dois mil destes sistemas que são vendidos ou cedidos por várias organizações e utilizados por muitas outras:

“educational institutions are usually already well equipped for registration and management of classroom instruction so Education LMSs tend to be primarily for online learning and they usually provide course authoring and some content management features. Consequently they sometimes call themselves LCMSs. They are also called Course Management Systems (CMS) or (less commonly today) Virtual Learning Environments (VLE). They also emphasize communication and collaboration features. They are generally built on the assumption that an instructor is always

available to build course content and to communicate with students” (p. 5).

Numa outra perspectiva, Dillenbourg (2000) coloca as seguintes questões: será que um ambiente virtual de aprendizagem se refere a qualquer *website* educacional e será um ambiente virtual de aprendizagem restrito aos sistemas, incluindo alguma tecnologia de realidade 3D/virtual? Às duas perguntas o autor responde simplesmente “não” e elenca aquelas que considera serem as especificidades de um ambiente virtual de aprendizagem:

1. Conceção de um espaço de informação.
2. As interações educacionais ocorrem no ambiente, transformando espaços em lugares.
3. Existe uma representação explícita do espaço social/informativo. A representação varia entre texto e mundos imersivos 3D.
4. Os alunos não são apenas ativos, mas também atores e são coconstrutores do espaço virtual.
5. Os ambientes virtuais de aprendizagem não são restritos à educação a distância mas também enriquecem as atividades de sala de aula.
6. Os ambientes virtuais de aprendizagem integram tecnologias heterogêneas e múltiplas abordagens pedagógicas.
7. A maioria dos ambientes virtuais coincide com ambientes físicos.

Lotito (2005) e Palloff & Pratt (2004), citados por Lisbôa & Coutinho (2011), também adotam uma abordagem mais conceptual ao considerarem que

“numa comunidade virtual de aprendizagem o que motiva as pessoas são os temas, as discussões, os objectivos, a dinâmica de suas actividades e as pesquisas em comum. Ela não tem tempo definido, pois o que impera na sua permanência é o clima de pertença somado às diversas possibilidades de se estabelecer um estado de troca, colaboração e aprendizagem, baseados em interesses mútuos.” (p. 11)

Abordando uma questão com a qual nos preocupamos neste estudo, Mattar (2008) considera que o *Second Life*, não tendo sido concebido como um ambiente virtual de aprendizagem, pode desempenhar essas funções, especialmente se combinado

com outras ferramentas e, ainda, porque é um ambiente virtual composto por micro-ambientes que permitem aos alunos deixarem de ser consumidores ou criadores passivos envolvendo-se, ao invés, na criação das suas próprias atividades, experiências e ambientes que podem configurar diferentes formas de aprendizagem, enriquecendo a experiência do aluno ao permitir a sua imersão na educação.

O autor vai mais longe: os avatares estendem a presença física para o ambiente virtual e quando dois avatares se encontram sentem a presença um do outro e, nesse sentido, o *Second Life* está muito mais perto de um ambiente de aprendizagem do que outro tipo de ferramentas. Mesmo em relação às questões de avaliação, continua o investigador, tomando como referência as teorias construtivistas onde se aprende fazendo, então o *Second Life* é completo porque se pode avaliar o que o aluno produz, como por exemplo os objetos, as apresentações ou as exposições.

2.7. Second Life

Lançado oficialmente em 2003 pela empresa americana *Linden Lab*, o *Second Life* é um ambiente virtual tridimensional, frequentado por pessoas que se fazem representar por avatares. Os avatares são, assim, a representação gráfica dos utilizadores.

Para muitos considerado um jogo, o *Second Life* reúne todas as características de uma convencional rede social, uma vez que, tal como qualquer outra, permite que várias pessoas ou organizações partilhem interesses, motivações, valores e objetivos comuns (Pereira et al., 2011) acrescentando, entre outras, a possibilidade de construção de objetos, isolados ou interligados entre si. Estes objetos podem simplesmente servir de adereço aos avatares, ou então, formar construções mais complexas, como mobiliário, veículos e edifícios. A imaginação é o limite.

Enquanto num jogo, tradicionalmente, o jogador se empenha em atingir determinados objetivos e alcançar níveis cada vez mais elevados, no *Second Life* o utilizador não é obrigado a fazer o que quer que seja. Pode simplesmente ligar-se e ficar em pé, ou sentado, ou ainda parado em pleno voo, sem qualquer obrigação que não seja

estar “ligado”. Pode fazê-lo indefinidamente. Não ganha nada por isso mas também não perde nada. Não perde vidas nem “sobe” ou “desce” de nível. O *Second Life* não é, por isso, um jogo (Bettencourt & Abade, 2007; Kelton, 2007; Salt et al., 2008). Não existe *game over*.

Mas o *Second Life* é muito mais. É um ambiente onde podemos conhecer pessoas de qualquer parte do globo e comunicar com elas em tempo real ou em diferido. Onde nos podemos movimentar pelas diversas regiões e usufruir de cada um dos pequenos mundos que constituem este enorme mundo virtual. Onde podemos, ainda, desenvolver o nosso próprio espaço, construir o nosso próprio mundo.

Embora considerado um ambiente virtual, tudo o que se passa no *Second Life* é real (Bettger, 2008; Crooks, Hudson-Smith, & Dearden, 2009). Porque tudo o que se constrói consubstancia as realidades individuais e coletivas dos residentes. Porque os movimentos dos avatares, embora restritos, são inteiramente controlados pelos utilizadores. Porque, em primeiro lugar, por detrás de cada avatar existe um ser humano, uma pessoa, com emoções e sentimentos, que interage com os outros por vontade própria.

É, no entanto, uma realidade diferente da qual estamos habituados. Por questões de convenção, chamaremos a esta realidade fora do *Second Life* a *Real Life* (RL).

Os avatares, escolhidos pelos utilizadores, podem adquirir a forma humana, de animais, figuras da banda desenhada ou ainda de objetos como, por exemplo, uma simples caixa de cartão ou uma bola de futebol. Quando o avatar tem forma humana, é possível modificar, separadamente ou em conjunto, os diversos componentes: o corpo, a pele, os olhos e os cabelos. Cada parte do corpo é inteiramente modificável, quer recorrendo às ferramentas existentes quer adquirindo avatares previamente modelados. Pode-se, assim, alterar a aparência da cabeça, do nariz, da boca, do pescoço, do tronco, dos braços, das mãos e dedos, das pernas e pés. Pode-se, inclusive, mudar a cor da pele e dos olhos ou, ainda, dos cabelos. Se o avatar tiver a forma de um animal as modificações são igualmente permitidas e, no caso de um objeto, com mais ou menos trabalho e “desperdício” de tempo, um balde de lixo de uma determinada cor pode, facilmente, transformar-se num aspirador de cor diferente. A imaginação é o limite. *Your World. Your Imagination.* É este o *slogan* original do próprio *Second Life*.



Figura 1 – Your Life, Your Imagination⁷

Os avatares, por norma, usam roupa semelhante à usada na vida real e podem trocá-la a qualquer momento. Calças, saias, meias, camisas, casacos, sapatos, tudo é possível de trocar ou modificar. Muitos avatares têm um “guarda-roupa” considerável que fazem questão de usar consoante a disposição do momento ou os lugares que frequentam. É perfeitamente natural ver, num casamento *inworld*, os noivos e convidados vestidos a preceito. É também comum o uso dos mais variados acessórios, desde chapéus a relógios ou anéis, pulseiras e colares.

O avatar, enquanto habitante do *Second Life*, pode movimentar-se livremente pelas diversas regiões que compõem este mundo tridimensional. Usa, para isso alguns dos movimentos dos seres humanos como andar, correr, saltar ou sentar. O avatar tem ainda a capacidade de voar e de se teletransportar de um local para o outro.

De realçar que todos os avatares possuem um nome, escolhido pelo utilizador no momento em que cria uma conta no *Second Life*. Cada utilizador tem possibilidade de escolher uma conta *basic* (grátis) ou *premium* (paga). As contas *premium*, com um custo que varia aproximadamente entre os cinco e os nove euros por mês, conforme a subscrição seja anual, trimestral ou mensal, dão alguns benefícios, nomeadamente a utilização gratuita de um terreno ou uma casa, a possibilidade de aquisição de terrenos na *mainland*, uma subvenção de 300 *Linden Dollars* por semana e, no caso de o utilizador ter dezoito anos ou mais, poder deslocar-se livremente por algumas áreas exclusivas. A subscrição de uma conta *premium* está sujeita à verificação da idade (mínimo de dezasseis anos) e, conseqüentemente, verificação da identidade. É ainda permitido utilizadores entre os treze e os quinze anos de idade, estando a aprovação

⁷ Imagem obtida em <http://www.secondlife.com>

dependente de organizações aos quais estejam afiliados e a sua movimentação restringida às áreas detidas por essas organizações. Aos utilizadores com uma conta *basic* é permitido adquirir regiões privadas (ilhas) ou alugar parcelas de terreno de qualquer dimensão, fora da *mainland*.

O *Second Life* é constituído por duas zonas distintas: a *mainland*, composta por continentes, ainda que separados fisicamente e as propriedades privadas. Tanto a *mainland* como as propriedades privadas são compostas por regiões com 65536 m², o que corresponde a um quadrado com 256 metros de lado. Nas propriedades privadas cada região representa, geralmente, uma ilha. É possível juntar duas ou mais regiões, ampliando assim as dimensões da propriedade. Uma região pode ainda ser dividida em parcelas, com um mínimo de 16 m².

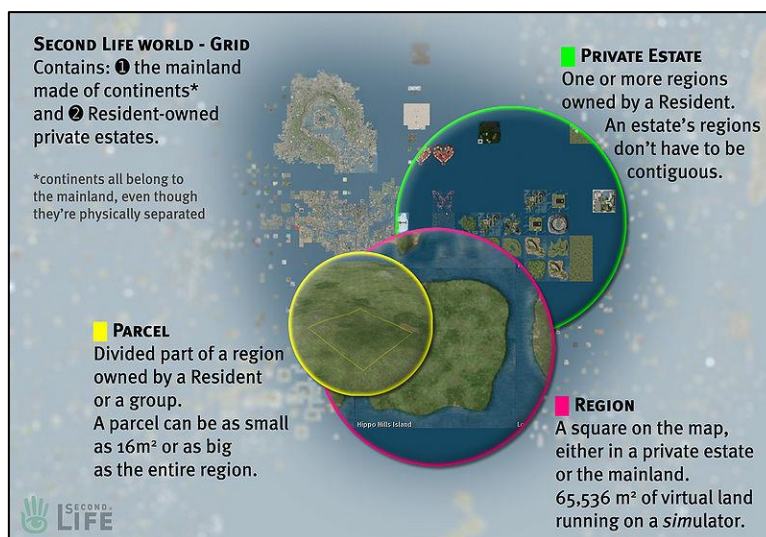


Figura 2 - Organização dos terrenos no *Second Life*⁸

Em cada parcela de terreno, os proprietários (ou quem tiver permissões para isso), podem esculpir o terreno criando montanhas, vales, rios ou praias e construir casas isoladas, vilas ou cidades. Por ser possível a construção dos mais variados objetos, normalmente as urbanizações possuem casas e prédios de diversos tipos e dimensões, assim como tudo o que se possa encontrar numa cidade: estradas e passeios, automóveis e comboios, árvores e jardins, estátuas e pelourinhos ou mesmo semáforos e outros sinais de trânsito. As construções não se limitam ao nível do solo, sendo possível

⁸ Imagem obtida em <https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Buying-land/ta-p/700043>

construir na atmosfera, sem qualquer estrutura de sustentação. As “*sky*”, casas existentes a centenas de metros de altura, são comuns entre os residentes que procuram mais privacidade. A construção de edifícios e objetos no *Second Life* pode ser realizada diretamente, utilizando para isso as ferramentas postas à disposição no ambiente de trabalho ou, então, através de *software* de modelação 3D, com o subsequente *upload* do objeto construído.

A “vida” no *Second Life* é muito semelhante à vida real. Cada pessoa tem oportunidade de fazer o que mais lhe convém e quando lhe convém: pode passear, apreciar uma paisagem, ir às compras ou dançar, viajar de mota, barco ou avião, nadar ou praticar surf, trabalhar ou realizar negócios. Se preferir, pode assistir a concertos ou palestras, participar numa conferência, visitar uma exposição ou simplesmente ficar à conversa com os amigos, em casa, na rua ou num bar.

Existe uma economia no *Second Life*, cuja moeda oficial é o *Linden Dollar* e com câmbio em relação às mais diversas moedas. Por esta altura, um euro vale aproximadamente duzentos e cinquenta *Linden Dollars*. A aquisição de *Linden Dollars* pode ser concretizada através do sítio oficial do *Second Life* ou em mercados autorizados, dentro ou fora da plataforma. É também possível ganhar “dinheiro” executando as mais diversas tarefas como, por exemplo, trabalhar como porteiro ou *Disc Jockey* num bar ou discoteca, construir casas ou mobiliário, vender roupas ou acessórios, vender ou alugar terrenos ou casas. Quem desejar pode, em qualquer momento, vender o dinheiro “virtual” e, assim, convertê-lo em dinheiro real como euros, dólares, ou qualquer outra moeda que seja aceite nos mercados. O *Second Life* é, para muitos, uma fonte de rendimento.

A ligação ao *Second Life* faz-se através de um interface, ou plataforma, que é necessário instalar no computador. O *software*, disponível nas páginas do *Second Life*, é de fácil instalação. No entanto, para que a experiência seja o mais agradável possível, é necessário que os computadores cumpram com alguns requisitos, nomeadamente placas gráficas com alguma qualidade e processadores de elevada capacidade. É também muito conveniente que as ligações disponham de uma largura de banda generosa. O interface não só possibilita a ligação ao mundo virtual como também permite, através de um conjunto de menus e botões, realizar todas as operações necessárias para imergir nesta aventura. Através do interface o utilizador pode movimentar-se, escolher os melhores

ângulos de visão, capturar fotos, construir objetos, modificar a aparência dos terrenos, comunicar e executar um sem número de tarefas.

A comunicação no *Second Life* faz-se essencialmente através de texto e voz, quer individualmente, quer em grupo. Em modo texto é perfeitamente possível participar em várias conversas privadas enquanto se comunica em público com quem está à nossa volta. Em modo de voz, as conversas privadas também são possíveis, assim como em grupo, mas não é possível participar em mais de uma conversa simultaneamente uma vez que não é permitido utilizar mais de um canal de conversação em simultâneo.

PARTE III – METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

3.1. O estudo de caso

“A case study is both the process of learning about the case and the product of our learning” (Stake, 1995, p.237)

A literatura da especialidade é pródiga na análise e nas definições sobre o estudo de caso. Yin (2001) explora duas vertentes: primeiro como

“uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos” (p.32);

segundo,

“a investigação de estudo de caso enfrenta uma situação tecnicamente única em que haverá muito mais variáveis de interesse do que pontos de dados, e, como resultado, baseia-se em várias fontes de evidências, com os dados precisando convergir em um formato de triângulo, e, como outro resultado, beneficia-se do desenvolvimento prévio de proposições teóricas para conduzir a coleta e a análise de dados” (p. 32-33). Conclui resumindo que *“o estudo de caso como estratégia de pesquisa compreende um método que abrange tudo - com a lógica de planejamento incorporando abordagens específicas à coleta de dados e à análise de dados”* (p.33).

Para Cohen, Manion & Morrison (2007), um estudo de caso analisa uma situação específica, um exemplo único de pessoas reais em situações reais, permitindo que se entendam as ideias com mais clareza do que se fossem simplesmente apresentadas com teorias ou princípios abstratos.

Locke (2001) adota como definição uma das várias afirmações de Stake (1994: 236): *“case study is not a methodological choice, but a choice of object to be studied”* (p. 16).

Os estudos de caso podem ser de várias naturezas consoante o objeto de estudo e a natureza dos dados recolhidos. Stake (1995), para quem um caso pode ser simples ou complexo, divide este método de investigação em três categorias: o estudo de caso

intrínseco, para ser estudado na sua particularidade e simplicidade; o estudo de caso instrumental, onde o caso em si é de interesse secundário e o objetivo passa por recolher informações sobre uma questão específica ou aperfeiçoar uma teoria; o estudo de caso múltiplo quando se estudam uma série de casos em conjunto com o objetivo de investigar um fenómeno, uma população ou uma condição geral.

Já para Yin (2001), os estudos podem ser exploratórios, para levantar novas questões e conduzir novos estudos, explanatórios, para aplicar o resultado do estudo a outras situações ou descritivos, onde o estudo reveste a forma de uma narrativa. Por outro lado, segundo o autor “*a pesquisa de estudo de caso pode incluir tanto estudos de caso único quanto de casos múltiplos*” (p.33).

Se bem que os estudos de caso estejam normalmente associados a investigações de natureza qualitativa (Coutinho & Chaves, 2002), não é menos evidente que podem incluir e até, por vezes, restringirem-se a análises quantitativas. (Yin, 2001)

Lessard-Hébert et al. (2005), citados por Meirinhos & Osório (2010), afirmam que “muitos autores não aceitam a dicotomia na investigação qualitativa/quantitativa e sustentam a existência de um contínuo entre esses dois tipos de investigação”.

Para Flick (2007) e Coutinho & Chaves (2002), num estudo, podem-se utilizar os métodos qualitativo e quantitativo como complemento um do outro.

Stake (1995) diz que existem estudos de caso que são qualitativos e outros quantitativos.

Neste projecto escolhemos o estudo de caso, uma forma distinta de investigação empírica (Yin, 2001), utilizando um método de análise com base em dados quantitativos, ilustrados, nalguns casos, com alguns dados resultantes do registo da observação direta que incidiu sobre a interação entre os sujeitos da amostra, durante o trabalho de campo.

3.2. Fases do estudo

A investigação desenvolveu-se com uma turma de estudantes do VIII Curso de Mestrado em Pedagogia do *Elearning*, da Universidade Aberta, Portugal e teve lugar em dois momentos distintos: durante o Módulo de Ambientação Online (MAmbO), sendo um dos objetivos do módulo que, no final, os estudantes adquirissem, entre outras, ”*competências em diferentes modalidades de aprendizagem e trabalho online (aprendizagem independente, aprendizagem colaborativa, aprendizagem a pares, aprendizagem com apoio de recursos)*” (Pereira et al., 2007, p. 24) e na unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem onde se pretendia que os estudantes caracterizassem

“*os vários tipos de ambientes e ferramentas virtuais, realizando a sua adequada exploração, analisa as suas possíveis vantagens e desvantagens, em função de necessidades e objetivos de formação específicos enquadrado na problemática da conceção de cursos de elearning*”⁹.

Dois princípios fundamentais nortearam desde logo a preparação das atividades a desenvolver: o respeito integral pelos normativos da Universidade Aberta, descritos no seu Modelo Pedagógico Virtual e o desenho de atividades que conduzissem a uma efetiva troca de experiências culturais.

De seguida iniciaram-se os procedimentos com vista à garantia das condições tecnológicas para a implementação do projeto: informação aos estudantes acerca dos requisitos mínimos necessários de *hardware* para participação na experiência e espaço no *Second Life* onde fosse possível desenvolver as atividades, sem sobressaltos de maior. Após contatos com a Universidade de Aveiro, foi-nos gentilmente cedida uma parcela de terreno na ilha que aquela Universidade detém no *Second Life*, assim como todas as permissões para modificar o terreno e construir objetos.

No Módulo de Ambientação Online foi proposta uma atividade, repartida em três tarefas, com o objetivo de familiarizar os estudantes com o ambiente *Second Life* e, simultaneamente, sensibilizá-los para as potencialidades educativas deste mundo virtual

⁹ Ambientes virtuais de aprendizagem – Sinopse. Disponível em <http://www2.uab.pt/guiainformativo/detailuc.php?uc=1187>

tridimensional. Nesta fase do projeto foi aplicado um pequeno questionário para uma primeira caracterização da amostra e recolha de alguns dados que permitissem fazer a “ponte” entre esta fase e a seguinte.

Na unidade curricular *Ambientes Virtuais de Aprendizagem* foi novamente desenhada uma outra atividade, desta vez dividida em quatro tarefas distintas, mas com um propósito diferente: promover as trocas interculturais entre os estudantes, com base em pesquisas e posteriores apresentações, quer individuais quer em grupo, sobre os lugares de nascimento ou residência dos estudantes, personalidades de prestígio dos vários países representados e, finalmente, uma mostra de cultura tradicional e popular representativa desses mesmos países.

Antes de cada tarefa, cada uma dividida numa parte assíncrona e numa parte síncrona, foram disponibilizadas orientações detalhadas para a sua concretização, onde se incluíam os objetivos, o trabalho a desenvolver e os prazos, além de alguns recursos em modo texto e, sobretudo, em modo vídeo, integralmente concebidos pelo autor do estudo¹⁰. Nas sessões síncronas houve o cuidado de elaborar um horário que tivesse em linha de conta as diferenças horárias entre cada região, de modo a minimizar o impacto sobre as atividades profissionais dos estudantes e, simultaneamente, assegurar o maior número de presenças possível.

Todas as propostas de trabalho tinham como pretexto o desenvolvimento de competências na interação com a plataforma *Second Life* (e conseqüentemente com os outros participantes) não se dando a entender quais os objetivos fundamentais do estudo. Por outro lado, entendeu-se que na segunda parte do projeto a atividade deveria ser desenhada de modo a que os estudantes, adicionalmente, se preparassem para a escrita de artigos científicos e apresentação de comunicações em público. Assim, foi construído um pequeno auditório no terreno da Universidade de Aveiro designado por “terreno MPeL”¹¹.

Além do *Second Life*, onde decorreram as conferências síncronas para apresentação dos trabalhos, foi utilizada a plataforma *Moodle* da Universidade Aberta para apoio às atividades, nomeadamente as orientações detalhadas para cada tarefa e um

¹⁰ Links em anexo, nas orientações detalhadas de cada tarefa.

¹¹ MPeL – Mestrado em Pedagogia do eLearning

fórum para troca de opiniões, ajuda e *feedback*. Através do fórum foi assegurado que qualquer pedido de ajuda não ficaria sem resposta, até a dificuldade ser superada. Houve ainda, da nossa parte, o cuidado de assegurar uma presença assídua no *Second Life* de modo a prestar ajuda na orientação, na construção de objetos e na preparação tanto das conferências como da exposição.

Para a realização das várias tarefas os estudantes receberam, através do seu avatar, uma determinada quantia em *Linden Dollars*, de modo a poderem suprir as necessidades relacionadas com o *upload* das imagens necessárias às apresentações e à exposição e, eventualmente, a compra de alguns acessórios

Por fim, foi aplicado um novo questionário aos estudantes que participaram na segunda fase do estudo, com o objetivo de obter dados que dessem resposta às questões de investigação, que a seguir se descrevem.

3.3. Questões de investigação

Como é que a comunicação síncrona através de ambientes virtuais tridimensionais, em concreto o *Second Life*, pode influenciar as interações entre estudantes do ensino superior em *elearning*, não só no sentido da proximidade como também na promoção da interculturalidade?

a) Até que ponto poderá o desenvolvimento de atividades educativas no *Second Life* promover a interculturalidade entre estudantes do ensino superior em *elearning*?

b) Em que medida a interculturalidade se constitui como um fator de aproximação entre os estudantes em regime de *elearning* e se representa como promotora de sucesso educativo?

3.4. Caracterização da turma (amostra)

O estudo contou com a participação de 21 estudantes na primeira fase e 20 na segunda fase, dos quais 18 tinham frequentado o Módulo de Ambientação Online e 2 tomaram contacto com o projeto pela primeira vez na unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Esta discrepância é justificada pela natureza do próprio curso que permite estudantes a tempo parcial, os quais podem frequentar algumas unidades curriculares num semestre letivo e outras tantas no semestre seguinte, completando os estudos da parte curricular do mestrado no ano seguinte, com as unidades curriculares em falta.

Na parte IV desta dissertação são mostradas as respostas a um questionário onde se podem observar as características dos participantes da primeira fase do projeto. Fica, assim, a caracterização do segundo grupo de trabalho, composto por 80% de estudantes do género feminino e 20% do género masculino, oriundos de vários países, nomeadamente Portugal (10), Brasil (6), Moçambique (3) e Cabo Verde (1). Um dos estudantes moçambicanos reside e desenvolve a sua atividade profissional no Zimbabwe e uma das estudantes portuguesas vive e trabalha nos Açores.

A média de idades estimada é de sensivelmente 40 anos, existindo um estudante com mais de 60 anos e outro com idade entre os 20 e os 30 anos. Dos restantes, 12 têm entre 30 a 40 anos, 5 entre 40 a 50 anos e 1 entre 50 a 60 anos. Em relação à atividade profissional, 75% (15) são professores ou pedagogos e só 1 tinha avatar antes de iniciar o mestrado.

3.5. Recolha e tratamento dos dados

Porque a fase principal do estudo se desenvolveu durante a unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem e com 90% dos participantes da primeira fase, os resultados e as principais conclusões incidem sobre esta fase do projeto, com foco na atividade desenvolvida e no questionário aplicado no final.

A recolha de dados incidiu fundamentalmente num questionário final composto por 72 questões. Além dum grupo de 7 questões destinado a caracterizar a amostra, as

restantes 65 questões foram divididas em três grupos, com outros tantos objetivos. Foi aplicado *online*, utilizando o recurso “*Google Forms*”¹² tendo sido objeto de tratamento e análise através dos gráficos automaticamente gerados pela *Google*[®] e com recurso à folha de cálculo *Microsoft Excel*[®]. O anonimato foi assegurado não sendo solicitado qualquer elemento identificativo dos respondentes. O endereço do questionário foi enviado diretamente para cada estudante com pedido de não divulgação, de forma a prevenir eventuais respostas por parte de elementos não pertencentes à amostra.

Além do questionário procedeu-se também à observação direta das atividades síncronas assim como à gravação vídeo das mesmas com a utilização do *software Fraps*^{®13}. Foram ainda gravadas todas as mensagens colocadas nos fóruns de apoio e todas as conversas, em modo texto e no *chat* geral, que tiveram lugar durante as conferências e durante a exposição. Não tendo sido objeto de qualquer análise de conteúdo, estas gravações serviram essencialmente para, em cada momento, rever todo o processo e daí tirar algumas ilações em relação às reações e à participação dos estudantes.

¹² Google Forms - <https://www.google.com/forms/about/>

¹³ Fraps – <http://www.fraps.com>

PARTE IV – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1. Primeira fase

Na primeira fase, depois de divulgado e discutido o contrato de aprendizagem, a atividade compreendeu três tarefas, todas com um único objetivo: dar a conhecer aos estudantes o mundo virtual *Second Life* e, simultaneamente, prepará-los para a segunda fase da investigação. As tarefas foram desenvolvidas autonomamente, tendo culminado com um encontro síncrono.

Na primeira tarefa, que tinha como objetivo principal o contacto com a plataforma e com o ambiente *Second Life*, foram criadas vinte e uma contas de utilizador e, conseqüentemente, outros tantos avatares.



Figura 3 – Amadeu Gazov

Tomando como universo estes vinte e um participantes, todos, sem exceção, após o *download* e instalação do *software*, fizeram *login* e concluíram o que lhes era pedido: experimentação dos movimentos básicos e dos controlos de visão (câmara). Através do fórum de ajuda, na plataforma *Moodle*, foram colocadas algumas questões, prontamente respondidas, essencialmente relacionadas com aspetos técnicos.

“Saudações a todos.

Depois de instalar o SL esta manhã tudo parecia normal até o sistema congelar e tornar-se extremamente lento ao ponto de não se poder abrir nenhuma página ou programa. Tentei reiniciar o sistema várias vezes sem sucesso.

Neste momento o que me resta fazer é uma nova instalação do sistema operativo. Arrgh.

Tudo que consegui foi tirar duas fotos de dois lugares visitados.

Abraços.”

“Olá!

O mais provável é o computador ter aquecido. Isso acontece com computadores mais antigos ou com menos capacidades. É também provável que não tenha os drivers da sua placa gráfica atualizados. Isso é muito importante!

Antes de instalar novamente o Sistema Operativo, aconselho que espere algum tempo (meia hora, no máximo). Se conseguir ligar o computador, entre no SL e edite imediatamente as preferências para baixar o nível dos gráficos. A qualidade não será tão boa, assim como deixará de ver os objetos que estão mais longe, mas será o suficiente para completar as tarefas e ver como é o Second Life.

Assim que puder colocarei um vídeo a explicar alguns dos aspetos que podemos modificar nas nossas preferências. Até lá, experimente o seguinte (caso consiga entrar no SL):

1 - Entre no Second Life.

2 - Abra o menu "Eu" e escolha "Preferências".

3- Na janela das preferências clique na opção "Vídeo".

4 - Mova a correção "Qualidade e velocidade" para a esquerda. Tente arranjar um ponto de equilíbrio. Comece por uma qualidade mais baixa (por exemplo, "Meio") e, se for necessário, depois vá aumentando até o computador aguentar.

5 - Certifique-se que a "Distância de desenho" não é superior a 128 metros. Pode até baixar mais um pouco, para os 96 metros. Menos que isso, quase não vê nada em seu redor.

Não desespere e mantenha sempre a calma. Espero ter ajudado!

Abraço e bom trabalho!”

Na segunda tarefa pretendia-se desenvolver um conjunto de competências, a saber: iniciar a comunicação por texto (*Chat, Instant Messages*), visitar lugares com potencial educativo e dominar a captura de fotos. Dos 21 estudantes que criaram avatar e concluíram a primeira tarefa todos completaram, igualmente, esta segunda parte da atividade. No entanto existiram algumas dificuldades, sobretudo ao nível da utilização do mecanismo de busca da plataforma *Second Life* e no uso da funcionalidade de captura de fotos.

“Olá boa tarde,

gostaria de obter a sua ajuda, pois não consigo encontrar o lugar "Testis Tour". Fiz a pesquisa com e sem aspas e a mensagem que obtenho é a seguinte:

Whoops! Your Places search for "TestisTour" did not return any matches.

As restantes pesquisas estão ok”

“Olá!

Certifique-se que, no canto superior direito da janela de busca, escolhe a opção "Guia de destinos". Só depois é que deve clicar no botão "Busca".

Em alternativa abra o menu "Mundo" e escolha a opção "Mapa-mundi". No campo "Buscar" digite "OSU Medicine". Clique no botão "Buscar". Clique em "Teletransportar" (tudo isto na janela do Mapa-mundi).

Espero ter ajudado.

Abraço e bom trabalho!”

“Boa noite

eu estou a tentar tirar uma foto e guardá-la no inventário mas dá um erro que eu coloco abaixo.

Professor o que faço?

Obrigada pela sua atenção.”

“Olá!

Para guardar a foto no inventário é necessário ter dinheiro. Neste caso Linden Dollars, a moeda oficial do SL.

Mas o que se pede é que guarde as fotos no seu computador, para depois as colocar no Fórum. Se guardar no seu PC ou se as enviar diretamente para o seu email (no momento da captura), não paga nada. Veja o vídeo em <https://www.youtube.com/watch?v=UaHm70QHag>. Repare na opção "Salvar no meu PC". É essa que deve escolher.

Espero ter ajudado.

Abraço e bom trabalho!”

Alguns, poucos, estudantes não conseguiram encontrar um dos espaços indicados e outros, também poucos, não cumpriram as orientações detalhadas da tarefa, optando por visitar três lugares à sua escolha. Notaram-se ainda algumas lacunas, sobretudo na conclusão da tarefa que só ficaria completa depois de os estudantes publicarem, no fórum, as fotos dos lugares que visitaram, assim como uma breve descrição dos mesmos. Notou-se aqui alguma falta de aprofundamento nas visitas, uma vez que muitas das descrições foram bastante vagas.

“Caros amigos,

Na sequência da segunda tarefa, devem utilizar a opção de resposta a esta mensagem para colocar as fotos, os nomes e as descrições dos lugares visitados.

Abraço e bom trabalho!”

“Olá colegas,

Apesar da entrada tardia no Second Life por causa de alguns problemas técnicos que tive, vou deixar ficar a descrição dos lugares que visitei.

1 - Second Life Cold War Museum - é uma espécie de museu onde se pode encontrar fotos de diferentes épocas da história da humanidade como o caso da explosão da bomba atômica Hiroshima e Nagasaki, o primeiro homem a pisar na lua, o primeiro presidente afro-americano dos Estados Unidos da América, entre outras fotos.

2 - Testis Tour - é uma ilha onde pode-se encontrar um centro médico com uma sala de espera, tem 5 salas onde pode-se encontrar algumas instruções de como utilizar o Second Life e os avatares e ainda fazer compras, tem uma casa onde tem uma área para lazer e uma sala bem acolhedora.

3 - Cartoonimals - é uma ilha linda com vários espaços de lazer e para descansar, tem espaços verdes lindos e um mar com golfinhos. É um lugar lindo para umas férias bem longas.”

“Olá a todos,

Aqui vão as minhas fotos do Second life:

1 - Cold War Museum, vista exterior da ilha onde se localiza o museu

2 - Testis tours, vista de um dos polos

3 - Stanford University, entrada da universidade - aproveitei para ir lá perguntar se faziam cursos de e-learning sobre Second Life, que ainda ando muito perdida!!! (estou a brincar)”

Por fim, a atividade ficou concluída com um encontro síncrono, *inworld*, com um duplo objetivo: testar a comunicação por voz e demonstrar que é possível realizar atividades relacionadas com o *elearning* utilizando as plataformas virtuais tridimensionais, no caso o *Second Life*. Esta tarefa desenvolveu-se em dois dias consecutivos uma vez que, por afazeres pessoais e/ou profissionais, não foi possível a

alguns estudantes assistirem à primeira sessão. Assim, participaram no primeiro dia dezasseis estudantes e cinco no segundo dia. Alguns estudantes que participaram na primeira sessão juntaram-se aos colegas no dia seguinte, repetindo desta forma a experiência. Como as duas sessões foram idênticas, no que à metodologia de trabalho diz respeito, optaremos por descrevê-las como se de uma só sessão se tratasse.

No auditório virtual foram colocados dois ecrãs: um onde foram “projetados” os diversos diapositivos que suportaram a conferência e outro onde foram visualizados alguns filmes, sobretudo lúdicos, unicamente com o propósito de demonstrar algumas das possibilidades multimédia do *Second Life*. Após um período de adaptação e alteração de alguns parâmetros, foi possível iniciar o encontro, com todos os participantes em condições de comunicar, quer por texto quer por voz.

Deu-se início à conferência com a avaliação das duas primeiras tarefas, a cargo do autor do estudo. Após a passagem de alguns diapositivos, complementados com comentários, os estudantes tiveram oportunidade de questionar e debater alguns dos resultados apresentados e, ainda, de esclarecer algumas questões que entretanto foram surgindo.

ATIVIDADE 3 - INICIAÇÃO AO SECOND LIFE*	ATIVIDADE 3 - INICIAÇÃO AO SECOND LIFE*	ATIVIDADE 3 - INICIAÇÃO AO SECOND LIFE*
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 21 avatares ✓ Todos concluíram a 2ª tarefa ✓ Alguns pedidos de ajuda <ul style="list-style-type: none"> ➢ Dificuldades técnicas ➢ Guardar fotos no computador ➢ Encontrar o espaço “Testis Tour” 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Globalmente muito satisfatória ✓ Grau de participação elevado ✓ Entusiasmo nas tarefas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Outras dificuldades detectadas <ul style="list-style-type: none"> ➢ Alguns não cumpriram as orientações detalhadas <ul style="list-style-type: none"> ▪ Não visitaram as regiões solicitadas ▪ Visitas pouco aprofundadas ➢ Descrições muito vagas ➢ Uso do fórum errado ➢ Mensagens fora da “thread”

Figura 4 - Avaliação MAMBO

De seguida, foram colocadas três questões em debate:

- a) o *Second Life* é um jogo?
- b) pode ser usado no *elearning*?
- c) quais as diferenças com outras redes sociais?

A discussão revelou-se muito interessante, uma vez que a maioria dos estudantes, antes do início dos trabalhos, tinha a convicção de que o *Second Life* era um

jogo. Mas, após a atividade e durante o debate, concluíram que embora possam existir semelhanças, não se podia considerar este mundo virtual como um jogo, sobretudo porque uma das características dos jogos, *online* ou não, é a possibilidade de ultrapassar vários níveis, cumprindo determinados objetivos, o que não acontece no *Second Life*. De fato, no *Second Life*, qualquer utilizador pode frequentar os vários espaços por tempo indeterminado, sem ter que realizar qualquer tarefa específica ou ultrapassar qualquer nível de dificuldade. Não é necessário, sequer, despender qualquer quantia, uma vez que o *Second Life* oferece a possibilidade de uma utilização inteiramente gratuita.

“Lembra um jogo SIMs mas não é de facto.”

“Curioso, não vi muito de jogo nisto...”

“O SL ... depende da finalidade de cada pessoa. Pode ser um jogo, um ponto de encontro e também vai além disso... Como esta conferência”

Já em relação à possibilidade de utilização do *Second Life* no ensino a distância, em concreto no *elearning*, foi manifesta a concordância com esta premissa. Apesar de alguns ainda considerarem que existem algumas semelhanças com um jogo, foi notória a convicção de que este tipo de plataformas pode (e deve) ser utilizado no *elearning*, uma vez que oferece inúmeras possibilidades de comunicação e representação gráfica, quer dos participantes (através dos avatares), quer dos objetos. Foi realçada ainda a possibilidade de, num mesmo espaço e em modo síncrono, ser possível reunir um conjunto muito significativo de pessoas, dispersas por várias regiões do globo, partilhando materiais, visualizando apresentações em formato eletrónico e animações, comunicando por texto ou por voz, questionando e debatendo em tempo real, como se de uma aula presencial se tratasse, permitindo a aproximação entre estudantes e professores. Foi ainda dada importância ao fato de o *Second Life* oferecer inúmeras regiões recheadas de conteúdos que podem, de uma forma ou outra, ser utilizados num processo de ensino e aprendizagem, quer num modelo presencial, quer num modelo de ensino a distância, sobretudo na modalidade de *elearning*.

“A mim o que mais me chamou à atenção foi mesmo o potencial educativo do Second Life.”

“... tinha certo preconceito com o SL, mas estou achando muito interessante esta possibilidade de interação como esta que está a acontecer.”

“É novidade para mim, porém, me sinto como na modalidade presencial...”

“... estou encantada com os recursos do SL que podem ser explorados com os alunos.”

Por fim, embora alguns dos estudantes tenham concordado que se pode caracterizar o *Second Life* como uma rede social, uma vez que, tal como qualquer outra, permite que várias pessoas ou organizações, partilhem interesses, motivações, valores e objetivos comuns (Pereira et al., 2011) foram unânimes na existência de diferenças em relação a outros tipos de redes sociais. Existiu, no entanto, alguma dificuldade em caracterizar ou enumerar algumas dessas diferenças.

“Eu acho que o SL é muito mais que um jogo, mas aproveita essa gamificação para poder, em contextos de elearning, tirar proveito pedagógico. Muito diferente das redes sociais, pois tem características diferentes, mas que também pode integrar uma rede social...”

“É uma realidade virtual, uma experiencia que vai além do jogo... aproxima-se de uma rede social, uma vez que há interações com pessoas.”

“Acaba por reunir as vantagens de um jogo, aplicadas para um ambiente de ensino, motivando os alunos e dinamizando determinado conteúdo, permitindo conferências, etc., como também ao dar essa dimensão social permite uma participação bastante interessante.”

4.1.1. Questionário

Finalizada a atividade, os estudantes foram convidados a responder a um questionário, que pretendia obter algum retorno sobre as tarefas desenvolvidas. Esse questionário, disponível *online* e protegido por palavra-passe, tinha três partes distintas: recolha de dados que pudessem de alguma forma caracterizar individualmente os estudantes e, por acréscimo, o grupo; questões sobre a perceção da plataforma *Second Life* antes e depois da atividade; o grau de satisfação obtido pela participação na experiência. Foi ainda facultado um espaço para observações.

Constituído por 17 questões, o questionário tinha a seguinte estrutura:

1. Idade:

20-30 30-40 40-50 50-60 60+

2. Género:

Masculino Feminino

3. Nacionalidade:

4. Profissão:

5. Já tinha criado avatar no *Second Life* antes de iniciar o mestrado?

Sim Não

6. Quantas vezes se ligou à plataforma *Second Life* antes de iniciar o mestrado?

1-5 5-20 20+

7. Conhece a existência de mais algum ambiente virtual tridimensional?

Sim Não

8. Qual? (Deixe em branco se respondeu "Não")

9. Como caracterizava o *Second Life* antes de entrar pela primeira vez?

Jogo Instant Messenger Rede Social LMS Outro

10. Se escolheu "Outro", como caracterizava antes o *Second Life*?

11. E após o "Módulo de Ambientação do MPEL", como caracteriza agora o *Second Life*?

Jogo Instant Messenger Rede Social LMS Outro

12. Se escolheu "Outro", como caracteriza agora o *Second Life*?

13. Considera o *Second Life* potencialmente útil para o desenvolvimento de atividades educativas, nomeadamente no *elearning*?

Sim Não Talvez Sem opinião

14. Descreva, com frases curtas, alguns dos constrangimentos (máximo 5) que encontrou para completar esta atividade.

15. Refira, com frases curtas, dois dos aspetos que mais lhe agradaram no *Second Life*.

16. Refira, com frases curtas, dois dos aspetos que menos lhe agradaram no *Second Life*.

17. Numa escala de 1 a 10, como classificaria o seu grau de satisfação por ter participado nesta atividade?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

18. Se desejar, utilize este espaço para complementar o questionário com outras observações ou opiniões.

Todos os estudantes que participaram no estudo corresponderam à solicitação, obtendo-se assim 100% (cem por cento) de respostas, as quais forneceram os seguintes resultados mais relevantes:

a) dez estudantes com nacionalidade portuguesa, sete com nacionalidade brasileira, três com nacionalidade moçambicana e um com nacionalidade cabo-verdiana;

b) sendo maioritariamente professores (alguns identificaram-se como pedagogos), todos os estudantes estão, de uma forma ou de outra, profissionalmente ligados ao sector da educação;

c) só dois estudantes tinham criado avatar antes de iniciarem o mestrado. Os restantes dezanove abriram uma conta no *Second Life* (criando obrigatoriamente um avatar) no início da atividade, no desenvolvimento da primeira tarefa;



Gráfico 1 - Estudantes com avatar antes da atividade

d) os dois estudantes que já possuíam avatar antes do início do curso de mestrado ligaram-se, até então, menos de cinco vezes à plataforma. Uma estudante, que declarou não possuir avatar, diz ter-se ligado entre uma a cinco vezes. Presume-se que se enganou;



Gráfico 2 - Ligações ao Second Life antes da atividade

e) apenas dois estudantes afirmaram conhecer outros ambientes virtuais tridimensionais, além do *Second Life*;



Gráfico 3 - Estudantes que conhecem outros ambientes virtuais tridimensionais

f) antes da atividade, dezoito estudantes consideravam o *Second Life* como um jogo, dois como uma rede social e um não tinha opinião porque simplesmente desconhecia a sua existência;



Gráfico 4 - Caracterização do Second Life antes da atividade

g) após a experiência, quase todos os estudantes mudaram de opinião. Assim, nove passaram a considerar o *Second Life* como uma rede social, quatro como um LMS (*Learning Management System*), um como *Instant Messenger* e um como jogo.

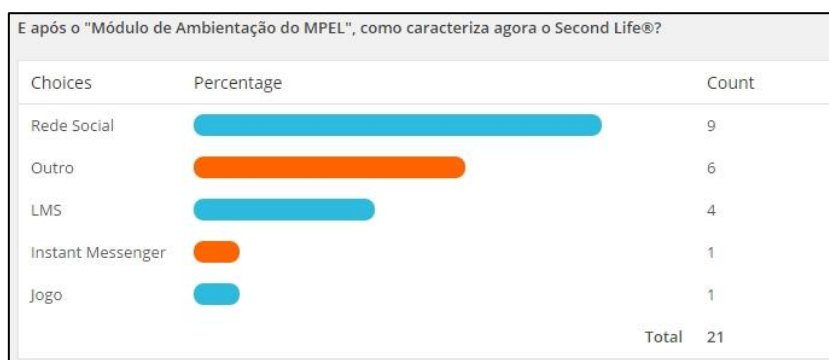


Gráfico 5 - Caracterização do Second Life depois da atividade

Seis estudantes caracterizaram o *Second Life* de outra forma, nomeadamente o facto de considerarem ser uma plataforma virtual com potencial para a prática do *elearning*;

“Um mundo virtual que pode ser muito útil para a educação, proporcionando interação e aprendizagem colaborativa.”

“Ambiente gamificado, de dimensão social e de alto potencial de elearning.”

“Não escolhi o LMS porque também não parece totalmente que o SL seja um sistema de gestão de aprendizagem, mas no caso concreto da utilização e dos fins para que a utilizámos também não vou pelo caminho do jogo nem de rede social. Talvez um MIX entre o LMS e a Rede Social !?”;

h) a totalidade dos estudantes considerou o *Second Life* como sendo um mundo virtual potencialmente útil para o desenvolvimento de atividades educativas;



Gráfico 6 - Utilidade do Second Life para o elearning

i) os maiores constrangimentos e aspetos negativos, relacionaram-se essencialmente com questões de natureza técnica e tecnológica, nomeadamente os requisitos mínimos para instalação e operação da plataforma. Foram ainda considerados como aspetos negativos, entre outros, o ambiente pouco intuitivo, a dificuldade inicial na movimentação do avatar e o uso dos comandos de visão (câmara). Alguns estudantes também referiram dificuldades na comunicação por voz, essencialmente devido ao ruído provocado pelos microfones ou pela ausência de auscultadores.

“Apenas tenho a dizer que exige requisitos elevados por parte do PC.”

“Requisitos técnicos do Computador. Curva de aprendizagem. Navegação dentro do mundo virtual.”

“Controlar o avatar. Alguns comandos não muito intuitivos.”

“Vários comandos a interiorizar. Deveria ser mais intuitivo.”

“Alguma dificuldade inicial na comunicação por voz. Muito ruído”

“Movimentar. Dificuldade em fotografar certos locais”;

j) como aspetos mais positivos, os estudantes deram relevância à interação que a plataforma possibilita, nomeadamente através da comunicação por voz, as possibilidades de sociabilização entre os participantes e, mais uma vez, o potencial educativo do *Second Life*, quer na exploração e pesquisa de materiais didáticos, quer na possibilidade de realização de aulas virtuais, em tempo real. Alguns estudantes referiram ainda o fato de ser possível, através dos avatares, sentir a presença física dos colegas e do professor.

“Ouvir a voz dos colegas no auditório. Ver os avatares de cada um.”

“A socialização através de avatares, a beleza do local.”

“Aulas ao "vivo". A interação que se consegue entre professores e alunos de forma síncrona.”

“Poder interagir com outras pessoas é fascinante, principalmente através dos microfones, que conferem um ar ainda mais real à experiência. A imensidão de locais para os quais podemos nos transportar é super interessante, instigando-nos a querer explorar cada vez mais o SL.”

“A Potencialidade Tridimensional de um ambiente Virtual, tornado Real com a interação dos colegas! Os ambientes das salas de congressos e a possibilidade de se poderem visualizar power points, vídeos no tal ambiente agora já "Real". Como o Professor referiu, também eu já via Pessoas e não avatares.”;

k) por fim, utilizando uma escala de um a dez pontos, nove estudantes pontuaram com dez o seu grau de satisfação pela realização da atividade, seis estudantes atribuíram um valor de nove pontos, quatro classificaram com oito pontos e dois valorizaram a sua

experiência com sete pontos. Em média, os estudantes consideraram como valendo cerca de nove pontos a sua satisfação por terem participado nesta investigação.



Gráfico 7 - Grau de satisfação pela realização da atividade

4.2. Segunda fase

4.2.1. (Re)adaptação ao *Second Life*

Uma vez que tinha passado algum tempo desde a implementação da primeira fase do estudo, entendeu-se propor uma primeira tarefa preparatória, para consolidação das competências adquiridas no Módulo de Ambientação Online e, simultaneamente, preparar os estudantes para as tarefas seguintes.

Em primeiro lugar pediu-se aos mestrandos que, caso ainda não o tivessem feito, criassem uma conta e um avatar no *Second Life*. Depois de instalado o *viewer* (*software* de acesso ao *Second Life*), deveriam começar por testar os movimentos básicos (andar; correr, voar, sentar, teletransportar) e os controlos da câmara (foco, *zoom*, girar, mover). Em seguida, seria necessário adicionar o avatar Amadeu Gazov (o autor do estudo) como amigo e procurar, no mapa, a ilha da Universidade de Aveiro. Depois de se teletransportarem para a respetiva ilha, pedia-se que a explorassem e descobrissem o terreno MPeL, criando um marco (*landmark*) do local. Para que esta parte da tarefa ficasse completa, seria ainda necessário construir alguns objetos básicos e capturar, para o computador, algumas fotografias junto do logotipo MPeL, na *sandbox* da Universidade de Aveiro e em pelo menos uma outra região do *Second Life*. O resultado das capturas deveria ser colocado na plataforma *Moodle*, num fórum criado no espaço da unidade curricular.

Tal como na primeira fase do projeto, também desta vez os estudantes, embora em menor número e em menor frequência, sentiram algumas dificuldades, sobretudo relacionadas com a orientação *inworld*.

“[...] Ontem assisti a todos os vídeos. Consegui passear pelo Second Life, mas quando vou em mundo, criar marco deste lugar e procuro Universidade Aveiro e teletransporto aparece a mensagem que o teletransporte falhou. Tentei várias vezes consegui ir em outros lugares como vou colocar as fotos em anexo. Mas não consigo encontrar a Universidade Aveiro.

Será que poderia me dar um passo a passo de como faço.

E também não sei procurar o Sandbox e criar objetos.

Vou precisar muito da sua ajuda porque tenho dificuldades no Second Life. [...]”

“[...] Vamos por partes :-). Procurar lugares, teletransportar e criar marco são coisas diferentes com objetivos diferentes.

Para procurar lugares no SL existem variadíssimas opções. No caso concreto da universidade de Aveiro, pode fazer o seguinte:

1 - Abra o menu "Mundo" e escolha a opção "Mapa-Mundi".

2 - Abre-se uma janela com um mapa que mostra o local onde está e alguns dos locais à sua volta. Nesta janela, ao lado do botão "Buscar", escreva "Universidade de Aveiro" (sem aspas). Clique no botão buscar.

3 - O mapa vai mostrar a ilha da Universidade de Aveiro. Na mesma janela onde está o mapa, clique no botão "Teletransportar". Espere até o teletransporte ficar completo. Se falhar, volte a tentar. Se falhar novamente, tente um pouco mais tarde.

Quando está num determinado lugar e quer voltar lá mais tarde, o mais conveniente é criar um marco desse lugar, ou seja, guardar o endereço no seu computador, para não se esquecer. Assim, para não andar sempre à procura do endereço da Universidade de

Aveiro ou do terreno MPeL, quando lá estiver, o melhor é criar um marco. Faça o seguinte:

1 - Uma vez no lugar que quer guardar, abra o menu "Mundo" e escolha a opção "Criar marco deste lugar".

2 - Abre-se uma janela e o marco está criado. Se quiser, nessa mesma janela, pode mudar o nome do marco, em baixo, no campo "Título". Clique em "Fechar" (se não mudar o nome" ou em "Salvar" (se mudar o nome).

3 - Quando estiver em qualquer sítio e quiser voltar a esse lugar, abra o inventário (menu "Eu", opção (Inventário), navegue até à pasta "Marcos" e lá está o sítio que marcou. Clique duas vezes e teletransporte-se.

O Vídeo 3 dá uma ideia de como é que isto tudo se faz.

Quando peço para explorar os lugares, concretamente quando peço para encontrarem o terreno do MPeL (dentro da ilha da Universidade de Aveiro) ou a Sandbox (também dentro da ilha da Universidade de Aveiro), o que pretendo é que andem, corram, ou voem pela ilha até encontrarem esses sítios. É uma forma de ficarem a conhecer melhor a ilha. Note que pode criar um marco para a ilha, outro para a sandbox e outro ainda para o terreno MPeL. Assim fica mais fácil mover-se de um lado para o outro, sem andar às voltas e sem se perder ;-)

Note ainda que existem vários botões de atalho para as opções que indiquei acima, nomeadamente para abrir o Inventário, para abrir o mapa-nundi e até para abrir a pasta "Marcos" que fica dentro do Inventário. Confusa? ;-) O melhor mesmo é tentar e não ter medo, nem desesperar ;-)

Espero ter ajudado. [...]"

"[...], Obrigada pelo retorno. Segui os passos , mas quando vou em busca Universidade Aveiro a resposta é não encontrado.

Quando vou em destinos - Guia de destinos também não encontro Universidade Aveiro.

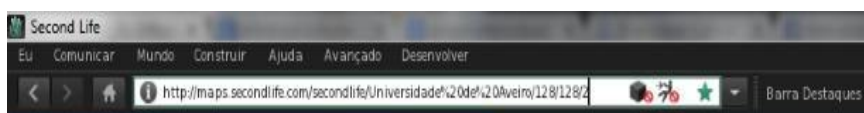
O que faço? [...]”

“[...], Com a ajuda do colega António e com um pouco de dificuldade consegui encontrar a Universidade Aveiro. Passei um pouco e vou explorar mais um e deixar as Selfies no outro tema.

Obrigada, [...]”

“[...], O SL é sensível ao nome correto da ilha que procuramos, neste caso "universidade de aveiro" e não "universidade aveiro". Experimente novamente a busca com "universidade DE aveiro".

Se continuar com problemas, faça o seguinte: por baixo dos menus tem um campo com o nome do local onde está. Clique nesse campo, apague o que lá está e cole este endereço: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Universidade%20de%20Aveiro/128/128/2>. De seguida faça "Enter".



Espero que agora consiga. Se continuar com dificuldades, não hesite em colocar aqui novamente as suas dúvidas. [...]”

“[...], Realmente estava digitando sem o "de". Agora consegui e agradeço a paciência e insistência comigo. Agora vou explorar mais um pouco. [...]”

Apesar das dificuldades, todos os estudantes realizaram a tarefa, colocando na plataforma *Moodle* diversas mensagens com as imagens solicitadas, tendo-se notado alguma preocupação na procura de lugares com interesse cultural e/ou educativo.



Figura 5 - Foto junto do logótipo MPeL



Figura 6 - Foto junto do Corcovado

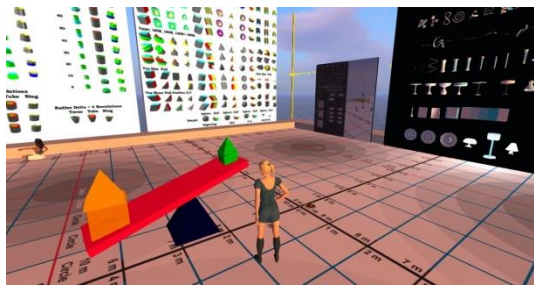


Figura 7 - Construção de objetos simples



Figura 8 - Construção de objetos complexos

Na segunda parte da tarefa pretendia-se ajudar os estudantes a resolver, em tempo real, alguns dos constrangimentos técnicos que ainda subsistissem e, através duma demonstração utilizando o projetor instalado no auditório, assistir a uma apresentação demonstrativa do trabalho que seria pedido para a tarefa seguinte e, ainda, participar numa sessão conjunta sobre construção no *Second Life*.

Devido a vários impedimentos de ordem pessoal e profissional, não foi possível a cerca de 25% dos estudantes participarem nesta sessão síncrona, apesar dos vários ajustes de horário. Ultrapassadas as dificuldades de comunicação, quer por voz quer por texto (*chat*), em primeiro lugar começou-se por explicar o funcionamento do projetor e como preparar uma apresentação para uma conferência no *Second Life*. As instruções incidiram essencialmente sobre o formato das imagens, como fazer o *upload* para a plataforma, cuidados a ter na organização dessas imagens no inventário e, finalmente, como as colocar no projetor de modo a estarem disponíveis na altura da comunicação.

De seguida, através duma apresentação sucinta sobre o Concelho de Sesimbra, foi feita uma demonstração, não só da utilização do projetor mas também do trabalho que se esperava que os estudantes desenvolvessem na segunda tarefa.



Figura 9 – Apresentação do Concelho de Sesimbra

Após a apresentação, os participantes, natural e informalmente, teceram algumas opiniões e colocaram algumas questões sobre Sesimbra, o que contribuiu para uma primeira experiência intercultural, dando assim o mote para as tarefas seguintes e contribuindo para um dos principais objetivos do estudo.

"Conheço só a parte da praia de Sesimbra..."

"Há muitos anos que não vou lá. Deve estar muito desenvolvido."

"Continua a ser uma zona predominantemente piscatória? E continuam a fazer a lota?"

"Sim, mas já não é na praia, é num edifício construído para o efeito."

"Há uma coisa que o Amadeu não referiu, que é o Carnaval de Sesimbra. Como estão aqui algumas colegas brasileiras, se calhar era bom falarmos sobre o Carnaval de Sesimbra."

"Muito bem, uma terra rica em cultura."

"E a famosa Praia das Bicas, que tem as barreiras e onde gente vai fazer os seus tratamentos de beleza."

"Fiquei com muita vontade de conhecer. A praia, o Carnaval. É muito diferente do local onde eu vivo, no interior do Brasil."

"A temperatura da água aqui não se compara com a temperatura da água no Brasil."

Por fim, os avatares deslocaram-se à *sandbox* onde, em conjunto, puderam expor alguns dos objetos construídos durante a tarefa e demonstrar as suas competências na utilização das ferramentas utilizadas para o efeito.



Figura 10 - Construção no *Second Life*

4.2.2. Locais de nascimento ou residência

Nesta tarefa, individual, foi proposta a elaboração de um pequeno texto, com um mínimo de quinhentas palavras e um máximo de setecentas, sobre o local de nascimento ou residência. Apesar de não ser solicitado resumo (*abstract*), o texto deveria cumprir as normas mais comuns usadas nos artigos científicos, nomeadamente referências bibliográficas e fontes das imagens utilizadas. Juntamente com o texto era pedida uma apresentação eletrónica, como suporte a uma posterior comunicação em conferência a realizar no *Second Life*. O texto e a apresentação eletrónica deviam ser colocados na plataforma *Moodle*, no espaço destinado ao efeito.

Nesta fase não foram colocadas dúvidas relevantes o que nos permite concluir que os estudantes, por se sentirem familiarizados e confortáveis com a natureza do trabalho pedido, não sentiram necessidade de utilizar o fórum para trocaram opiniões ou colocarem questões. A tarefa contou com dezanove participações, que se traduziram em outro tantos textos e respetivas apresentações eletrónicas submetidas na plataforma *Moodle*.

A conferência contou com a participação de todos os estudantes que proporcionaram aos colegas as suas comunicações, oralmente e com a ajuda dos diapositivos usados na apresentação eletrónica, previamente submetida.

As apresentações, no seu conjunto, além de referenciar geograficamente cada uma das localidades, incidiram em aspetos tão diversos como história, economia, urbanismo, arquitetura, monumentos, gastronomia, personalidades, tradições locais e atrações turísticas, estendendo-se muitas das vezes a informação a toda a região envolvente, alargando desta forma o limite da vila ou cidade. Desta forma, os participantes tiveram acesso a informação variada sobre os seguintes locais: Maputo (Moçambique), Guarda (Portugal), Alcochete (Portugal), Recife (Brasil), Mutare (Zimbabwe), Redondo (Portugal), Vilarejo - Senhora do Carmo (Brasil), Matosinhos (Portugal), São Paulo (Brasil), Rio de Janeiro (Brasil), Estoril (Portugal), Leça do Balio (Portugal), Mindelo (Cabo Verde), Natal (Brasil), São Miguel - Açores (Portugal), Olhão (Portugal), Santa Maria de Itabira (Brasil), Maputo (Moçambique) e novamente Maputo (Moçambique).



Figura 11 - Alcochete



Figura 12 - Maputo



Figura 13 - Recife

Imediatamente após cada uma das comunicações foi permitido algum tempo, ainda que curto, para debate e questões ao autor da comunicação, num momento riquíssimo de confraternização e, sobretudo, informação adicional sobre os locais apresentados, revelando-se assim e desde logo a conferência como uma atividade enriquecedora a vários níveis, nomeadamente social e cultural, contribuindo deste modo para uma maior aproximação entre os participantes.

Este sentimento de bem-estar prolongou-se para lá da tarefa, como se pode observar em alguns excertos das muitas mensagens colocadas no fórum de apoio à atividade, onde se nota, também, alguma ansiedade demonstrativa do grau de exigência colocado na comunicação e, simultaneamente, da relativamente pouca experiência de alguns dos participantes neste tipo de apresentações públicas, reforçando um dos objetivos de toda a atividade: dotar os mestrandos de competências transversais às unidades curriculares que compõem o curso. É possível constatar que alguns estudantes, ainda que timidamente, começam a reconhecer este mundo virtual como um ambiente de aprendizagem.

“Apesar do nervosismo de ter sido o primeiro a apresentar e dos slides a andarem sozinhos [...] a verdade é que mais uma vez provamos que somos um grupo fantástico e multifacetado! É um prazer fazer parte dele!!

Foram quase seis horas de longa maratona... e uma viagem virtual fantástica pelas terras uns dos outros!”

“Adorei as apresentações! Um lugar mais lindo que o outro... Valeu esse encontro com essa turma fantástica!”

“Muitíssimo obrigada por nos ter proporcionado um momento tão rico de intercâmbio cultural e pessoal através da sessão síncrona.”

“Gostei imenso... não tenho palavras para o descrever.”

“Também estou encantada com o trabalho. Que riqueza de cultura.”

“O encontro foi ótimo! De uma riqueza extraordinária!”

“A quem tiver curiosidade em conhecer melhor esta pequena Vila deixo aqui 3 links o da Câmara Municipal [...] e mais 2 um com imagens da terra e outro com um vídeo relativo às famosas festas [...].”

“Olá, colegas! Tirei algumas fotos...”

“Muito obrigada pelas fotografias.”

“Esta tua atenção demonstra o quanto estás atenta aos outros.”

“Eu estava tão nervosa que não me lembrei de nada.”

“Obrigada pelas fotos. Estão lindas!”

“Concordo com a [colega], com os nervos esquecemos de tudo.”

“Foi um momento muito bom,

Obrigada pelas fotos.”

“Excelente experiência de aprendizagem vivenciamos no SL.”

“Espero que tenhamos outras oportunidades ricas como esta.”

“Agora consigo ver ele [Second Life] como um ambiente de aprendizagem. A cada dia vejo como temos que explorar esse recurso e vamos nos surpreendendo e aprendendo com as suas potencialidades.”

4.2.3. Personalidades

Na terceira tarefa foram constituídos cinco grupos de trabalho distribuídos da seguinte forma: grupo 1 – três estudantes de Moçambique e um estudante de Cabo Verde; grupo 2 – cinco estudantes de Portugal; grupo 3 – cinco estudantes de Portugal; grupo 4 – três estudantes do Brasil; grupo 5 – três estudantes do Brasil.

Na componente assíncrona, nos moldes da anterior tarefa, pediu-se a cada grupo que elaborasse um pequeno texto, com um mínimo de oitocentas palavras e um máximo de mil e duzentas, sobre duas personalidades dos seus países de origem. Foi novamente solicitado que o texto cumprisse os requisitos de um artigo científico, dispensando-se o resumo (*abstract*). Mais uma vez era necessária uma apresentação eletrónica que, em conjunto com o texto, devia ser colocada na plataforma *Moodle*. Para preservar a privacidade dos grupos foram criados fóruns de discussão privados para cada um, sem prejuízo da utilização do fórum geral onde seriam colocadas as questões de interesse comum.

Mais uma vez, no fórum geral, não foram colocadas questões de relevo em relação a esta parte da tarefa e todos os grupos submeteram os trabalhos nos prazos solicitados. De salientar que três grupos optaram por incluir três nomes notáveis nas suas apresentações, o que demonstra, na nossa perspetiva, um grau de empenhamento elevado na concretização da tarefa e da atividade.

Na sessão síncrona realizou-se nova conferência para apresentação das comunicações resultantes dos trabalhos de grupo. Utilizando mais uma vez o auditório no espaço MPeL, os grupos organizaram-se de forma diferente: enquanto uns optaram por um só orador, outros dividiram a sua comunicação entre dois ou mais elementos, sendo interessante observar a existência de algum cuidado na sua preparação, prévia à conferência.

A dispersão geográfica dos estudantes, quer a nível internacional quer no interior de cada país, aliada ao pormenor de o grupo constituído por elementos de origem africana ter na sua composição estudantes a viver em três países distintos, teve como resultado que o conjunto das cinco comunicações resultasse numa conferência bastante dinâmica, interessante e colaborativa, essencialmente sob o ponto de vista da partilha de

informação e troca de opiniões sobre as personalidades expostas, independentemente de serem nomes mais ou menos conhecidos dos participantes. Ao longo de mais de três horas de apresentações, os diversos grupos de trabalho partilharam com os colegas informação sobre treze individualidades de diversas áreas da sociedade, por si consideradas relevantes e que se elencam de seguida, caracterizadas sucintamente por excertos livremente retirados dos textos elaborados pelos estudantes.

Amália Rodrigues, portuguesa, cantora e atriz, considerada quase unanimemente a melhor fadista portuguesa, primeira mulher cujo corpo foi trasladado para o Panteão Nacional, em julho de 2001.

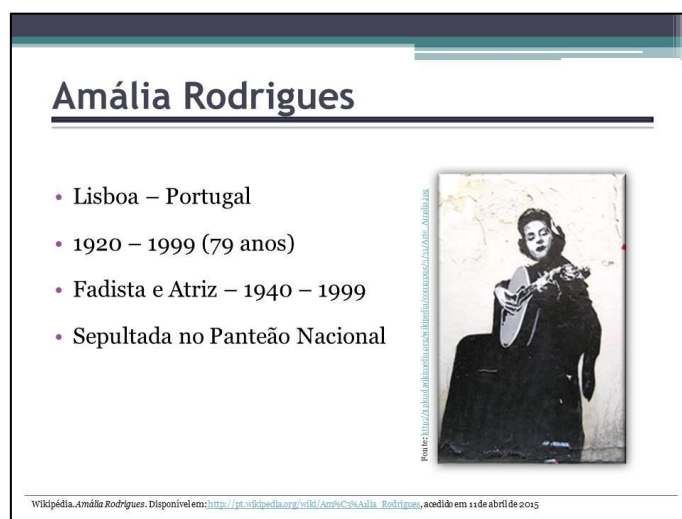
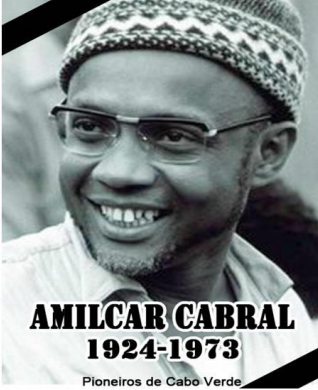


Figura 14 - Amália Rodrigues

Amílcar Cabral, guineense, engenheiro agrónomo, resistente e fundador do Partido Africano para a Independência da Guiné e Cabo Verde.

Amílcar Cabral e sua Luta

- Amílcar Cabral nasceu em Bafatá, no centro da Guiné portuguesa filho de Juvenal da Costa Cabral e de, Iva Pimentel Évoralho.
- Estudioso e dedicado, Amílcar Cabral obteve em 1945 uma bolsa de estudo da Casa dos Estudantes do Império em Lisboa.
- Após se formar realizou trabalhos relacionados com a reafricanização dos espíritos onde conheceu diversas personalidades.
- Aos 22 de setembro de 1952, tomou posse do cargo de diretor do Posto Agrícola Experimental de Pessubé, em Bissau.
- Em 1954, esteve na origem da criação da Agremiação Desportiva e Recreativa de Bissau.
- Após 4 anos a residir em Lisboa Amílcar decide voltar e liderar a luta de libertação na Guiné em janeiro de 1960.



AMILCAR CABRAL
1924-1973
Pioneiros de Cabo Verde


<http://nobidadetv.com/wp-content/uploads/2012/01/AmilcarCabral-19731.png>

Figura 15 - Amílcar Cabral

Aristides de Sousa Mendes, português, diplomata, reconhecido pela sua ajuda na entrada em Portugal de inúmeros refugiados judeus que desejavam fugir de França durante a ocupação nazi.

Aristides de Sousa Mendes

- Cônsul português em Bordéus (França) durante a invasão da França pelos Nazis;
- Considerado herói nacional e internacional (desobediência a indicações de Salazar);
- Cedeu milhares de vistos a refugiados da II Guerra Mundial.



"se há que desobedecer, prefiro que seja a uma ordem dos homens do que a uma ordem de Deus."

Aristides de Sousa Mendes

Fundação Aristides de Sousa. (http://www.ucp.pt/antigos-estudantes/perfil/perfil_memoriais/aristides_sousa_mendes). Consultado em 10 de abril de 2015

Figura 16 - Aristides de Sousa Mendes

Carlos Drummond de Andrade, brasileiro, escritor e poeta modernista, tem estátuas edificadas em várias cidades do Brasil, sendo reconhecido mundialmente com obras traduzidas em diversos idiomas.

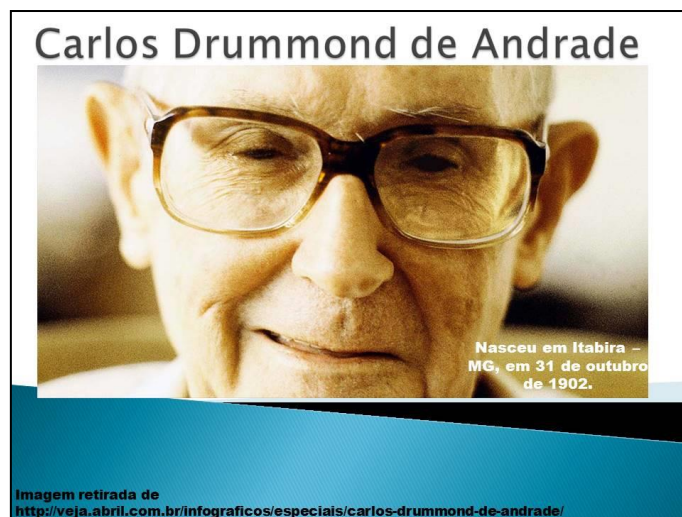


Figura 17 - Carlos Drummond de Andrade

Fernando Pessoa, português, escritor e considerado o melhor poeta português do séc. XX, também reconhecido pelos seus diversos heterónimos.



Figura 18 - Fernando Pessoa

Herbert José de Souza, brasileiro, sociólogo, participou na fundação de vários movimentos sociais no Brasil, entre eles a Ação Popular (AP) com o objetivo de fundar o socialismo no Brasil e a campanha nacional pela reforma agrária. Esteve exilado no Chile, no Canadá e no México entre 1971 e 1979.



Figura 19 - Herbert José de Souza

Joana Vasconcelos, portuguesa, artista plástica contemporânea, com trabalhos sobretudo de natureza escultural, expõe regularmente desde 1990, tanto no país como no estrangeiro.

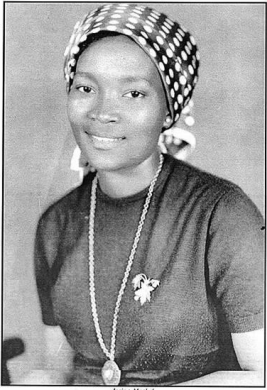


Figura 20 - Joana Vasconcelos

Josina Machel, moçambicana, defensora dos direitos das mulheres e primeira esposa de Samora Machel, primeiro presidente de Moçambique.

Vida e Obra de Josina Machel

- Josina Abiatar Muthema, nasceu em Inhambane aos 10 de Agosto de 1945.
- Filha de Abiatar Muthemba e de Alfina, aos 13 anos e chegou a Lourenço Marques com o sonho de se tornar contabilista.
- Viveu em casa da avó materna em Chamanculo onde teve contato pela primeira vez com nacionalistas, interessando-se pela causa da independência com a prisão dos seus familiares.
- Presa e interrogada pela PIDE aos 18 anos, Josina decide se juntar a FRELIMO em Tanzânia onde desempenha papéis importantes (Aratújo, n.d.)

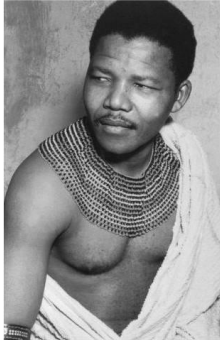


Josina Machel
http://gramadavizinha.files.wordpress.com/2012/04/josina_machel.jpg

Figura 21 - Josina Machel

Nelson Mandela, sul-africano, político, ativista dos direitos humanos, primeiro presidente negro da África do Sul.

Educação e Juventude



Mandela frequentou e completou os estudos primários e secundários em ambientes religiosos.


Fugiu para Johannesburgo quando percebeu que o seu guardião preparava um casamento arranjado para ele.

Frequentou os estudos universitários presencialmente e também à distância em Fort Hare e estudou Direito na Universidade de Witwatersrand.

Figura 22 - Nelson Mandela

Nise de Silveira, brasileira, médica psiquiatra, presa política, foi pioneira na experimentação das relações emocionais entre pacientes e animais (seus co-terapeutas) e rejeitou os métodos agressivos de tratamento da sua época (internamento em hospitais psiquiátricos, eletrochoque, insulino-terapia, lobotomia).

Nise da Silveira: uma pequena grande mulher



Nascimento	15 de Fevereiro de 1905 Maceió, Alagoas, Brasil
Morte	30 de outubro de 1999 (94 anos) Rio de Janeiro, Brasil
Ocupação	Médica
Especialidade	Psiquiatria

Fonte: http://pt.wikispecies.org/wiki/Nise_da_Silveira

Nascida em Maceió, Alagoas, nordeste brasileiro, em 1905. De aparência frágil, era forte e determinada.

No início do século XX, em um cenário profissional masculino, consegue formar-se em 1926 e exercer a Medicina psiquiátrica de forma vanguardista.

Rebelou-se...

Disse não aos métodos agressivos de tratamento da época (confinamento em hospitais psiquiátricos, eletrochoque, insulinoaterapia, lobotomia).

Figura 23 - Nise da Silveira

Nísia Floresta, brasileira, educadora, humanista, feminista, abolicionista, indianista, romancista e poetisa, foi discípula de Augusto Comte, filósofo positivista e fundador da Sociologia. Escreveu em 1832 o livro “Direitos das Mulheres e Injustiça dos Homens”, o qual lhe concedeu o título de precursora do feminismo na América Latina.

Nísia Floresta: uma mulher à frente do seu tempo



Nísia Floresta

Fonte: <http://www.nisiadigital.com.br/2012/10/202-anos-de-nascimento-de-nisia-floresta-brasileira-augusto.html>

- ✓ **Nascimento:** 12 outubro de 1810
- ✓ **Local:** Papari, Rio Grande do Norte – NE - Brasil
- ✓ **Morte :** 24 de abril de 1885 (75 anos)
- ✓ **Local:** Rouen - Norte da França
- ✓ **Ocupação:** educadora, humanista, feminista, abolicionista, indianista, romancista e poetisa.

Por que [os homens] se interessam em nos separar das ciências a que temos tanto direito como eles, senão pelo temor de que partilhemos com eles, ou mesmo os excedamos na administração dos cargos públicos, que quase sempre tão vergonhosamente desempenham?

Nísia Floresta (1989)

Floresta, N. (1989). *Direitos das mulheres e injustiça dos homens*. São Paulo. Editora Cortez.

Figura 24 - Nísia Floresta

Raul Lino, português, arquiteto, licenciado pela Escola de Artes Decorativas em Hannover, Alemanha, reconhecido pela procura da essência da tradição arquitetônica do país.

fusos horários de Brasília (Brasil) e Maputo (Moçambique), foram propostos dois horários distintos para que fosse possível a todos os grupos efetuarem as suas comunicações, com a primeira sessão a começar às 17.00h (hora de Brasília) e a segunda a começar às 24.00h (hora de Maputo), alargando para sete horas a diferença entre o início e o final da conferência.

Não foi assim possível dedicar tempo ao debate formal, comum no final de cada apresentação. No entanto, os estudantes não deixaram de manifestar o seu agrado pela tarefa, manifestando-se no *chat*, incentivando os colegas, realçando a riqueza das apresentações e congratulando-se, a vários níveis, pelo trabalho desenvolvido. De realçar algumas referências ao *Second Life* enquanto ambiente virtual de aprendizagem, havendo até comparações com a plataforma *Moodle*.

“nunca pensei me divertir tanto no virtual...”; “é mesmo isto de virtual tem pouco; parece mesmo real”.

“no moodle soa sempre a trabalho... sem humor”.

“ótima apresentação...”; “Está a ser ótimo”; “boa representação do Brasil”; “As apresentações de hoje foram excelentes”;

“personalidades de grd referencia”; “Formidável!!! Quanta humanidade... há no mundo e ainda há tanta guerra...”; “Muito bem. Agora é imitar o que estes grandes fizeram”.

“parabéns!!!”; “muito bom”; “Vocês são o máximo”; “Obrigada, colegas”.

“Esses momentos tem nos aproximado muito...”; “sim, sem dúvida”; “e aprendemos de uma forma mais descontraída”.

“Estamos a adorar!”; “sim, sem dúvida”; “sem duvida!!”.

“é o ambiente que mais se aproxima de uma sala de aula”; “de acordo!!!”.

“Força colegas!!!”; “obrigada!!!”; “está muito bem”.

“Grande nome”; “grande personalidade”; “grande português”; “Grande Pessoa!!!”; “o meu escritor português de eleição”; “Sem

dúvida!”; “Os heteronimos e o terror dos exames nacionais... mas tirando isso muito bom”.

“Vê-se uma grande interatividade entre o grupo coeso..”; “Muito bom”; “Obrigada pela vossa generosidade e amizade entre todos”; “é bom estarmos juntos aqui...; “muito bom estarmos aqui”.

“Personalidade muito importante aqui...”; “De bondade e amor ao próximo valores que estamos precisando na nossa sociedade”.

“Para mim a apresentação do grupo foi gratificante”; “sim...estou fascinada e querendo explorar mais”.

“Mas tb tem sido muito divertido”; “boa!!! diversão!!”; “que bom!!!”; “temos aprendido e rido mt”; “mm, nunca pensei”.

“foi muito bom trabalharmos juntos um grupo fantástico”; “não sei como vos agradecer, um trabalho fantástico de integração, cooperação e entre-ajuda”.

“mas fazia sentido pelo menos manter uma componente social aqui; “neste sentido concordo com...”.

“mais uma vez foi magnífico”; “Muito bonita a apresentação”; “Uma linda apresentação”.

“Parabéns ao grupo!”; “gostei muito a criatividade dos colegas”; “agradeço a todos a oportunidade de usufruir de tudo aquilo que hoje aconteceu aqui”.

“É ótimo sentir reconhecimento e feedback :)”; “obrigada aos colegas também por tudo que aprendi todos foram meus professores”.

“boa noite e obrigada pelas partilhas”; “muito vibrante”; “e culturalmente valiosa”.

Concluída a tarefa, houve ainda espaço no fórum dedicado à atividade curricular para mais algumas manifestações, onde o sentimento de satisfação pela experiência volta a estar em evidência e onde se começa a notar o efeito das partilhas.

“Só tenho uma palavra a dizer ou melhor duas: Muito obrigada!!!

Não sei dizer outra coisa depois da experiência que fizemos com o trabalho de grupo.

E com a apresentação dos vários trabalhos riquíssimos no SL.

Obrigada, obrigada, obrigada!!! [...]”

“Obrigado. Realmente são experiências fantásticas estas”

“Ontem a apresentação dos trabalhos no SL, superou todas as minhas expectativas! O programa é realmente espetacular e as apresentações foram muito enriquecedoras!

Obrigada, Obrigada, Obrigada [...] e todo o grupo. Trabalho colaborativo excelente.”

“Efetivamente foi bastante enriquecedora esta partilha e esta colaboração num trabalho que se quer continuamente co-construído.

Todos estamos de parabéns pelo trabalho desenvolvido e espero que experiências como estas continuem a esbater as barreiras do espaço e a juntar escalas diferentes do globo num mesmo espaço, o ciberespaço que agora faz sobremaneira parte da nossa vida. “

“Reparem como entendemos agora esta citação: “este novo espaço com áreas de privacidade - um novo mundo virtual ou mundo mediatizado - é um suporte aos processos cognitivos, sociais e afetivos, os quais efetuam a transmutação da rede de tecnologia eletrónica e telecomunicações em espaço social povoado por seres que (re)constroem as suas identidades e os seus laços sociais nesse novo contexto comunicacional. Geram uma teia de novas sociabilidades que suscitam novos valores. Estes novos valores, por sua vez, reforçam as novas sociabilidades. Esta dialética é geradora de novas práticas culturais. (Silva, 2011, p. 1)”

“Na realidade estas experiências têm alterado e reconfigurado a forma como encaramos esta nova virtualização das relações sociais, que para nós se estão a revelar cada vez mais intensas e reais dentro da sua virtualidade.”

“Vivemos um mundo novo, que ainda não podemos ver para onde e de que forma se desenvolve, mas somos uns privilegiados em fazer parte dele. [...]”

“Como já manifestei em diversos espaços e a diferentes pessoas, tenho, tal como os restantes, esta enorme gratidão pelas experiências partilhadas e por esta verdadeira comunidade de prática que claramente ganha uma estrutura cada vez mais sólida.”

“Naturalmente isto só pode significar que a presença de professores e alunos tem sido exemplar, o que me dá uma reconfortante perspectiva mais positiva sobre as pessoas, sobre a educação e sobre o futuro. Retirar da formação pessoal ainda mais do que o conhecimento científico que procuramos é exatamente o que almejo como aluna e como professora.”

“As questões que ao início colocava sobre as relações pessoais e sociais no contexto online vão ganhando resposta nesta saudável interação. Bem-haja a todos quantos me vão ensinando.”

“Quanto ao SL, o lado académico e social faz-me pensar que valia a pena manter ali uma plataforma de fruição e descontração do grupo mesmo depois de terminadas as tarefas especificamente relacionadas com ele.

Vamos por mão-à-obra para mais uma tarefa!”

“Adorei a citação, subscrevo- a na íntegra. Este tipo de aprendizagem, potencia uma educação virtual. Altamente motivadora e estranhamente real. [...]”

Aprendi muito. Vocês são a minha referência.”

“Antes demais obrigada, pelas vossas palavras carinhosas, quando se aperceberam como estava com dificuldades técnicas que me levou a enervar, realmente vocês são um "must"!”

“Foi mais um grande encontro, que agradeço a todo grupo [...]”

Esperemos que o próximo seja em grande, como sempre.”

“[...] Parabéns a todos!

Encontro-me encantada com a segunda vida e olha que ainda estou a engatinhar na exploração dos potenciais que o SL oferece à atividade colaborativa e interação.”

“Como disse [a colega], realmente é muito real a experiência e tem permitido uma aproximação muito grande com os colegas.

Um grande abraço e até breve... na real life ou na segunda vida!”

4.2.4. Exposição coletiva

Na quarta e última tarefa da atividade, foram mantidos os grupos de trabalho da tarefa anterior e pediu-se aos estudantes que montassem uma exposição coletiva, no *Second Life*, subordinada ao tema "Cultura Tradicional e Popular".

Cada grupo deveria começar por fazer uma pesquisa exaustiva, recolhendo fotos e descrições dos temas a tratar. Em separado, cada grupo deveria montar uma pequena exposição no *Second Life* mas, em conjunto, todos os estudantes organizariam as diversas exposições parciais de modo a que, no final, a exposição coletiva se apresentasse como um todo, harmonioso e representativo das diversas culturas em presença.

Esta última tarefa pretendia ser o corolário de toda a experiência, conjugando todas as aprendizagens no domínio da plataforma *Second Life* com os objetivos mais importantes do projeto: a promoção da interculturalidade, através de momentos informais ou mais formais, ainda que socialmente descontraídos, onde os participantes pudessem partilhar com os seus colegas alguns dos pormenores mais relevantes da cultura dos seus locais ou países de origem.

Durantes cerca de uma semana os mestrandos não só tiveram que pesquisar, debater e reunir informação como, na preparação da exposição, foram “obrigados” a pôr em prática algumas das capacidades adquiridas na construção de objetos, de forma a poderem realizar a exposição. Durante esta fase os estudantes foram aconselhados a

visitar algumas exposições existentes no *Second Life* e muitos sentiram mesmo necessidade de explorar ainda mais os recursos existentes *inworld* uma vez que, consoante as necessidades sentidas no decorrer da tarefa, iam reconhecendo a falta de alguns acessórios que consideravam imprescindíveis para completar a exposição, essencialmente texturas e *scripts*.

No dia marcado para a inauguração, os diversos grupos de trabalho apresentaram-se no *Second Life* e, mais uma vez representados pelos respetivos avatares, os estudantes deram início à visita guiada pela exposição coletiva montada durante a semana. Não sendo possível incluir neste trabalho personalidades ou traços culturais apresentados nas tarefas anteriores os grupos tinham, contudo, liberdade para explorar qualquer assunto que julgassem importante e representativo da sua cultura.

Tal como na segunda e terceira tarefas, mas desta vez de uma forma muito mais lata, nesta grande mostra multicultural partilharam-se características muito diversas de cada país ou região, desde a gastronomia ao vestuário, das festas populares ao folclore, passando ainda pela música popular, pelo artesanato e pelos jogos tradicionais, não descurando paisagens e monumentos como forma de complemento das inúmeras representações culturais em exposição.

Com um tema tão abrangente e com o entusiasmo demonstrado na realização da tarefa, a exposição acabou por se revelar de uma variedade riquíssima, com a particularidade de mostrar alguma da cultura tradicional e popular não só de vários países mas também, como se pode inferir pela origem geográfica de cada participante, de vários continentes onde, além da Europa, estiveram representados os continentes africano e americano. Aconteceu assim uma grande exposição multifacetada onde cada grupo, autonomamente, entendeu atribuir um título ao seu trabalho, para uma melhor identificação e enquadramento da sua obra, ficando o espaço comum dividido com os seguintes temas: Exposição de Cultura Africana; O Nosso Portugal; O Jogo Tradicional Português no SL; Esse é o Meu Brasil; Um Olhar Sobre a Cultura Brasileira.



Figura 27 - Exposição de cultura africana



Figura 28 - Exposição de cultura africana



Figura 29 - O nosso Portugal

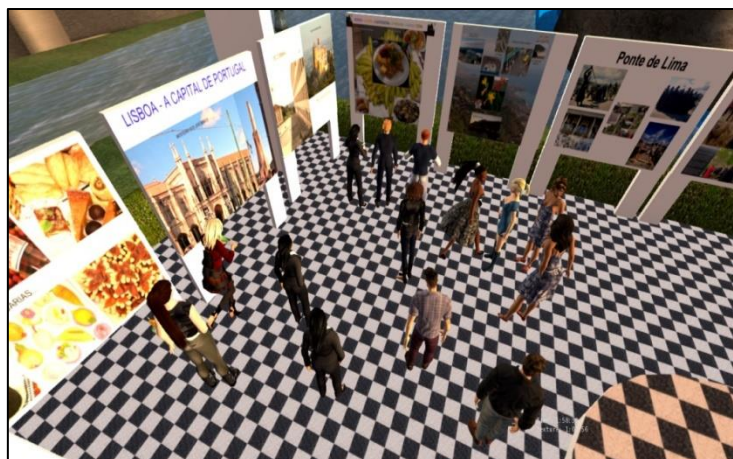


Figura 30 - O nosso Portugal



Figura 31 - O jogo tradicional português no SL



Figura 32 - O jogo tradicional português no SL

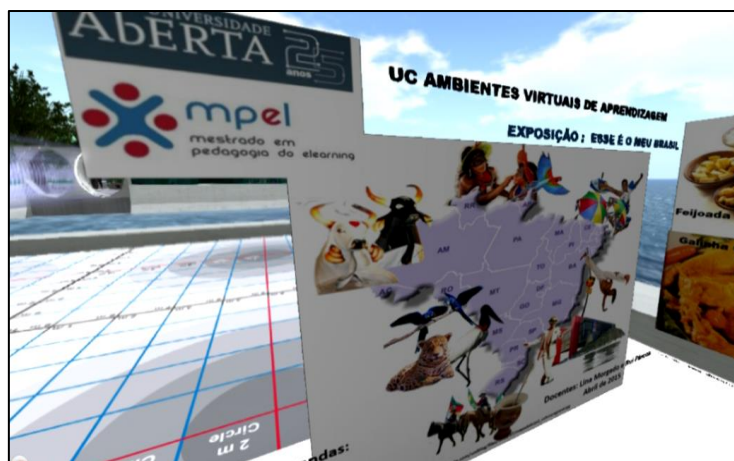


Figura 33 - Esse é o meu Brasil



Figura 34 - Esse é o meu Brasil

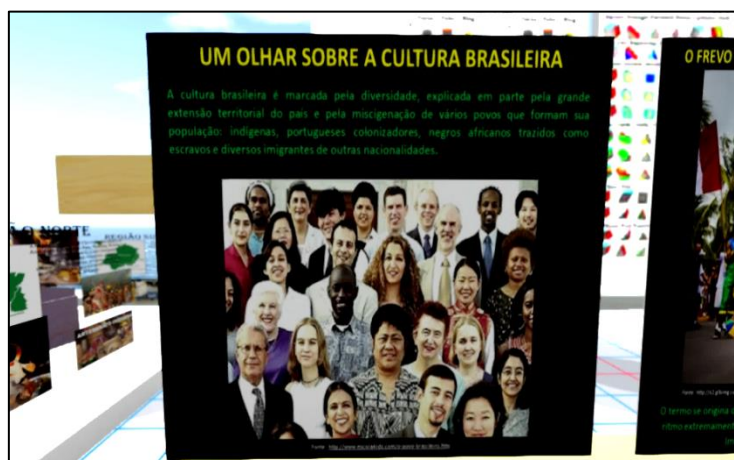


Figura 35 - Um olhar sobre a cultura brasileira



Figura 36 - Um olhar sobre a cultura brasileira

Muito interessante de observar a interatividade entre os estudantes, que não se coibiram de colocar questões e de trocar opiniões, sendo mesmo convidados a assistir a vídeos, a responder a questionários, a participar em jogos ou mesmo a “brincar” às adivinhas. Nalguns casos os avatares trocaram até lembranças uns com os outros, como recordação do caminho percorrido em conjunto.

Após a conclusão da atividade, foi novamente notória a satisfação dos estudantes pela realização da experiência, como se pode comprovar por algumas das mensagens que colocaram no fórum geral onde, mais uma vez, tomaram a iniciativa de se manifestarem acerca de todo o trabalho produzido.

“Foi uma experiência riquíssima em valores humanos de solidariedade, partilha e aquisição de conhecimentos, amizade sem nos conhecermos pessoalmente, entre outros que são inúmeros...”

“Não tenho palavras para descrever tudo quanto adquiri e que me ajuda a ir para a frente na vida real, pois pude constatar que não obstante as dificuldades que possa ter, tudo se pode ultrapassar se estamos juntos...O meu muito obrigada!!!”

“É algo inesquecível, [...]. Um Grande, Super, Mega Obrigada!!!! a cada um pessoalmente.”

“Gostava de dizer palavras muito bonitas, mas não sei. Só sei que me emociono ao pensar na experiência feita e pela riqueza que foi a todos os níveis....”

“Um grande, grande, grande, grande e muito obrigada!!!”

“[...] A experiência foi enormemente gratificante e enriquecedora e a satisfação de ter feito parte deste grande puzzle, onde todas as peças são fundamentais, é notória mediante os trabalhos e a partilha de conhecimentos que efetivámos num ambiente que é virtual mas ao mesmo tempo bastante humano!”

“É estranho referir o SL desta forma, pois na realidade o corpo não está lá... mas está! As emoções partilhadas eram reais ... onde virtual só mesmo o Avatar que escolhemos para vestirmos o nosso eu real ser!”

“[...] Obrigada por existirem, por me terem permitido viver esta experiência de aprendizagem única e por me ajudarem a recuperar o tempo perdido.”

“Concordo contigo..., é mesmo estranho falarmos assim de algo virtual (SL). Mas visto noutra perspetiva, sem ele nunca teria sido possível em tempo real partilhar tantas experiências que nos enriqueceram culturalmente e socialmente e nos comprovaram que este método de ensino é viável sob o ponto de vista educativo.”

“Muito, mas mesmo muito obrigada a todos, Não tenho palavras.”

“Mas sei que agora tenho novos amigos, que estiveram lá quando eu mais precisei. Por isso tenho de fazer um agradecimento ainda mais especial ao meu grupo e a todos os que me acolheram..”

“[...] companheiros de longas mas impressionantemente fugazes jornadas pelo SL, já está tudo dito.”

“Já foi repetido recorrentemente nas conversas virtuais, nos e-mails, nas atitudes de partilha e de surpreendente desprendimento que todos estes projetos no SL permitiram. Já me foi provado mais que uma vez que o espaço virtual de aprendizagem afinal não é só academismo e saber intelectual. Já aprendi mais sobre um pouco de quase tudo nos últimos tempos do que pensava poder ser possível em quatro tarefas formais em que as pessoas distam umas das outras várias horas, vários quilómetros, vários anos, vários interesses, vários objetivos de vida, várias experiências...”

“Conheço agora pessoas. Sinto altruísmo. Vejo amigos.”

“Percebo agora ferramentas. Exploro de forma partilhada. Aprendo dando mas aceitando receber (e olhem que aprender a receber para alguns de nós é uma grande aprendizagem...).”

“Uma das palavras que mais gosto, como já devem ter reparado, é bem-haja. É a única que conheço que dá porque recebe e recebe porque dá, é a única que me dá confiança reforçada no ser humano como ser social, cooperante, inteligente. Por isso... bem-haja a todos por cada detalhe que cada um acrescentou a esta experiência, que saibamos reproduzir por aí aquilo que nos foi dado.”

PARTE V - ANÁLISE DOS RESULTADOS

5.1. O ambiente *Second Life*

Apesar de ser habitual, para a maioria dos utilizadores da Internet, criar uma conta num determinado serviço e/ou descarregar e instalar software no computador pessoal, este procedimento oferece, por vezes, algumas dificuldades.

Analisando os gráficos 8 e 9 percebe-se que 70% dos indivíduos não sentiram qualquer dificuldade em criar conta e escolher avatar, ao mesmo tempo que 85% também não sentiram dificuldades em instalar o software de acesso ao *Second Life*. Pode-se assim concluir que não existiram grandes constrangimentos na execução destes procedimentos, embora respetivamente 20% (questão 8) e 15% (questão 9) dos sujeitos não se tenham sentido à vontade nestas tarefas.



Gráfico 8 – Questão 8



Gráfico 9 – Questão 9

Uma vez instalado o *software* de acesso (*viewer*) e após os primeiros contatos com o mundo virtual, no que à movimentação e orientação diz respeito, a maioria da amostra teve muita dificuldade não só em controlar os movimentos do avatar como na orientação em relação ao espaço. Nos gráficos 10 e 11 verifica-se que só 20% dos participantes afirmaram não ter sido difícil, no início, movimentarem-se no *Second Life* e que 95% (quase a totalidade) se sentiram desorientados nas primeiras ligações.

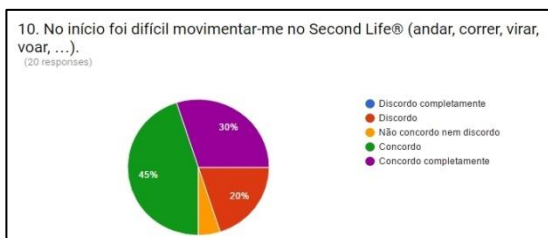


Gráfico 10 – Questão 10



Gráfico 11 – Questão 11

Nos gráficos 12 e 13 analisamos alguns dos aspetos relacionados com a compreensão da interface notando-se, também aqui, algum desconforto durante as primeiras abordagens, demorando algum tempo até ao domínio dos menus e botões. Apesar disso, como se pode observar no gráfico 14, os estudantes, na sua maioria, não consideram que a plataforma do *Second Life* seja confusa mas afirmam ser necessário um grande investimento de tempo para o seu domínio.

Em relação à câmara, 60% dos indivíduos acharam que foi complicado (45%) ou mesmo muito complicado (15%) aprender a controlar os seus movimentos e só 20% dos inquiridos não sentiram dificuldade em executar as ações de *zoom*, foco e outras. No controlo do som, que permite ouvir a reprodução dos *media* (música, vídeos, som ambiente, som emitido pelos objetos, voz dos avatares), também 60% dos indivíduos admitem ter demorado algum tempo até conseguir controlar os botões de volume. Nota-se aqui, no entanto, que alguns participantes não acharam estes procedimentos complicados.

Curiosas as respostas às questões 18 e 21 onde apenas 35% dos indivíduos concordam que, genericamente, a interface da plataforma *Second Life* é confusa mas 80% consideram que, mesmo assim é necessário investir bastante tempo para a dominar.

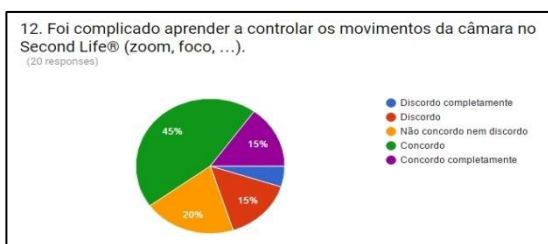


Gráfico 12 – Questão 12

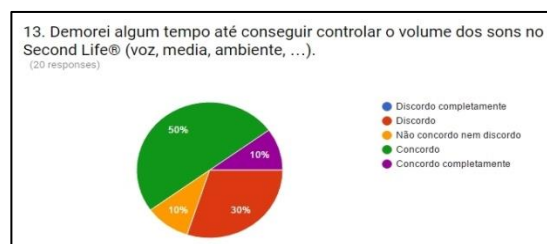


Gráfico 13 – Questão 13

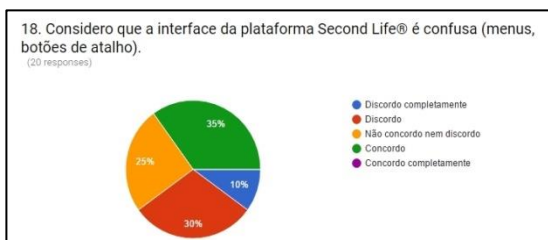


Gráfico 14 – Questão 18



Gráfico 15 – Questão 21

A comunicação no *Second Life* é uma das funções mais importantes desta plataforma pois permite a interatividade permanente entre os avatares, gerando em grande escala as relações pessoais e formação de grupos, potenciando a partilha e troca de opiniões, de conhecimentos e mesmo de conteúdos. É também através da comunicação que se desenvolve e alicerça o espírito de entreaajuda entre os utilizadores, reconhecidamente aquela que é apontada por todos, desde sempre, uma das mais preciosas características da Internet.

Os gráficos seguintes (16, 17 e 18) mostram as dificuldades sentidas para iniciar as comunicações, quer escritas (*chat*) quer orais (*voice*). Embora 45% dos indivíduos tenham declarado sentir dificuldades em configurar a função *voice* (questão 14), 35% não concordaram com a afirmação e 20% manifestaram uma posição intermédia, não concordando nem discordando. Já na comunicação por texto, 60% dos sujeitos não manifestaram dificuldades na comunicação simultânea com os avatares à sua volta (questão 15) e 50% revelaram conforto na troca de mensagens em modo privado (questão 16).

Analisando cuidadosamente as respostas, podemos concluir que as opiniões se dividem, com sensivelmente 50% dos estudantes a sentirem dificuldade de comunicação aquando da sua entrada no *Second Life* e outros 50% a sentirem-se mais à vontade nesta possibilidade de interação que este mundo virtual oferece aos seus residentes.

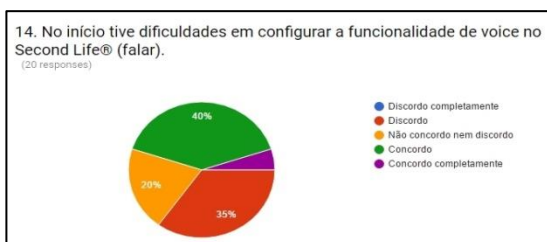


Gráfico 16 – Questão 14



Gráfico 17 – Questão 15



Gráfico 18 – Questão 16

Ultrapassadas as dificuldades de orientação e comunicação, os utilizadores, por norma, sentem necessidade de cuidar da apresentação do seu avatar. Verificando o gráfico 19, percebe-se claramente que a esmagadora maioria dos indivíduos inquiridos (85%) sentiram dificuldades (45%), ou mesmo muitas dificuldades (40%), em alterar o aspeto daquele que é, para todos os efeitos, o seu corpo e o seu rosto enquanto “habitantes” do *Second Life*, utilizando para isso a infinidade de acessórios que têm à sua disposição.



Gráfico 19 – Questão 17

Por fim, quando questionados se, no final da experiência, se sentiam mais confortáveis com a plataforma (questão 19) e se gostariam de ter tido mais tempo para explorar o *Second Life* (questão 20), 85% dos indivíduos foram de opinião que sentiam um maior domínio do ambiente virtual (gráfico 20) e a totalidade dos inquiridos manifestou-se a favor de que teria sido agradável dispor de mais tempo para investigar e descobrir todas as outras potencialidades que a plataforma tem para oferecer (gráfico 21).



Gráfico 20 – Questão 19

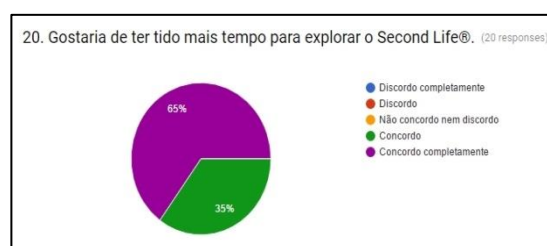


Gráfico 21 – Questão 20

Resumindo, embora as percentagens atribuídas a cada possibilidade de resposta nos vários itens possam transmitir, à primeira vista, uma distribuição mais ou menos uniforme entre o grau de dificuldade máximo e mínimo, olhando para a tabela 1, que nos mostra as respostas individuais, podemos concluir que grande parte dos estudantes sentiu alguma dificuldade na operação do *software* que permite o acesso ao *Second Life*,

uma vez que quase todos os participantes revelaram algum grau de embaraço nesta ou naquela função.

Nota-se também que alguns indivíduos se sentiram globalmente menos embaraçados, como o sujeito codificado como AV4 que considera a plataforma confusa mas só sentiu dificuldade com a mudança de aparência do avatar e que outros manifestaram dificuldades em quase todas as funções e comandos (AV18). É, no entanto, também manifestamente evidente que, com o passar do tempo, os estudantes se sentiram mais confiantes e mais aptos no domínio dos comandos e na orientação e navegação *inworld*, como nos mostra a coluna respeitante à questão número 19, conjugada com o gráfico 15.

	Q. 8	Q. 9	Q. 10	Q. 11	Q. 12	Q. 13	Q. 14	Q. 15	Q. 16	Q. 17	Q. 18	Q. 19	Q. 20	Q. 21
AV 1	DC	DC	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	CC	CC
AV 2	DC	DC	C	C	D	D	D	DC	D	C	DC	CC	CC	D
AV 3	NC/ND	DC	CC	CC	CC	CC	C	DC	DC	CC	D	CC	CC	D
AV 4	DC	DC	D	D	D	D	NC/ND	D	D	C	C	C	C	C
AV 5	NC/ND	D	C	NC/ND	C	C	NC/ND	D	D	C	C	C	CC	CC
AV 6	D	DC	D	NC/ND	D	D	D	D	D	C	NC/ND	CC	CC	CC
AV 7	C	D	C	CC	NC/ND	C	C	D	C	CC	D	C	CC	C
AV 8	DC	DC	C	NC/ND	C	C	C	D	C	CC	DC	C	CC	CC
AV 9	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	NC/ND	D	C	C
AV 10	D	D	CC	CC	C	C	C	NC/ND	C	CC	C	D	C	CC
AV 11	D	DC	CC	C	C	C	D	DC	D	CC	NC/ND	C	CC	C
AV 12	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	NC/ND	C	CC	CC
AV 13	D	D	CC	CC	CC	C	C	D	D	CC	C	D	C	CC
AV 14	DC	DC	C	C	NC/ND	NC/ND	D	D	D	NC/ND	D	CC	CC	D
AV 15	C	C	CC	C	C	D	D	D	C	C	D	C	CC	D
AV 16	DC	DC	D	NC/ND	NC/ND	D	D	DC	NC/ND	C	D	CC	CC	C
AV 17	DC	DC	D	C	DC	NC/ND	NC/ND	DC	DC	NC/ND	NC/ND	C	CC	CC
AV 18	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	C	CC	C	CC	CC	C
AV 19	DC	DC	C	C	NC/ND	C	NC/ND	D	D	D	D	C	C	C
AV 20	D	D	NC/ND	CC	C	D	D	D	NC/ND	CC	C	C	C	CC

Tabela 1 – O ambiente Second Life: respostas

5.2. Comparação com outros ambientes

Na comparação com outros ambientes é necessário, em primeira mão, perceber a opinião dos estudantes em relação a duas questões distintas: primeiro, qual o seu entendimento sobre o *Second Life* enquanto ambiente virtual de aprendizagem e enquanto rede social; segundo, qual a sua opinião sobre se compensa ou não investir neste ambiente virtual, quer seja pelas relações interpessoais quer pelas aprendizagens.

Como se pode observar nos gráficos 22 e 23, onde é perguntado se o *Second Life* pode ser utilizado como um ambiente virtual de aprendizagem (questão 22), a totalidade dos estudantes (100%) respondeu afirmativamente, o mesmo acontecendo na questão 23, quando questionados de o ambiente *Second Life* pode ser considerado uma rede

social. De notar a mudança de opinião em relação à primeira fase do estudo, onde menos de 50% dos estudantes consideraram o *Second Life* como uma rede social (gráfico 7).

No gráfico 24, inquiridos sobre se o *Second Life* pode ser utilizado para o desenvolvimento de atividades educativas, 95% dos estudantes concordaram ou concordaram completamente com a afirmação (questão 64).

No gráfico 25 é possível constatar que, mais uma vez, 100% dos inquiridos acreditam que vale a pena o investimento a favor da riqueza das relações interpessoais (questão 30) e, no gráfico 26 mostra-nos que 85% têm o mesmo sentimento em relação ao investimento em prol da riqueza das aprendizagens (questão 31). Ainda em relação a esta questão, realce-se os 15% da amostra que se mostrou desfavorável o que, na nossa opinião, se deve ao fato de se ter colocado uma questão invertida.



Gráfico 22 – Questão 22

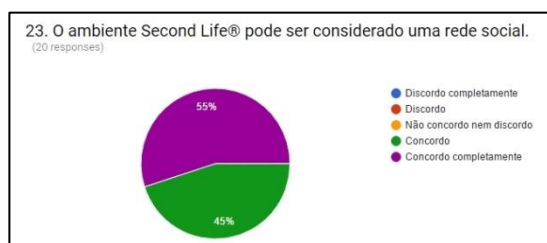


Gráfico 23 – Questão 23



Gráfico 24 – Questão 64



Gráfico 25 – Questão 30



Gráfico 26 – Questão 31

Em relação ao domínio das plataformas, ultrapassando o fato de, ao invés do *Moodle* e do *Facebook* que são acessíveis diretamente através de qualquer *browser*, o *Second Life* exigir a instalação no computador de um software específico, os estudantes concordam em grande maioria que no início foi mais difícil operar na interface do *Second Life* do que em qualquer das outras duas admitindo, porém, que no final do projeto as dificuldades diminuíram substancialmente embora, no domínio interação as opiniões se dividam mais ou menos distributivamente em comparação com o *Facebook*.

Os gráficos 27, 28, 29, 30, 31 e 32 são, quanto a isso, elucidativos. Senão, vejamos:

a) 80% dos estudantes concordam ou concordam completamente que, no início, foi mais difícil a manipulação dos menus e botões do *Second Life* em relação ao *Moodle* (questão 24);

b) 70% dos estudantes discordam ou discordam completamente que, no início, foi mais fácil a operação dos menus e botões do *Second Life* em relação ao *Facebook* (questão 25);

c) no final 50% dos indivíduos concordam ou concordam completamente no sentido de, no final, se sentirem tão confortáveis com o *Second Life* como com o *Moodle* e os outros 50% não concordam ou não concordam completamente (questão 26);

d) no final 50% dos indivíduos concordam ou concordam completamente no sentido de, no final, se sentirem tão confortáveis com o *Second Life* como com o *Facebook* (questão 27) e 10% não concordam nem discordam;

e) no final 50% dos sujeitos concordam ou concordam completamente que é mais fácil interagir no *Second Life* do que *Moodle* e 15% não concordam nem discordam (questão 28);

e) no final 45% dos sujeitos discordam ou discordam completamente que é mais difícil interagir no *Second Life* do que *Moodle* e 25% não concordam nem discordam (questão 29).



Gráfico 27 – Questão 24



Gráfico 28 – Questão 25

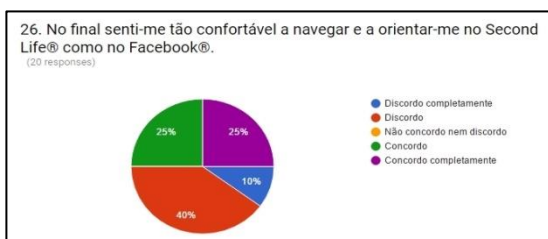


Gráfico 29 – Questão 26

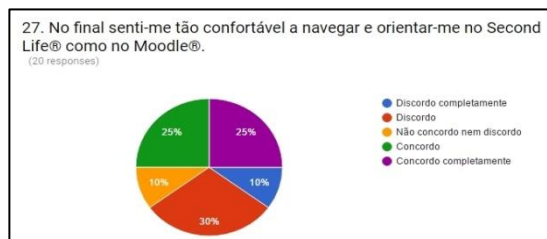


Gráfico 30 – Questão 27



Gráfico 31 – Questão 28



Gráfico 32 – Questão 29

Antes de analisarmos comparativamente o *Second Life* com as outras plataformas quanto à sua utilidade no desenvolvimento de atividades ou projetos de carácter cultural e educativo, é necessário perceber a opinião dos estudantes quanto às ferramentas de comunicação que os ambientes virtuais põem à disposição dos utilizadores, as quais podem ter um efeito potenciador das relações inter-pessoais que, por sua vez, encorajam a realização daquelas atividades e daqueles projetos.

Assim, num grupo de quatro questões dedicadas às comunicações síncronas e assíncronas em geral (gráficos 33, 34, 35 e 36) e noutro grupo de duas questões diretamente relacionadas com mensagens curtas – em modo texto, embora não esteja explícito na formulação das questões – (gráficos 37 e 38), os resultados são os seguintes:

a) nas comunicações síncronas 60% dos inquiridos acham que o *Second Life* é mais útil que o *Facebook* e 30% não concordam nem discordam com a afirmação

(questão 40). Já em relação ao *Moodle*, a porcentagem de inquiridos que acham o *Second Life* mais útil nas comunicações síncronas sobe para 85% (questão 41);

b) nas comunicações assíncronas 40% dos sujeitos mostram-se a favor do *Second Life* em relação ao *Moodle*, com 25% que não concordam nem discordam (questão 42) e, novamente, 40% manifesta a sua preferência pelo *Second Life* comparativamente com o *Facebook*, com 30% a não concordarem nem discordarem (questão 43);

c) nas mensagens curtas a preferência recai claramente no *Facebook*, com 80% de concordância enquanto ambiente mais útil para este tipo de mensagens (questão 44) e 40% dos indivíduos concorda que o *Moodle* também tem uma maior utilidade que o *Second Life*, com 30% que não concordam nem discordam (questão 45).

Estes dados merecem uma análise mais cuidada. As comunicações assíncronas são, na maioria das vezes, em modo texto, independentemente da plataforma utilizada. Mas não se explicita, na formulação das questões 40 e 41, se as comunicações síncronas são em modo texto ou por voz nem, nas questões 44 e 45, se as mensagens curtas são em modo síncrono ou assíncrono.

Sendo assim, é possível interpretar que os 25% dos inquiridos que consideram o *Second Life* mais útil que o *Moodle* para a troca de mensagens curtas e os 30% que não concordam nem discordam estejam a relacioná-las com comunicação síncrona, uma vez que durante todo o projeto utilizaram intensivamente o *chat* no *Second Life*. Por outro lado, dada a experiência vivida, quer novamente na comunicação por texto quer essencialmente na comunicação por voz e especialmente durante as conferências e durante a exposição, é natural que a esmagadora maioria dos estudantes se manifeste a favor do *Second Life* para a realização de comunicações em modo síncrono.

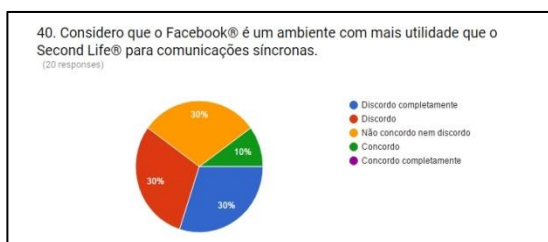


Gráfico 33 – Questão 40



Gráfico 34 – Questão 41

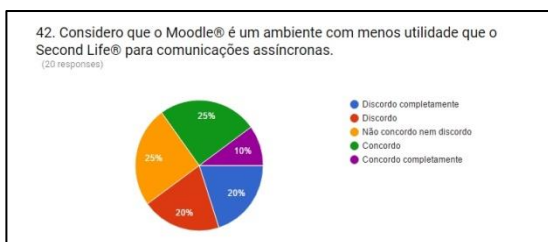


Gráfico 35 – Questão 42



Gráfico 36 – Questão 43



Gráfico 37 – Questão 44

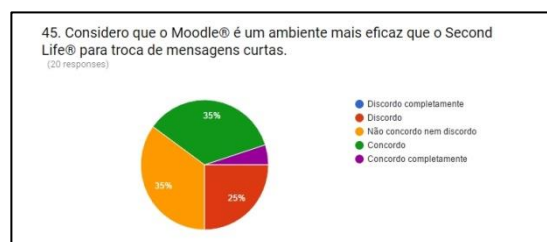


Gráfico 38 – Questão 45

Não sendo uma questão de investigação, tentamos perceber se existem vantagens na utilização do *Second Life* relativamente a outros ambientes virtuais de aprendizagem. Considerando que as reuniões e os debates são uma fatia importante da atividade académica, revela-se particularmente importante conhecer a preferência dos utilizadores das várias plataformas para a realização deste tipo de atividades. Assim, sem qualquer distinção entre reuniões ou debates em modo síncrono ou assíncrono, dos gráficos 39, 40, 41, 42, 43 e 44 podemos recolher os seguintes dados:

a) só 10% dos inquiridos concordam que o *Facebook* propicia um ambiente mais interativo que o *Second Life* para a realização de debates, enquanto que 15% não concordam nem discordam e 75% preferem o *Second Life* (questão 36). No mesmo sentido, 80% da amostra que participa no estudo concorda (40%) ou concorda completamente (40%) que os debates no *Second Life* são mais interativos que no *Moodle*. Os restantes 20% não concordam nem discordam (questão 37).

b) 35% dos sujeitos concordam que preferem interagir no *Second Life* quando sentem necessidade de debater conteúdos académicos, 20% não concordam nem discordam e 45% preferem a interação com recurso ao *Moodle* (questão 33). Já em relação ao *Facebook* e à preferência pela plataforma mais propícia para debater conteúdos académicos, 30% dos sujeitos prefere esta rede social, 40% não concordam nem discordam com uma ou com outra plataforma e 30% dão prioridade ao *Second Life* (questão 35).

c) para a realização de reuniões acadêmicas 90% dos indivíduos prefere claramente o *Second Life* em detrimento do *Moodle* (questão 38) e 75% concordam que aquele mundo virtual tridimensional é melhor que o *Facebook* (questão 39).

Embora as respostas mencionadas nas alíneas a) e b) pareçam um tanto ou quanto contraditórias, uma vez que as questões se referem à realização de debates com a utilização do *Second Life*, do *Moodle* e do *Facebook*, é natural que os estudantes reconheçam que o *Second Life* propicia um ambiente mais interativo mas prefiram o *Moodle* ou o *Facebook* para a realização de debates com conteúdo acadêmico, uma vez que ainda se sentem mais confortáveis nesses ambientes, como se constatou na análise das questões número 8 a número 21. No entanto, para a realização de encontros acadêmicos organizados, mais formais e muitas vezes mais prolongados no tempo, onde por norma existe uma maior audiência, a preferência recai claramente no *Second Life* pelas condições que proporciona, em tudo semelhantes às condições existentes em qualquer auditório universitário.

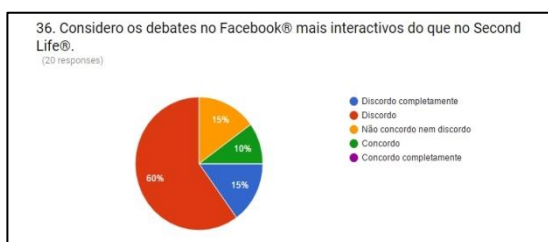


Gráfico 39 – Questão 36

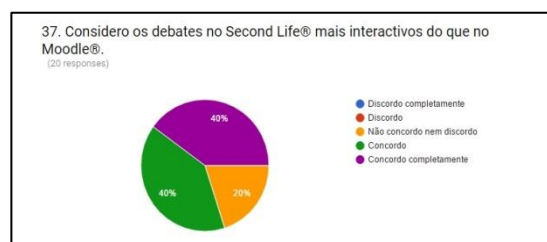


Gráfico 40 – Questão 37

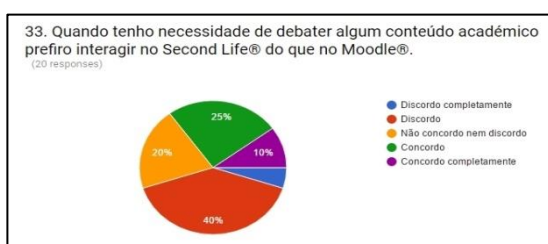


Gráfico 41 – Questão 33

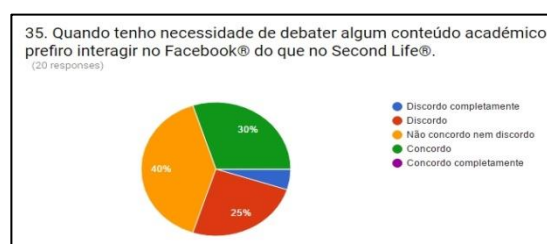


Gráfico 42 – Questão 35

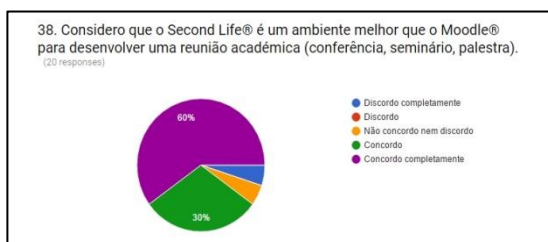


Gráfico 43 – Questão 38



Gráfico 44 – Questão 39

A utilização educativa das ferramentas e serviços que proliferam na Internet não deve ser encarada só como uma forma de debate e partilha de opiniões ou de conhecimentos, sendo os conteúdos uma peça fundamental no desenvolvimento dos projetos, quer individuais quer em grupo.

Para concluir este grupo de questões, analisando os gráficos 45 e 46, verificamos que só 20% dos indivíduos dá preferência ao *Second Life* em relação ao *Moodle* no sentido da apropriação de conteúdos científicos (questão 32) e 25% manifesta a mesma opinião na comparação entre o *Second Life* e o *Facebook* com uma percentagem muito grande (50%) a não concordarem nem discordarem no sentido da preferência (questão 34).

As respostas são em tudo coerentes não só com o trabalho desenvolvido durante o estudo como também coerentes com a própria natureza das plataformas. Sendo o *Second Life* um espaço interativo por excelência, a sua conceção não foi pensada para a disponibilização de conteúdos, geralmente em formato de ficheiros eletrónicos, os quais se podem obter muito mais facilmente quer no *Moodle* quer mesmo no *Facebook*.

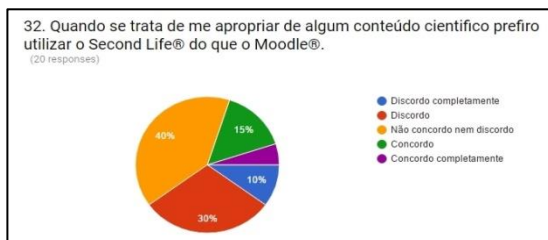


Gráfico 45 – Questão 32

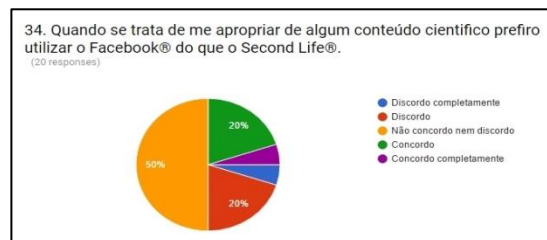


Gráfico 46 – Questão 34

Em resumo, a análise aos dados deste grupo de questões permite concluir que os participantes, após o projeto, consideram o *Second Life* não só um ambiente virtual de aprendizagem mas também uma rede social.

Embora, corroborando as opiniões expressas na primeira parte do questionário, os participantes considerem que a plataforma *Second Life* apresenta uma interface mais difícil de operar, em comparação com os ambientes *Moodle* e *Facebook*, consideram claramente aquele mundo virtual tridimensional com muitas mais possibilidades de interação e muito mais aliciante para o desenvolvimento de atividades académicas, especialmente em modo síncrono, com destaque para a realização de conferências. Contudo, quando se trata da apropriação de conteúdos científicos, a preferência recai

sobre as plataformas *Moodle* e *Facebook*, embora uma boa percentagem de indivíduos se sintam divididos em relação a esta questão.

	Q. 22	Q. 23	Q. 24	Q. 25	Q. 26	Q. 27	Q. 28	Q. 29	Q. 30	Q. 31	Q. 32	Q. 33	Q. 34	Q. 35	Q. 36	Q. 37	Q. 38	Q. 39	Q. 40	Q. 41	Q. 42	Q. 43	Q. 44	Q. 45
AV 1	CC	CC	CC	D	D	C	D	D	C	D	D	D	NC/ND	NC/ND	D	C	C	D	D	C	C	C	D	D
AV 2	CC	CC	C	DC	CC	CC	D	D	CC	DC	D	D	NC/ND	D	C	CC	DC	C	CC	NC/ND	NC/ND	D	C	
AV 3	CC	C	CC	CC	D	D	C	D	CC	DC	DC	D	D	D	C	C	CC	C	NC/ND	C	C	D	D	NC/ND
AV 4	CC	C	C	D	D	D	NC/ND	NC/ND	C	D	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	D	CC	C	D	NC/ND	C	C	NC/ND	D	C
AV 5	C	C	C	D	D	NC/ND	D	D	CC	D	NC/ND	C	NC/ND	C	D	CC	CC	DC	D	C	NC/ND	NC/ND	D	D
AV 6	CC	CC	C	NC/ND	C	C	NC/ND	NC/ND	CC	DC	NC/ND	C	D	D	C	CC	DC	DC	CC	DC	DC	D	NC/ND	
AV 7	CC	CC	NC/ND	D	D	D	C	D	CC	D	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	D	NC/ND	CC	DC	D	CC	C	C	D	D
AV 8	CC	CC	CC	DC	CC	CC	CC	DC	CC	DC	NC/ND	CC	NC/ND	NC/ND	D	CC	CC	DC	DC	CC	DC	DC	NC/ND	NC/ND
AV 9	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	D	D	D	C	D	C	C	C	DC	D	C	D	D	NC/ND
AV 10	C	C	C	DC	DC	DC	D	CC	C	D	NC/ND	D	C	C	NC/ND	C	C	NC/ND	NC/ND	C	NC/ND	C	D	C
AV 11	CC	C	CC	D	C	NC/ND	NC/ND	NC/ND	CC	DC	D	D	C	C	NC/ND	NC/ND	CC	D	NC/ND	C	DC	D	DC	CC
AV 12	C	C	D	D	D	C	C	C	D	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	D	C	C	C	D	C	D	D	D	D	C
AV 13	CC	CC	CC	D	DC	DC	DC	DC	CC	DC	DC	DC	CC	D	D	CC	CC	DC	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND
AV 14	CC	C	NC/ND	NC/ND	CC	CC	CC	D	CC	DC	D	D	NC/ND	D	DC	CC	DC	DC	DC	CC	D	D	D	C
AV 15	CC	CC	C	D	D	D	D	C	C	D	D	D	NC/ND	NC/ND	D	C	C	D	D	C	D	D	D	C
AV 16	CC	CC	C	C	CC	CC	CC	NC/ND	CC	DC	NC/ND	NC/ND	NC/ND	DC	CC	CC	DC	DC	DC	C	D	D	D	D
AV 17	CC	CC	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	NC/ND	C	C	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	CC	CC	CC	DC	D
AV 18	CC	CC	CC	CC	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND
AV 19	CC	CC	C	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	DC	DC	CC	CC	DC	DC	CC	CC	CC	CC	DC	NC/ND
AV 20	CC	C	D	D	C	C	C	NC/ND	CC	CC	C	C	C	D	D	CC	CC	DC	D	C	DC	D	D	C

Tabela 2 – Comparação com outros ambientes: respostas

5.3. *Second Life* promotor da interculturalidade

As atividades desenvolvidas na segunda fase do estudo tinham como objetivo a promoção da interculturalidade entre os estudantes. Este grupo de questões tem como finalidade analisar a reação dos participantes às tarefas realizadas para, a partir daí, perceber se os objetivos definidos foram ou não alcançados.

Em primeiro lugar, os dados apresentados nos gráficos 47, 48 e 49 mostram-nos que a preparação das tarefas teve bastante impacto na aquisição de novos conhecimentos relacionados com a cultura dos locais e países de origem dos estudantes:

a) na preparação das conferências respetivamente 80% e 85% dos inquiridos consideram que enriqueceram os seus conhecimentos acerca do seu local de nascimento/habitação (questão 49) e que descobriram mais características sobre personalidades do seu país de origem (questão 50);

b) 90 % dos inquiridos admite ter ficado a conhecer melhor a cultura do seu país na preparação da exposição sobre cultura popular e tradicional (questão 51).



Gráfico 47 – Questão 49



Gráfico 48 – Questão 50



Gráfico 49 – Questão 51

Os gráficos seguintes mostram a importância deste tipo de atividades promotoras de interculturalidade, não só na aquisição de conhecimentos sobre fatos completamente desconhecidos, mas também no acrescento de valor aos conhecimentos já adquiridos.

Podemos assim, na observação dos gráficos 50, 51, 52, 53 e 54, retirar as seguintes conclusões:

a) na conferência sobre o local de nascimento/habitação, 95% dos sujeitos ficaram a conhecer locais que desconheciam (questão 52) e 90% adquiriram mais conhecimentos sobre locais que já conheciam e sobre os quais já tinham alguma informação (questão 53);

b) na conferência sobre personalidades relevantes, 85% afirmam ter ficado a conhecer personalidades sobre as quais desconheciam a existência (questão 54) e 95% admitem ter ficado com mais informação sobre personalidades que já conheciam (questão 55);

c) 95% dos sujeitos confirmam que, ao assistir à exposição sobre cultura popular e tradicional, ficaram a conhecer melhor a cultura dos países representados (questão 56).



Gráfico 50 – Questão 52



Gráfico 51 – Questão 53



Gráfico 52 – Questão 54



Gráfico 53 – Questão 55

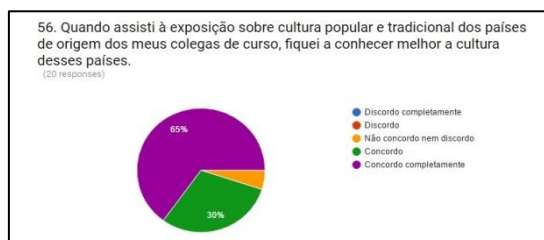


Gráfico 54 – Questão 56

Os gráficos seguintes (55, 56 e 57) não só confirmam os dados anteriores como são, ainda, reveladores da importância — em relação à partilha de cultura — da realização das conferências e da exposição final.

A totalidade dos indivíduos (100%) considera muito útil a conferência sobre o local de nascimento/habitação (questão 46) enquanto 65% consideram muito útil a conferência sobre personalidades relevantes (questão 47). Alguns dos inquiridos (30%) consideram esta segunda conferência pouco útil o que, provavelmente, se deve mais uma vez ao fato da pergunta ser invertida.

Já em relação à exposição sobre cultura popular e tradicional, novamente 100% dos indivíduos a concordarem com a afirmação de que a exposição se revelou útil ou muito útil (questão 48).

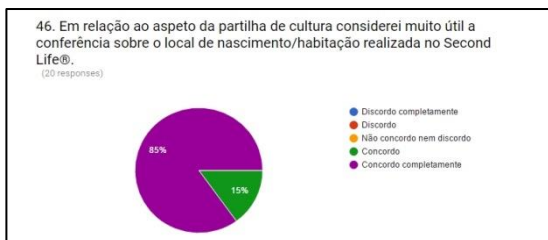


Gráfico 55 – Questão 46



Gráfico 56 – Questão 47

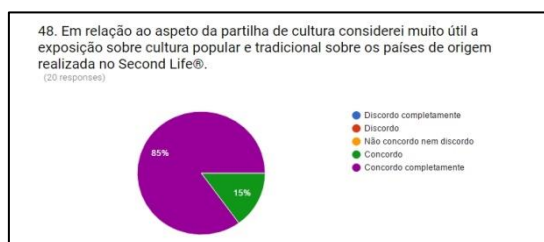


Gráfico 57 – Questão 48

Viajar é, reconhecidamente, uma das formas mais eficazes de se descobrir a cultura de um país ou de uma região. Os gráficos 58 e 59 mostram como as atividades desenvolvidas exerceram influência no desejo dos participantes em viajar e conhecer melhor os outros países.

Assim, podemos observar que 95% dos inquiridos concordam ou concordam completamente que, após as atividades, ficaram com vontade de viajar para alguns dos países apresentados e outros 95% (questão 57) concordam ou concordam completamente que ficaram motivados para efetivamente concretizarem essas viagens (questão 58).

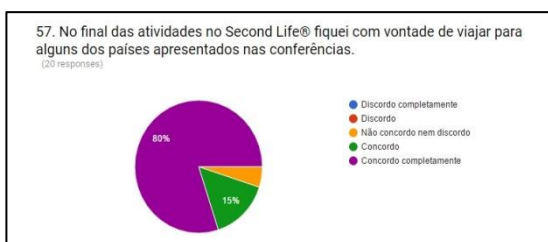


Gráfico 58 – Questão 57



Gráfico 59 – Questão 58

Concluindo, é de fato notório que a promoção de atividades de caráter cultural com recurso ao *Second Life* permite, quer na fase de preparação quer na sua execução, conhecer melhor não só muitos dos aspetos culturais de outros países ou locais como, ainda, impulsiona a aquisição de conhecimentos sobre a nossa própria cultura.

Então, de acordo com as definições apresentadas na fundamentação teórica, podemos considerar que, embora a uma escala mais reduzida, a proposta de atividades promotoras de interculturalidade são de fato interculturalismo, com resultados evidentes.

	Q. 46	Q. 47	Q. 48	Q. 49	Q. 50	Q. 51	Q. 52	Q. 53	Q. 54	Q. 55	Q. 56	Q. 57	Q. 58
AV1	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV2	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV3	CC	DC	CC	D	C	C	CC	C	CC	C	C	CC	C
AV4	CC	DC	CC	C	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV5	CC	D	CC	D	C	CC	CC	CC	CC	CC	C	CC	CC
AV6	CC	DC	CC	D	CC	C	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV7	CC	DC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV8	CC	DC	CC	C	C	C	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV9	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
AV10	CC	DC	CC	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
AV11	CC	DC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV12	C	C	C	NC/ND	NC/ND	NC/ND	C	C	C	C	NC/ND	C	CC
AV13	CC	DC	CC	C	C	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	CC	CC	CC
AV14	CC	DC	CC	C	CC	C	C	C	CC	CC	CC	CC	CC
AV15	CC	DC	CC	CC	C	C	C	C	D	C	C	NC/ND	NC/ND
AV16	CC	D	CC	C	C	C	CC	NC/ND	NC/ND	C	C	CC	CC
AV17	CC	DC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV18	C	C	C	C	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV19	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV20	CC	NC/ND	CC	C	C	CC	CC	C	CC	CC	CC	CC	C

Tabela 3 - Second Life como promotor da interculturalidade: respostas

5.4. Relações interculturais como fator de aproximação e facilitadoras de sucesso

Neste último grupo de questões tenta-se perceber se, na perspectiva dos participantes, as atividades com recurso ao *Second Life*, independentemente de visarem ou não explicitamente as relações interculturais, promovem efetivamente a interculturalidade e têm ou não influência quer na aproximação entre os estudantes quer no seu sucesso académico.

Começamos a análise com os gráficos 60, 61 e 62 e percebemos que, como demonstrado atrás, embora os participantes tenham participado ativamente nas tarefas propostas e as tenham considerado culturalmente bastante enriquecedoras, finalizada a atividade, a maioria não voltou a utilizar o *Second Life* para o desenvolvimento de trabalhos académicos, quer no âmbito da unidade curricular quer em unidades curriculares diferentes. No entanto muitos dos estudantes voltaram a entrar no mundo virtual para uma utilização meramente lúdica.

Para reunirem com os colegas e desenvolverem trabalhos académicos relacionados com a unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem, 70% dos

inquiridos afirmam nunca mais terem voltado ao *Second Life* (questão 61), enquanto no âmbito de outras unidades curriculares são 80% aqueles nunca mais utilizaram o *Second Life* (questão 62).

Já para fins meramente lúdicos a percentagem de sujeitos que não voltou a ligar-se ao *Second Life* desce para 30%, com 45% a afirmarem que se ligaram entre uma a cinco vezes, 15% entre cinco a dez vezes e 10% mais de dez vezes (questão 63).

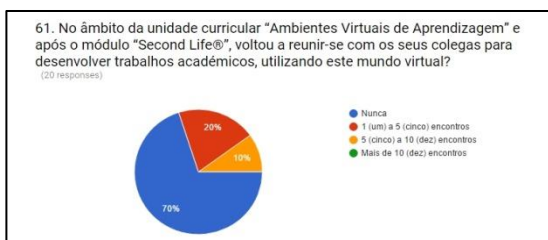


Gráfico 60 – Questão 61

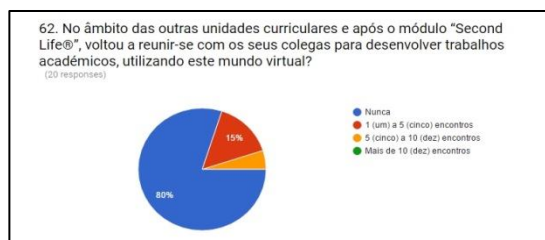


Gráfico 61 – Questão 62

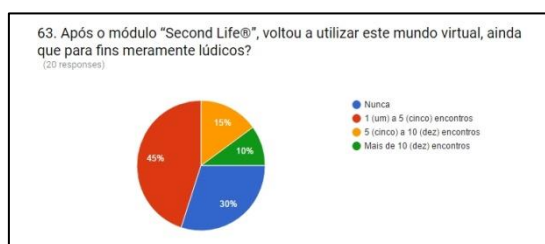


Gráfico 62 – Questão 63

Nos gráficos 63, 64, 65 e 66, podemos observar o seguinte:

a) comparativamente com outras unidades curriculares, onde não se utilizam ambientes virtuais tridimensionais, 90% dos indivíduos consideram que a utilização do *Second Life* é propícia à aproximação e compreensão das pessoas ao nível intercultural (questão 59);

b) a existência de atividades educativas de carácter formal com utilização do *Second Life* são, na opinião da totalidade dos inquiridos, promotoras da interculturalidade (questão 66);

c) a utilização do *Second Life* em ambiente educativo promove o desenvolvimento de um ambiente intercultural, segundo as respostas de 100% dos sujeitos (questão 60);

d) de acordo com 100% dos estudantes a utilização do *Second Life* para encontros informais na preparação ou realização de tarefas académicas é também um fator de promoção da interculturalidade (questão 67).

Podemos então concluir que estas questões, embora de carácter muito similar, fornecem respostas em tudo coerentes com o sentimento dos inquiridos ao longo de todo o questionário, uma vez que estes concordam quase em absoluto que a utilização do *Second Life* em ambiente educativo é um fator de aproximação e promotor da interculturalidade, independentemente da natureza da unidade curricular ou da formalidade dos encontros.

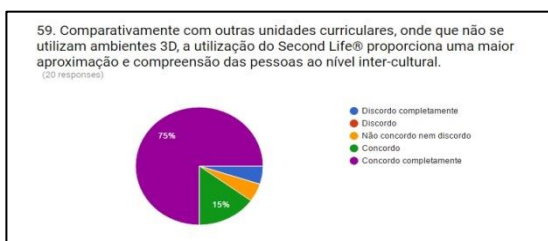


Gráfico 63 – Questão 59

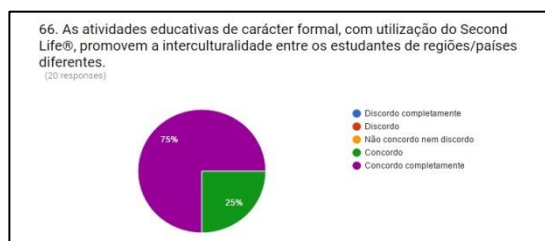


Gráfico 64 – Questão 66

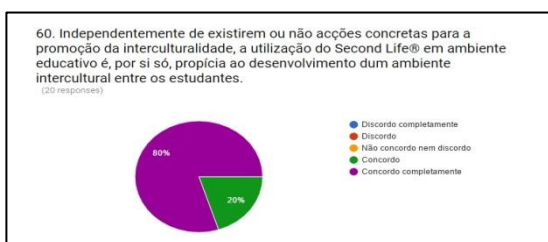


Gráfico 65 – Questão 60

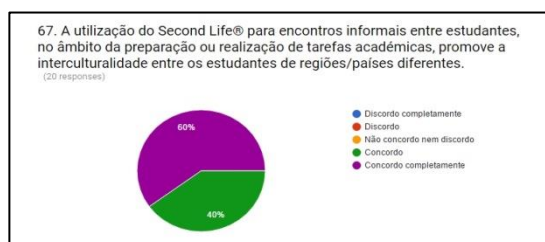


Gráfico 66 – Questão 67

Os gráficos 67, 68 mostram que a grande maioria dos estudantes considera que, por ter realizado tarefas específicas promotoras da interculturalidade, se sentiram mais motivados para a realização de outras tarefas, independentemente da unidade curricular.

Podemos ver que 80% dos inquiridos ficaram mais motivados para realizar outras tarefas na unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem (questão 68) e 85% sentiram-se com mais motivação para a realização de tarefas nas outras unidades curriculares.



Gráfico 67 – Questão 68

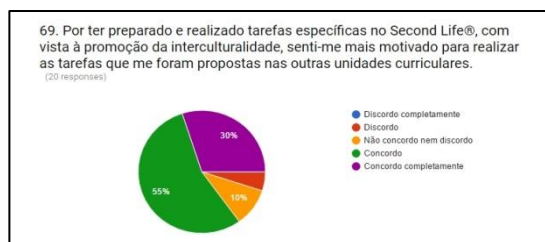


Gráfico 68 – Questão 69

Por fim, os gráficos 69, 70, 71 e 72 mostram a importância, para um melhor sucesso académico, das atividades de carácter educativo que têm como suporte o *Second Life*, tenham ou não como objetivo a promoção da interculturalidade e que, independentemente do formato ou da plataforma utilizada, nos cursos em regime de *elearning* que envolvam estudantes de várias regiões do globo, devem existir atividades de carácter intercultural.

As respostas às questões que foram colocadas são elucidativas:

a) 95% dos inquiridos consideram que a utilização do *Second Life* em *elearning* promove o sucesso educativo (questão 65);

b) 85% estão de acordo que o desenvolvimento de atividades específicas promotoras da interculturalidade contribuíram para o sucesso na unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem (questão 70) e 70% concordam que, essas mesmas atividades, também tiveram influência em relação ao sucesso nas outras unidades curriculares (questão 71);

c) na globalidade (100%) os estudantes concordam ou concordam completamente que, em cursos em regime de *elearning*, é fundamental para o sucesso académico a existência de atividades que promovam a interculturalidade.



Gráfico 69 – Questão 65



Gráfico 70 – Questão 70



Gráfico 71 – Questão 71

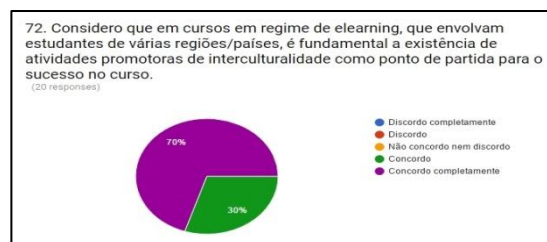


Gráfico 72 – Questão 72

Em suma, este grupo de questões mostra-nos que a utilização do *Second Life*, no ensino superior em *elearning*, poderá ter um papel importante na aproximação entre os estudantes, promovendo a interculturalidade e contribuindo para o sucesso educativo.

Fica ainda demonstrado que, na opinião dos participantes, quando os cursos são frequentados por estudantes de vários países, independentemente da utilização ou não do *Second Life*, as instituições de ensino superior devem incluir no plano de estudos atividades com vista à melhoria das relações interpessoais e interculturais.

	Q. 59	Q. 60	Q. 61	Q. 62	Q. 63	Q. 64	Q. 65	Q. 66	Q. 67	Q. 68	Q. 69	Q. 70	Q. 71	Q. 72
AV 1	CC	CC	N	N	1-5	CC	CC	CC	CC	CC	C	CC	CC	CC
AV 2	CC	CC	1-5	N	1-5	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	NC/ND	CC
AV 3	DC	CC	N	N	N	CC	C	C	C	CC	C	C	C	CC
AV 4	CC	C	N	N	N	CC	CC	CC	C	CC	CC	CC	CC	CC
AV 5	CC	CC	1-5	1-5	5-10	C	CC	CC	CC	C	D	NC/ND	D	CC
AV 6	CC	CC	N	N	1-5	NC/ND	C	C	C	C	C	C	C	C
AV 7	CC	C	N	N	N	C	C	CC	C	C	C	C	C	C
AV 8	CC	CC	5-10	N	5-10	CC	CC	CC	CC	CC	C	CC	NC/ND	CC
AV 9	NC/ND	C	N	N	1-5	C	C	C	C	C	C	C	C	C
AV 10	C	CC	N	N	N	C	C	C	C	C	C	C	NC/ND	C
AV 11	CC	CC	N	N	1-5	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV 12	CC	CC	N	N	1-5	CC	CC	CC	CC	NC/ND	NC/ND	NC/ND	NC/ND	C
AV 13	C	CC	N	N	1-5	C	D	CC	CC	D	NC/ND	D	NC/ND	CC
AV 14	CC	CC	N	N	10+	CC	CC	CC	CC	C	C	C	C	CC
AV 15	CC	CC	N	N	N	CC	C	C	C	C	C	C	C	CC
AV 16	C	CC	1-5	1-5	5-10	CC	CC	CC	CC	C	C	C	C	CC
AV 17	CC	CC	N	N	N	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV 18	CC	C	1-5	1-5	1-5	CC	C	CC	C	C	C	C	C	C
AV 19	CC	CC	5-10	5-10	10+	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC
AV 20	CC	CC	N	N	1-5	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC	CC

Tabela 4 - Relações interculturais como um fator de aproximação e facilitadoras de sucesso: resultados

PARTE V – CONCLUSÕES

5.1. Conclusões

De acordo com a questão de investigação, este estudo procurou entender até que ponto a utilização do *Second Life* como ambiente virtual de aprendizagem pode estimular os estudantes em regime de *elearning*, normalmente afastados fisicamente e com raízes culturais diversas, a partilharem características das suas culturas e, com isso, alcançarem um melhor desempenho académico.

Para responder a esta questão foram elencadas duas subquestões com diferentes objetivos, nomeadamente: compreender se a promoção de atividades educativas com recurso ao *Second Life* é um fator de promoção da interculturalidade entre os estudantes; se estas atividades podem levar a uma maior aproximação entre os estudantes e, conseqüentemente, originar melhorias no seu desempenho académico.

À margem destas questões procurou-se, ainda, para uma melhor perceção e compreensão dos resultados, perceber se o *Second Life* pode ser considerado um ambiente virtual de aprendizagem e se existem diferenças entre este mundo virtual tridimensional e outras plataformas distintas, o *Moodle* e o *Facebook*.

Finalizado o estudo podemos concluir que embora o *Second Life*, na sua vertente tecnológica, exija recursos avançados de *hardware* e uma curva de aprendizagem um tanto ou quanto longa no domínio da plataforma e na orientação *inworld*, as diferenças entre esta plataforma e o *Moodle* ou o *Facebook* esbatem-se com a sua utilização. Em relação à vertente educativa, o *Second Life* pode ser considerado um ambiente virtual de aprendizagem e pode ser utilizado para várias atividades académicas, formais ou não formais, com especial destaque para as conferências e exposições.

Através de atividades orientadas para o intercâmbio cultural entre os estudantes, o *Second Life* mostrou-nos ser um ambiente de excelência, não só pela interatividade proporcionada pela proximidade “física” entre os avatares como pelas condições que oferece no domínio da aproximação ao mundo real.

Por fim, concluímos que o *Second Life* permite uma maior aproximação entre os estudantes, levando-os a um maior conhecimento e respeito pelas diversas culturas em presença, o que contribui para uma maior motivação nas atividades propostas e, em

consequência, um melhor desempenho a nível académico. De realçar que, na opinião dos inquiridos, a inclusão de atividades promotoras da interculturalidade devem ser incluídas nos currículos do ensino superior em *elearning*.

5.2. Reflexão final e limitações do estudo

As conclusões a que chegámos não se podem generalizar em virtude de diversos fatores, entre eles e sem que a ordem reflita a importância dos mesmos, o tempo dedicado à investigação, a dimensão da amostra e o fato desta estar limitada a uma única instituição e a uma única turma.

A juntar a estes três elementos, realce-se a sobrecarga a que os estudantes estiveram sujeitos, em virtude das suas atividades profissionais e da diferença horária entre as respetivas regiões o que, por vezes, levantou alguns constrangimentos. Com exceção da última tarefa, onde quase todos os participantes estiveram reunidos na abertura da exposição, foi de todo impossível contar com a sua participação simultânea nas conferências, o que obrigou a alterar e a desdobrar horários e levou a um esforço redobrado por parte do autor do estudo no sentido de acompanhar a apresentação de todos os trabalhos solicitados.

No entanto, embora não sendo possível extrapolar este estudo para outros contextos e outras instituições, foi notória a entrega e a dedicação dos participantes, levando-nos a pensar que atividades deste tipo serão sempre bem-vindas e do agrado de todos, pese embora a dificuldade em incluí-las nos currículos, normalmente tão preenchidos.

5.3. Sugestões para futuras investigações

Se bem que a investigação tenha possibilitado algumas ilações interessantes, é nossa opinião que seria profícua a realização de mais estudos deste tipo, nomeadamente:

- a) junto de outras instituições de ensino superior;

b) com outros ambientes e plataformas;

c) com a utilização do *Second Life* em diversas unidades curriculares.

Para finalizar e noutro âmbito, sendo o *Second Life* um ambiente aberto e frequentado por milhares de utilizadores de várias origens e com interesses diversificados, o que por vezes dificulta a realização com a devida tranquilidade de atividades educativas, na sequência de opiniões trocadas com alguns docentes do ensino superior propõe-se a instalação, gestão e manutenção de um ambiente em tudo semelhante mas de utilização restrita, embora transversal a todas as universidades portuguesas o que, de fato, já esteve pensado por alguns desses docentes.

Referências bibliográficas

- ANTUNES, F. (2004). Globalização, europeização e especificidade educativa portuguesa: A estruturação global de uma inovação nacional. In *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 70, Dezembro 2004, pp 101-125. Lisboa: Centro de Estudos Sociais.
- BETTENCOURT, T, ABADE, A. (2007). Mundos virtuais de aprendizagem e de ensino - uma caracterização inicial. In Marcelino, M. e Silva, M. (org), *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa*, pp 37-42. Consultado em 22/3/2016. Disponível em https://cleobekkers.files.wordpress.com/2007/06/mundos_virtuais_tb_aa_siie2007.pdf.
- BETTGER, S. (2008). *Nonprofits and Second Life: promoting causes inside Second Life for real-world impact. Givin Circles Network*. Consultado em 25/02/2016. Disponível em <https://melindaklewis.files.wordpress.com/2009/05/nonprofitsandsecondlifereport1008.pdf>.
- CAÇÃO, O. (2009). *Construção de comunidades virtuais com o Second Life®*. Dissertação de mestrado. Aveiro: Universidade de Aveiro. Consultado em 11/04/2016. Disponível em <http://ria.ua.pt/handle/10773/1392>.
- CARVALHO, A. (2008). *Manual de ferramentas da Web 2.0 para professores*. Lisboa, Ministério da Educação.
- CASTELLS, M. (2005). A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política, In Castells, M. & Cardoso, G. (Orgs.) *A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Acção Política* (pp. 17-30). Lisboa: INCM.
- COHEN, L., MANION, L., & MORRISON, K. (2007). *Research Methods in Education* (Sixth ed.). London and New York: Routledge.
- COMISSÃO EUROPEIA/EACEA/EURYDICE, 2014. *A Modernização do Ensino Superior na Europa: Acesso, Retenção e Empregabilidade 2014*. Relatório Eurydice. Luxemburgo: Serviço de Publicações da União Europeia.

-
- COSTA, A. & MORGADO, L. (2014). Cenários de futuro na Educação a Distância e Elearning no ensino superior em Portugal. estudo exploratório. In *Indagatio Didactica*, vol. 6(1), 2014. CIDTFF - Universidade de Aveiro.
- COUTINHO, C. P. & CHAVES, J. H. (2002). O estudo de caso na investigação em Tecnologia Educativa em Portugal. In *Revista Portuguesa de Educação*, 2002, 15(1), pp 221-243. CIEd - Universidade do Minho.
- COUTINHO, C. P. (2009). Tecnologias Web 2.0 na sala de aula: três propostas de futuros professores de Português. In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.2 (1); pp. 75-86. Consultado em 28/01/2016. Disponível em <http://eft.educom.pt>.
- CROOKS, A., HUDSON-SMITH, A., & DEARDEN, J. (2009). Agent Street: An Environment for Exploring Agent-Based Models in Second Life. In *Journal of Artificial Societies and Social Simulation*, 12(4)10. Consultado em 23/04/2016. Disponível em <http://jasss.soc.surrey.ac.uk/12/4/10.html>.
- CUCHE, D. (1999). *A noção de cultura nas ciências sociais*. Bauru: Edusc.
- DILLENBOURG, R. (2000). Virtual Learning Environments. EUN Conference 2000: “*Learning the new Millennium: building new education strategies for schools*”. Workshop on virtual learning environments. Consultado em 22/04/2016. Disponível em <http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.5.18.pdf>.
- DOWNES, S. (2005). *E-learning 2.0*. eLearn Magazine, Volume 2005, Issue 10.
- FLICK, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*, 2.^a ed. Madrid: Morata.
- FRIAS, P. (2010). *Novos Colonos: Comunicação, Representação e Apropriação do Espaço em Mundos Virtuais Online - A comunidade portuguesa em Second Life@*. Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. Consultado em 07/01/2016. Disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/57287>.
- GARRISON, G. R. (1985). Three Generations of Technological Innovation in Distance Education. In *Distance Education*, 6(2), pp. 235-241.

-
- GIDDENS, A. (1990). *The Consequences of Modernity*. Stanford University Press, Stanford, Reino Unido.
- GOHN, M.G. (2006). Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. In *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, vol. 14, n. 50, pp. 27-38. Rio de Janeiro: Brasil.
- GOMES, M. J. (2005). E-Learning: reflexões em torno do conceito. In DIAS, P. e FREITAS, V. (orgs.), *Actas da IV Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges '05*, Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, pp. 229-236.
- GOMES, M.J. (2006). E-learning e educação on-line: Contributos para os princípios de Bolonha. Em *Actas do VII Colóquio sobre Questões Curriculares (III Colóquio Luso-Brasileiro)*; Globalização e (des) igualdades: os desafios curriculares. Braga, Centro de Investigação em Educação, Universidade do Minho, pp. 35-45.
- HALL, S. (2003). A questão multicultural. In: SOVIK, Liv (Org.). *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG. pp. 51-100.
- HALL, S. (2005). *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. 10ª edição. Rio de Janeiro, DP&A Editora.
- HIMANEN, P. (2005). Desafios Globais da Sociedade de Informação. In Castells, M. & Cardoso, G. (Orgs.) *A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Acção Política* (pp. 347-379). Lisboa, INCM.
- IMF (2000). *Globalization: Threats or Opportunity*. IMF Publications. Consultado em 08/04/2012. Disponível em <http://www.imf.org/external/np/exr/ib/2000/041200to.htm>.
- JUSTIÇA, P. (2013). *A ausência do Corpo na Comunicação Online – a descoberta da identidade no Second Life*. Tese de Doutoramento. Lisboa: Universidade Aberta.
- KEEGAN, D. (1980). *On the Nature of Distance Education*, n.º 33. Hgen: Zentrales Institut für Fernstudienforschung.

-
- KELTON, A. J. (2007). *Second Life: Reaching into the virtual world for real-world learning*. ECAR Research Bulletin, Volume 2007, Issue 17. Louisville & Washington: Educause.
- KILPATRICK, S., BARRET, M., & JONES, T. (2003). *Defining Learning Communities*. Consultado em 07/03/2016. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/43527785_Defining_Learning_Communities.
- LAGES, M.F. & MATOS, A. (2009). Da multiculturalidade à interculturalidade. In *Revista Povos e Culturas*, N.º 13, pp. 9-43. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa.
- LÉVY, P. (1996). *O Que é o Virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34.
- LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- LISBÔA, E. S., COUTINHO, C. P. (2001). Comunidades Virtuais: Sistematizando Conceitos. In *Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL*, Vol. 2, n.º. 4. Consultado em 19/04/2016. Disponível em: <http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br>.
- LOCKE, K. D. (2001). *Grounded Theory in Management Research*. London: SAGE Publications.
- LOWENTHAL, P. R. (2009). The evolution and influence of social presence theory on online learning. In T. T. Kidd (Ed.), *Online education and adult learning: New frontiers for teaching practices* (pp. 124-139). Hershey, PA: IGI Global. Consultado em 16/03/2016. Disponível em <http://www.irma-international.org/viewtitle/36883/>.
- MACEDO, A. (2011). *A Presença Social e a Socialização Online: Estudo de Caso no Second Life e Moodle*. Dissertação de Mestrado em Pedagogia do Elearning. Lisboa: Universidade Aberta. Consultado em 09/01/2016. Disponível em <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/1806>.
- MALINOWSKI, B. (1970). *Uma teoria científica da cultura*, 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

-
- MATEUS, S. (2010). *As Aprendizagens em Ambientes Virtuais– procura de uma definição no Second Life®*. Dissertação de mestrado. Universidade de Aveiro. Disponível em <http://ria.ua.pt/handle/10773/1435>.
- MATTAR, J. (2008). *Ambientes virtuais de aprendizagem 3D online: ensinando e aprendendo no Second Life*. Consultado em 19/03/2016. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/532008123812PM.pdf>.
- MCINTOSH, D. (2016). *Vendors of Learning Management and eLearning Products. Trimerus Elaearnig Solutions*. Consultado em 06/05/2016. Disponível em <http://www.trimeritus.com/vendors.pdf>.
- MCLUHAN, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto Press.
- MEIRINHOS, M., OSÓRIO, A. (2010). O estudo de caso como estratégia de investigação em educação. In *Eduser, Revista de Educação*; vol.2 (2); pp. 49-65. Consultado em 25/11/2015. Disponível em <https://www.eduser.ipb.pt/index.php/eduser/article/view/24>.
- MENDES, J. M. (2010). *Cultura e multiculturalidade*. Lisboa: Escola Superior de Teatro e Cinema. Consultado em 14/04/2016. Disponível em <http://hdl.handle.net/10400.21/188>.
- MENDES, M. B. (2011). *Processos de Comunicação e Aprendizagem em e-Learning: Uma Experiência no Second Life*. Dissertação de Mestrado em Pedagogia do Elearning. Lisboa: Universidade Aberta. Consultado em 10/01/2016. Disponível em <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2158>.
- MOORE, M. G. (1993). Theory of transactional distance. In D. Keegan (Ed.), *Theoretical Principles of Distance Education*, 22-38. London: Routledge.
- MOORE, M. & KEARSLEY, G. (1996). *Distance education: a systems view*. Belmont (USA): Wadsworth Publishing Company.
- MORGADO, L. (2001). O papel do professor em contexto de ensino online: Problemas e virtualidades. In: *Discursos*, III Série, nº especial, pp.125-138. Lisboa: Univ. Aberta.

-
- O'LEARY, R., RAMSDEN, A. (2002). Virtual Learning Environments. In DAVIES, O. (Ed.) *The Handbook for Economics Lecturers*. UK: University of Staffordshire.
- OLIVEIRA, N. (2014). Interculturalidade ou interculturalismo? O terceiro “ismo” das políticas de integração de imigrantes. In *Atas do VIII Congresso Português de Sociologia, Associação Portuguesa de Sociologia*. Consultado em 15/04/2016. Disponível em http://www.aps.pt/viii_congresso/VIII_ACTAS/VIII_COM0779.pdf.
- ONGHENA, Y. (Coord.), 2002. *Intercultural [Recurso electrónico]: balance y perspectivas*. Barcelona, CIDOB. Disponível em <http://www.fudepa.org/Biblioteca/mostrarFicha.aspx?controlNumber=BMI20050000628>.
- O'REILLY, T (2005). *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Consultado em 05/03/2016. Disponível em <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- PAULSEN, M. F. (2002). Sistemas de Educação Online: Discussão e Definição de Termos. In BAPTISTA, C. & DIAS, A. (Coords), *e-Learning: O Papel dos Sistemas de Gestão da Aprendizagem na Europa* (pp. 20-30). Lisboa, INOFOR.
- PEDREIRA, I., et al.. (2012). *Os Estudantes Estrangeiros Nacionais de Países da CPLP no Ensino Superior em Portugal: contributos para uma caracterização*. Direção Geral de Estatísticas da Educação. Consultado em em 11/04/2016. Disponível em [http://www.dgeec.mec.pt/np4/68/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=69&fileName=Mobilidade_Social_CPLP_30052013.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/68/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=69&fileName=Mobilidade_Social_CPLP_30052013.pdf).
- PEÑALVO, F. & PARDO, A. (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. In *Décimo Aniversario Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 16, núm. 1, abril, pp. 119-144. España: Universidad de Salamanca Salamanca.
- PEREIRA, A. et al. (2007). *Modelo pedagógico virtual da Universidade Aberta: para uma universidade do futuro*. Universidade Aberta. Lisboa, Portugal.

-
- PEREIRA, S. et al. (2011). *Internet e redes sociais. Tudo o que vem à rede é peixe?* Edumedia - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.
- PITA, S. (2008). Análise das interações no Second Life® em contexto educativo. Dissertação de mestrado. Universidade de Aveiro. Consultado em 21/03/2016. Disponível em <http://ria.ua.pt/handle/10773/1158>.
- POLSTER, C. & NEWSON, J. (1998). Don't count your blessings: the social accomplishments of performance indicators. In J. Currie and J. Newson (eds.), *Universities and Globalization: Critical Perspectives*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- RITZER, G. & DEAN, P. (2010). *Globalization: A Basic Text*. Wiley-Blackwell, New York. Consultado em 21/03/2016. Disponível em https://books.google.pt/books?id=52o86uUBRRsC&redir_esc=y.
- ROBERTSON, S. & VERGER, A. (2012). *The Emergence of Public Private Partnerships in the Global Governance of Education*. Consultado em 22/03/2016. Disponível em http://www.geps-uab.cat/sites/default/files/publicacions-adjunts/Robertson_Verger_PPPsBook-libre.pdf.
- ROSAS, J. C. (2007), Sociedade multicultural: conceitos e modelos. In: *Relações Internacionais*, nº 14, pp. 47-56. Lisboa.
- SALT, B., ATKINS, C., BLACKALL, L. (2008). *Engaging with Second Life: real Education in a Virtual World. Literature review*. Consultado em 19/03/2016. Disponível em <https://slenz.files.wordpress.com/2008/12/slliteraturereviewa1.pdf>.
- SANTOS, A. (2010). A integração em grupos no Second Life ® e o processo de aprendizagem. Dissertação de mestrado. Universidade de Aveiro. Disponível em <http://ria.ua.pt/handle/10773/1425>.
- SANTOS, B.S. (1997). Por uma concepção multicultural de direitos humanos. In *Revista Crítica de Ciências Sociais*, n.º 48, (pp. 11-32). Lisboa: CES.

-
- SANTOS, B.S. (2004) Interview with Boaventura de Sousa Santos. In *Globalisation, Societies and Education*, v. 2, n. 2, pp. 147-160. USA: New York.
- SILVA, B. (2002). A Glocalização da Educação: da escrita às comunidades de aprendizagem. In *O particular e o global no virar do milénio, cruzar saberes em educação*. Actas do 5º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação. Porto: Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação, pp. 779-788.
- SILVA, K. & SILVA, M. (2006) Dicionário de Conceitos Históricos. São Paulo: Editora Contexto. Consultado em 29/01/2016. Disponível em https://play.google.com/store/books/details/Kalina_Dicion%C3%A1rio_de_conceitos_hist%C3%B3ricos?id=q8tnAwAAQBAJ.
- SIMONSON, M. et al. (2008) *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education*, 4ª ed. UK: Pearson.
- SOARES, A. (2009). *O Second Life na educação*. Dissertação de mestrado. Universidade de Brasília. Consultado em 21/04/2016. Disponível em http://jornalggn.com.br/sites/default/files/documentos/Adauto_Candido_Soares.pdf.
- STACHESKI, D. (2008). Educação virtual no Secondlife: práticas pedagógicas em paradoxos brasileiros. In *Revista Intersaberes*, vol. III, nº. 6. Consultado em 21/03/2016. Disponível em <http://uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/138/111>.
- STAKE, R. E. (1995). *The art of case study research*. London: Sage Publications Ltd.
- TEODORO, A. (2003). *Globalização e Educação. Políticas educacionais e novos modos de governação*. Cortez Editora. S. Paulo, Brasil, 168 pp.
- TORRES, C.A. (2003). Política para educação de adultos e globalização. In *Currículo sem Fronteiras*, v.3, n.2, pp.60-69. Consultado em 07/01/2016. Disponível em <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol3iss2articles/torres.pdf>
- TRINDADE, A (2001). Educação e formação a distância, Desafios 2001/Challenges 2001. In *Actas da II Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e*

Comunicação na Educação, pp. 55.83. Braga: Centro de Competência Nónio Século XXI da Universidade do Minho.

TYLOR, E. B., (1920). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, 6.º ed. Consultado em 22/03/2016. Disponível em <https://archive.org/stream/primitivculture01tylouoft#page/n0/mode/2up>.

VERGER, A. (2014). *A lógica global*. Entrevista à Revista Educação, Brasil. Edição 205, Maio de 2014. Consultado em 14/93/2016. Disponível em <http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/205/a-logica-globalpesquisador-da-universidade-autonoma-de-barcelona-antoni-verger-311287-1.asp>.

WATERS, M. (1995). *Globalization*. London: Routledge.

WELLER, M. (2007). *Virtual Learning Environments. Using, choosing and developing your VLE*. New York: Routledge.

WHEELER, M. & SALMON, G. (2008). *Second Life: Guide for Learning Group Participants*. Consultado em 14/02/2016. Disponível em https://www2.le.ac.uk/departments/beyond-distance-research-alliance/projects/moose_old/mooseblog/participantsmaster.pdf.

YIN, R. (2001). *Estudo de Caso - Planejamento e Métodos*, 2.ª ed.. Porto Alegre: Bookman.

ZHANG, W. (2013). Entering the 3rd generation of e-learning: Characteristics and strategies. In *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 6(1), pp. 1-12.

ANEXOS

Primeira fase

Tarefa 1 – Orientações detalhadas

Para muitos um jogo, o *Second Life* é um **mundo virtual tridimensional** que pode ser considerado uma **rede social**. Lançado em 23 de junho de 2003, esta plataforma pode ser acessada gratuitamente por qualquer pessoa. A única condição necessária é criar uma conta de utilizador e, simultaneamente, um **avatar** (representação gráfica do utilizador).

Neste mundo tridimensional **não existem objetivos** a ser alcançados. Os residentes (avatars) podem interagir e socializar uns com os outros, explorar as diversas regiões disponíveis, participar em atividades individuais ou em grupo, construir, criar, fazer compras e trocar ou partilhar bens virtuais e serviços⁽¹⁾.

O Modelo Pedagógico da Universidade Aberta não se baseia no *Second Life*. Após o módulo de ambientação, este mundo virtual poderá apenas ser usado em situações pontuais, numa ou noutra atividade das unidades curriculares.

Nesta fase iremos apenas focar-nos na ambientação à plataforma.

Notas:

- a) Deverá ler com **MUITA ATENÇÃO** a descrição detalhada das diversas tarefas **ANTES DE AS INICIAR**.
- b) Todas as tarefas são apoiadas por materiais (vídeos, textos ou apresentações eletrónicas) que poderá consultar no final desta página.
- c) Não se esqueça de usar o **Fórum** (criado expressamente para esta atividade) para colocar **TODAS** as questões que julgar pertinentes, sejam elas para colocar dúvidas ou simplesmente debater qualquer assunto que considere interessante e relacionado com as tarefas que está a desenvolver.

d) Para que a atividade seja considerada concluída é necessário que, no final, responda a um pequeno questionário.

e) A atividade está dividida em 3 tarefas, das quais duas são autónomas e uma síncrona. Na atividade síncrona (com data e hora a anunciar brevemente), todos os mestrandos deverão aceder à plataforma (*Second Life*) em simultâneo. No entanto, atendendo à diferente localização geográfica (e horária) entre os vários utilizadores, quem não tiver oportunidade de participar na hora marcada deverá comunicar com antecedência, de forma a ser programada uma nova hora. É **fundamental** que **todos** os mestrandos **participem** nesta tarefa síncrona.

f) Prevê-se um tempo total de 4 horas para o desenvolvimento da atividade. Note que é apenas uma estimativa uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada mestrando.

g) Verifique os **requisitos técnicos** antes de iniciar as tarefas. Em caso de dúvida, crie a conta (e o avatar), instale o Software e tente aceder à plataforma. Só assim **terá a certeza** se o seu **equipamento suporta** a instalação e uso da plataforma.

⁽¹⁾ http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Tarefa 1:

- Inicie o Browser, aceda ao endereço <http://www.secondlife.com> e crie um avatar e uma conta de utilizador.
- Instale o software de acesso ao *Second Life*
- Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça *login*.
- Mude (se necessário) o idioma da plataforma. Faça *logout*, inicie novamente o programa e, mais uma vez, *login*.
- Teste os movimentos básicos: andar; correr, voar, sentar, teletransportar.
- Teste os controlos da câmara (foco, zoom, girar, mover).
- Faça *logout*.

Vídeo 1

https://www.youtube.com/watch?v=Kh-_5CFnF3U

Vídeo 2

<https://www.youtube.com/watch?v=13ih0YI8nhg>

Vídeo 3

<https://www.youtube.com/watch?v=GfZM3jp0C7Q>

Vídeo 4

<https://www.youtube.com/watch?v=WCVoP1fphzA>

Tarefa 2 - Orientações detalhadas

Para muitos um jogo, o *Second Life* é um **mundo virtual tridimensional** que pode ser considerado uma **rede social**. Lançado em 23 de junho de 2003, esta plataforma pode ser acessada gratuitamente por qualquer pessoa. A única condição necessária é criar uma conta de utilizador e, simultaneamente, um **avatar** (representação gráfica do utilizador).

Neste mundo tridimensional **não existem objetivos** a ser alcançados. Os residentes (avatars) podem interagir e socializar uns com os outros, explorar as diversas regiões disponíveis, participar em atividades individuais ou em grupo, construir, criar, fazer compras e trocar ou partilhar bens virtuais e serviços⁽¹⁾.

O Modelo Pedagógico da Universidade Aberta não se baseia no *Second Life*. Após o módulo de ambientação, este mundo virtual poderá apenas ser usado em situações pontuais, numa ou noutra atividade das unidades curriculares.

Nesta fase iremos apenas focar-nos na ambientação à plataforma.

Notas:

- a) Deverá ler com **MUITA ATENÇÃO** a descrição detalhada das diversas tarefas **ANTES DE AS INICIAR**.
- b) Todas as tarefas são apoiadas por materiais (vídeos, textos ou apresentações eletrónicas) que poderá consultar no final desta página.
- c) Não se esqueça de usar o **Fórum** (criado expressamente para esta atividade) para colocar **TODAS** as questões que julgar pertinentes, sejam elas para colocar dúvidas ou simplesmente debater qualquer assunto que considere interessante e relacionado com as tarefas que está a desenvolver.
- d) Para que a atividade seja considerada concluída é necessário que, no final, responda a um pequeno questionário.
- e) A atividade está dividida em 3 tarefas, das quais duas são autónomas e uma síncrona. Na atividade síncrona (com data e hora a anunciar brevemente), todos os mestrandos

deverão aceder à plataforma (*Second Life*) em simultâneo. No entanto, atendendo à diferente localização geográfica (e horária) entre os vários utilizadores, quem não tiver oportunidade de participar na hora marcada deverá comunicar com antecedência, de forma a ser programada uma nova hora. É **fundamental** que **todos** os mestrandos **participem** nesta tarefa síncrona.

f) Prevê-se um tempo total de 4 horas para o desenvolvimento da atividade. Note que é apenas uma estimativa uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada mestrando.

g) Verifique os **requisitos técnicos** antes de iniciar as tarefas. Em caso de dúvida, crie a conta (e o avatar), instale o Software e tente aceder à plataforma. Só assim **terá a certeza** se o seu **equipamento suporta** a instalação e uso da plataforma.

⁽¹⁾ http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Tarefa 2:

- Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça *login*.
- Adicione o avatar "Amadeu Gazov" como amigo.
- Envie uma mensagem instantânea (IM) ao avatar "Amadeu Gazov".
- Procure o lugar com o nome "Second Life Cold War Museum". Inclua as aspas na pesquisa.
- Teletransporte-se, crie um marco do lugar, explore o museu e capture pelo menos uma foto para o computador.
- Procure o lugar com o nome "Testis Tour". Inclua as aspas na pesquisa.
- Teletransporte-se, crie um marco do lugar, explore o local e capture pelo menos uma foto para o computador.
- Procure um destino à sua escolha e teletransporte-se. Explore esse lugar e capture pelo menos uma foto.

- Faça *logout*.

- Coloque no fórum uma foto com o nome e uma breve descrição de cada um dos três lugares visitados.

Vídeo 1

<http://www.youtube.com/watch?v=De3XQo-h2g4>

Vídeo 2

<http://www.youtube.com/watch?v=3gSbD4Eoi4I>

Vídeo 3

<http://www.youtube.com/watch?v=krGSoCAy7OM>

Vídeo 4

<http://www.youtube.com/watch?v=UaHm70QHag>

Tarefa 3 - Orientações detalhadas

Para muitos um jogo, o *Second Life* é um **mundo virtual tridimensional** que pode ser considerado uma **rede social**. Lançado em 23 de junho de 2003, esta plataforma pode ser acessada gratuitamente por qualquer pessoa. A única condição necessária é criar uma conta de utilizador e, simultaneamente, um **avatar** (representação gráfica do utilizador).

Neste mundo tridimensional **não existem objetivos** a ser alcançados. Os residentes (avatars) podem interagir e socializar uns com os outros, explorar as diversas regiões disponíveis, participar em atividades individuais ou em grupo, construir, criar, fazer compras e trocar ou partilhar bens virtuais e serviços⁽¹⁾.

O Modelo Pedagógico da Universidade Aberta não se baseia no *Second Life*. Após o módulo de ambientação, este mundo virtual poderá apenas ser usado em situações pontuais, numa ou noutra atividade das unidades curriculares.

Nesta fase iremos apenas focar-nos na ambientação à plataforma.

Notas:

- a) Deverá ler com **MUITA ATENÇÃO** a descrição detalhada das diversas tarefas **ANTES DE AS INICIAR**.
- b) Todas as tarefas são apoiadas por materiais (vídeos, textos ou apresentações eletrónicas) que poderá consultar no final desta página.
- c) Não se esqueça de usar o **Fórum** (criado expressamente para esta atividade) para colocar **TODAS** as questões que julgar pertinentes, sejam elas para colocar dúvidas ou simplesmente debater qualquer assunto que considere interessante e relacionado com as tarefas que está a desenvolver.
- d) Para que a atividade seja considerada concluída é necessário que, no final, responda a um pequeno questionário.
- e) A atividade está dividida em 3 tarefas, das quais duas são autónomas e uma síncrona. Na atividade síncrona (com data e hora a anunciar brevemente), todos os mestrandos

deverão aceder à plataforma (*Second Life*) em simultâneo. No entanto, atendendo à diferente localização geográfica (e horária) entre os vários utilizadores, quem não tiver oportunidade de participar na hora marcada deverá comunicar com antecedência, de forma a ser programada uma nova hora. É **fundamental** que **todos** os mestrandos **participem** nesta tarefa síncrona.

f) Prevê-se um tempo total de 4 horas para o desenvolvimento da atividade. Note que é apenas uma estimativa uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada mestrando.

g) Verifique os **requisitos técnicos** antes de iniciar as tarefas. Em caso de dúvida, crie a conta (e o avatar), instale o Software e tente aceder à plataforma. Só assim **terá a certeza** se o seu **equipamento suporta** a instalação e uso da plataforma.

⁽¹⁾ http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Tarefa 3:

- **A atividade tem início às 21.00h (hora de Lisboa) / 19.00h (hora de Brasília).**

- Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça *login*.

- Configure as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o volume dos diversos emissores.

- Teletransporte-se para um dos auditórios da ilha da Universidade de Aveiro, localizado em secondlife://UNIVERSIDADE%2520DE%2520AVEIRO/22/127/83.

- Assista e participe na conferência que se irá realizar no auditório.

Muito importante:

a) É altamente recomendável o uso de headphones ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.

b) Durante a conferência deve desativar ou reduzir o volume de todos os sons **exceto**, "Volume principal", "Mídia", "Bate-papo de voz".

- c) A opção "Autorizar auto-play de mídias" deve estar ativa.
- d) Deve **sempre** desligar o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.
- e) Se possível, antes da conferência, teste com os colegas a conversação por voz.

Vídeo 1

<http://www.youtube.com/watch?v=IKMPV7zLW0s>

Segunda fase

Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 1

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 1 - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Notas:

- a) Deverá ler com **MUITA ATENÇÃO** a descrição detalhada das diversas tarefas **ANTES DE AS INICIAR**.
- b) Todas as tarefas são apoiadas por materiais (vídeos, textos ou apresentações eletrónicas) que poderá consultar no final desta página.
- c) Não se esqueça de usar o Fórum (criado expressamente para esta atividade) para colocar **TODAS** as questões que julgar pertinentes, sejam elas para colocar dúvidas ou simplesmente debater qualquer assunto que considere interessante e relacionado com as tarefas que está a desenvolver.
- f) Prevê-se um tempo total de 8 horas para o desenvolvimento da tarefa. Note que é apenas uma estimativa uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada mestrando.
- g) Verifique os requisitos técnicos antes de iniciar as tarefas. Em caso de dúvida, crie a conta (e o avatar), instale o Software e tente aceder à plataforma. Só assim terá a certeza se o seu equipamento suporta a instalação e uso da plataforma.

h) É aconselhável o registo das tarefas para posterior reflexão individual.

Nesta tarefa pretende-se que os estudantes se familiarizem com o ambiente virtual Second Life®.

Os estudantes que, de uma forma ou de outra, já tiveram contacto com este ambiente, terão oportunidade de relembrar e aprofundar algumas das competências já adquiridas.

Atenção: A tarefa é composta por duas partes: uma assíncrona (parte A) e outra síncrona (parte B)

Tarefa 1

Parte A

- Inicie o Browser, aceda ao endereço <http://www.secondlife.com> e crie um avatar e uma conta de utilizador⁽¹⁾.

-
- Instale o software de acesso ao Second Life®⁽¹⁾.
 - Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça login⁽¹⁾.
 - Mude (se necessário) o idioma da plataforma. Faça logout, inicie novamente o programa e, mais uma vez, login.
 - Teste os movimentos básicos: andar; correr, voar, sentar, teletransportar.
 - Teste os controlos da câmara (foco, zoom, girar, mover).
 - Adicione o avatar "Amadeu Gazov" como amigo.
 - Procure a ilha da "Universidade de Aveiro".
 - Teletransporte-se, explore a ilha e descubra o terreno do MPeL. Crie um marco do lugar.
 - Capture, **para o seu computador**, pelo menos uma "selfie" junto do logótipo MPeL.
 - Coloque no fórum a foto (selfie).
 - Explore outras ilhas existentes no Second Life®. Capture, **para o seu computador**, pelo menos uma "selfie".
 - Coloque no fórum a(s) selfie(s) e uma descrição de um do(s) lugar(es) explorado(s).
 - Procure a Sandbox da Universidade de Aveiro e experimente a construção de alguns objetos.
 - Capture, **para o seu computador**, pelo menos uma "selfie" junto do(s) objeto(s) criado(s).
 - Coloque no fórum a(s) selfie(s) e uma descrição do objeto.
 - Crie um registo da tarefa

⁽¹⁾ - Só para os estudantes que ainda não tenham avatar e/ou o *Second Life Viewer* (software) instalado.

Parte B

- A atividade tem início às 21.00h (hora de Lisboa) / 18.00h (hora de Brasília). / 23.00 (hora de Maputo)
- Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça login.
- Configure as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o volume dos diversos emissores.

- Teletransporte-se para o terreno MPeL na Universidade de Aveiro.
- Assista e participe nas atividades que se irão realizar no auditório.

Muito importante:

- a) É altamente recomendável o uso de headphones ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.
- b) Durante a conferência deve desativar ou reduzir o volume de todos os sons exceto, "Volume principal", "Mídia", "Bate-papo de voz".
- c) A opção "Autorizar auto-play de mídias" deve estar ativa.
- d) Deve sempre desligar o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.
- e) Se possível, antes da conferência, teste com os colegas a conversação por voz.

Recursos: disponíveis em <http://youtube.com/ruipascoa>

1º Sessão Síncrona no Second Life® - Orientações

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 1B (1ª SESSÃO SÍNCRONA) - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Horário:

Brasília	Lisboa	Maputo
17.00h	20.00h	22.00h
19.00h	22.00h	24.00h

Muito importante:

- a) É altamente recomendável o uso de headphones ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.
- b) Durante a conferência deve desativar ou reduzir o volume de todos os sons exceto, "Volume principal", "Mídia", "Bate-papo de voz".
- c) A opção "Autorizar auto-play de mídias" deve estar ativa.
- d) Deve sempre desligar o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.
- e) Se possível, antes da conferência, teste com os colegas a conversação por voz.

Orientações:

- O encontro tem dois horários distintos de forma a permitir que todos os estudantes participem nesta tarefa
- **1ª hipótese:** início às **17.00h** (hora de **Brasília**) / **20.00h** (hora de **Lisboa**) / **22.00** (hora de **Maputo**).
- **2ª hipótese:** início às **19.00h** (hora de **Brasília**) / **22.00h** (hora de **Lisboa**) / **24.00** (hora de **Maputo**).
- Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça login.
- Configure as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o volume dos diversos emissores.
- Teletransporte-se para o terreno MPeL na Universidade de Aveiro (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Universidade%20de%20Aveiro/121/231/21>).
- Assista e participe nas atividades que se irão realizar no auditório.
- Assista e participe na aula sobre construção de objetos básicos.

Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 2

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 2 - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Notas:

- a) Deverá ler com **MUITA ATENÇÃO** a descrição detalhada das diversas tarefas **ANTES DE AS INICIAR**.
- b) Todas as tarefas são apoiadas por materiais (vídeos, textos ou apresentações eletrônicas) que poderá consultar no final desta página.
- c) Não se esqueça de usar o Fórum (criado expressamente para esta atividade) para colocar **TODAS** as questões que julgar pertinentes, sejam elas para colocar dúvidas ou simplesmente debater qualquer assunto que considere interessante e relacionado com a tarefa.
- d) Prevê-se um tempo total de 8 horas para o desenvolvimento da tarefa. Note que é apenas uma estimativa uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada mestrando.
- e) Verifique os requisitos técnicos antes de iniciar a tarefa. Em caso de dúvida, crie a conta (e o avatar), instale o Software e tente aceder à plataforma. Só assim terá a certeza se o seu equipamento suporta a instalação e uso da plataforma.
- f) É aconselhável o registo das tarefas para posterior reflexão individual.**

Esta tarefa tem como objetivo principal desenvolver competências na comunicação por voz (voice) no ambiente virtual Second Life®. Pretende-se ainda que os estudantes continuem a praticar a comunicação por texto (chat), a movimentação, o domínio dos controlos da câmara, a captura de fotos e a construção de objetos. Algumas destas competências exigem algum tipo de interatividade com outros utilizadores do Second Life® pelo que, conseqüentemente, a interação e a colaboração, nomeadamente com os colegas de curso, são também objetivos a alcançar. Para a conclusão da tarefa os estudantes irão dar a conhecer aos colegas alguns aspetos relacionados com a sua cidade de origem, numa conferência a realizar *inworld*, em sessão síncrona.

Atenção: A tarefa é composta por duas partes: uma assíncrona (parte A) e outra síncrona (parte B)

Tarefa 2 - Individual

Parte A

- Elabore um pequeno texto, entre com um mínimo de 500 palavras e um máximo de 700, sobre aspetos relevantes da sua aldeia/vila/cidade onde nasceu ou onde vive. As imagens não são contabilizadas.

-
- Não é necessário resumo (abstract).
 - O texto deverá seguir as normas mais comuns usadas nos artigos científicos, nomeadamente a inclusão das referências bibliográficas (ou outras). Caso inclua imagens, refira as fontes.
 - Elabore uma apresentação eletrónica, que servirá de suporte a uma posterior comunicação. A apresentação deverá ter como suporte o programa Microsoft PowerPoint® ou similar, com um mínimo de 6 diapositivos e um máximo de 8 diapositivos.
 - Envie, através da plataforma moodle e no espaço destinado ao efeito, o texto e a apresentação eletrónica.
 - Crie um registo da tarefa.

Parte B

Horário:

Brasília	Lisboa	Maputo
17.00h	20.00h	22.00h
19.00h	22.00h	24.00h

- O encontro tem dois horários distintos de forma a permitir que todos os estudantes participem nesta tarefa
- **1ª hipótese:** início às **17.00h** (hora de **Brasília**) / **20.00h** (hora de **Lisboa**) / **22.00** (hora de **Maputo**).
- **2ª hipótese:** início às **19.00h** (hora de **Brasília**) / **22.00h** (hora de **Lisboa**) / **24.00** (hora de **Maputo**).
- Inicie o programa (*Second Life Viewer*) e faça login.
- Configure as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o volume dos diversos emissores.
- Teletransporte-se para o terreno MPeL na Universidade de Aveiro (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Universidade%20de%20Aveiro/121/231/21>).
- Apresente, *inworld*, a sua comunicação à comunidade MPeL8.

Muito importante:

- a) É altamente recomendável o uso de *headphones* ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.
- b) Durante a conferência deve desativar ou reduzir o volume de todos os sons exceto, "Volume principal", e "Bate-papo de voz".
- c) Deve sempre desligar o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.**
- e) Se possível, antes da conferência, teste com os colegas a conversação por voz.

Recursos: disponíveis em <http://youtube.com/ruipascoa>

2º Sessão Síncrona no Second Life® - Orientações

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 2B (2ª SESSÃO SÍNCRONA) - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Horário:

Brasília	Lisboa	Maputo
17.00h	21.00h	22.00h
19.00h	23.00h	24.00h

Muito importante:

- a) Teste o som (envio/recepção) antes da sessão
- b) É altamente recomendável o uso de headphones ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.
- c) Durante a conferência deve desativar ou reduzir o volume de todos os sons exceto, "Volume principal", "Mídia", "Bate-papo de voz".
- d) A opção "Autorizar auto-play de mídias" deve estar ativa.
- e) Deve sempre desligar o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.
- f) Se possível, antes da conferência, teste com os colegas a conversação por voz.
- g) Antes de iniciar a sua apresentação, solicite o seu projetor ao avatar Amadeu Gazov.**
- h) Quando for solicitado/a para dinamizar a sua comunicação, deverá colocar no terreno o seu projetor e posicioná-lo de frente para as bancadas do auditório (assista ao vídeo explicativo na zona de recursos).**

Orientações:

- O encontro tem dois horários distintos de forma a permitir que todos os estudantes participem nesta tarefa
- **1ª hipótese:** início às **17.00h** (hora de **Brasília**) / **21.00h** (hora de **Lisboa**) / **22.00** (hora de **Maputo**).
- **2ª hipótese:** início às **19.00h** (hora de **Brasília**) / **23.00h** (hora de **Lisboa**) / **24.00** (hora de **Maputo**).
- Inicie o programa (Second Life Viewer) e faça login.

-
- Configure as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o volume dos diversos emissores.
 - Teletransporte-se para o terreno MPeL na Universidade de Aveiro (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Universidade%20de%20Aveiro/121/231/21>).
 - Assista às comunicações dos colegas.
 - Dinamize a sua comunicação.
 - Participe do debate.

Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 3

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 3 - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Notas:

a) **Deverá ler com MUITA ATENÇÃO a descrição detalhada das diversas tarefas ANTES DE AS INICIAR.**

b) Todas as tarefas são apoiadas por materiais (vídeos, textos ou apresentações eletrônicas) que poderá consultar no final desta página.

c) Não se esqueça de usar o Fórum (criado expressamente para esta atividade) para colocar TODAS as questões que julgar pertinentes, sejam elas para colocar dúvidas ou simplesmente debater qualquer assunto que considere interessante e relacionado com a tarefa.

d) Prevê-se um tempo total de 8 horas para o desenvolvimento da tarefa. Note que é apenas uma estimativa uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada mestrando.

e) Verifique os requisitos técnicos antes de iniciar a tarefa. Em caso de dúvida, crie a conta (e o avatar), instale o Software e tente aceder à plataforma. Só assim terá a certeza se o seu equipamento suporta a instalação e uso da plataforma.

f) É aconselhável o registo das tarefas para posterior reflexão individual.

Esta tarefa tem como objetivo principal desenvolver competências na comunicação por voz (voice) no ambiente virtual Second Life®. Pretende-se ainda que os estudantes continuem a praticar a comunicação por texto (chat), a movimentação, o domínio dos controlos da câmara, a captura de fotos e a construção de objetos. Algumas destas competências exigem algum tipo de interatividade com outros utilizadores do Second Life® pelo que, conseqüentemente, **a interação e a colaboração, nomeadamente com os colegas de curso**, são também objetivos a alcançar. Para a conclusão da tarefa os estudantes irão dar a conhecer aos colegas **personalidades dos seus países de origem**, numa conferência a realizar *inworld*, em sessão síncrona.

Atenção: A tarefa é composta por duas partes: uma assíncrona (parte A) e outra síncrona (parte B)

Tarefa 3 - (em grupo)

Parte A

Grupo 1 – [...]

Grupo 2 – [...]

Grupo 3 – [...]

Grupo 4 – [...]

Grupo 5 – [...]

- **Cada grupo** deve elaborar um pequeno texto, entre com um mínimo de **800 palavras e um máximo de 1200**, sobre **2 personalidades** dos seus países de origem, por exemplo, escritor, artista plástico, músico, arquiteto, engenheiro, médico, político, etc.

- As imagens não são contabilizadas como palavras.

- Não é necessário resumo (*abstract*).

- O texto deverá seguir as normas mais comuns usadas nos artigos científicos, nomeadamente a inclusão das referências bibliográficas (ou outras). Caso inclua imagens, refira as fontes.

- Elabore uma apresentação eletrónica, que servirá de suporte a uma posterior comunicação. A apresentação deverá ter como suporte o programa Microsoft PowerPoint® ou similar, com um **mínimo de 8 diapositivos e um máximo de 10 diapositivos**.

- **Não** inclua **som** ou **vídeo** nos diapositivos.

- As referências e as fontes devem estar incluídas, **em nota de rodapé**, no diapositivo onde estão inseridas. Aceita-se que as referências e/ou fontes apareçam junto ao texto e/ou imagens (**ver Recursos**).

- Não é aconselhável diapositivos só com referências e/ou fontes.

- **Um elemento do grupo** (qualquer elemento) deve enviar, através da plataforma moodle e no espaço destinado ao efeito, o texto e a apresentação eletrónica.

- Crie um registo da tarefa.

Parte B

Horário:

Brasília	Mindelo	S. Miguel	Lisboa	Maputo
17.00h	19.00	20.00	21.00h	22.00h
19.00h	21.00	22.00	23.00h	24.00h

-
- O encontro tem dois horários distintos de forma a permitir que todos os estudantes participem nesta tarefa
 - **1ª hipótese:** início às **17.00h (Brasília) / 19.00h (Mindelo) / 20.00h (S. Miguel) / 21.00h (Lisboa) / 22.00 (Maputo).**
 - **2ª hipótese:** início às **19.00h (Brasília) / 21.00h (Mindelo) / 22.00h (S. Miguel) / 23.00h (Lisboa) / 24.00 (Maputo).**
 - Devido à diferença dos fusos horários, será aconselhável que as apresentações tenham a seguinte ordem: Grupo 1; Grupo 2, Grupo 3, Grupo 4, Grupo 5.
 - Cada grupo deverá estar **reunido e ligado ao Second Life**, no terreno MPeL, antes da apresentação da sua comunicação.
 - É aconselhável que **todos os elementos participem na apresentação/comunicação** do seu grupo.
 - Se possível, todos os estudantes deverão assistir às apresentações dos colegas.
 - Inicie o programa (*Second Life Viewer*) e faça login.
 - Configure as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o **volume dos diversos emissores.**
 - **Teste** a entrada (**microfone**) e saída de som (**colunas, headphones, auscultadores**) **antes** da sessão (de preferência na véspera).
 - **Teletransporte-se** para o terreno MPeL na Universidade de Aveiro (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Universidade%20de%20Aveiro/121/231/21>).
 - Um dos elementos do grupo coloca o projetor no estrado indicado para o efeito.
 - Apresente, em conjunto com o seu grupo de trabalho, *inworld*, a sua comunicação à comunidade MPeL8.
 - **Cada comunicação não poderá exceder os 12 minutos.**

Muito importante:

- a) **Antes** da conferência, **teste com os colegas a apresentação** (no terreno MPeL ou na Sandbox da ilha da Universidade de Aveiro).
- b) É altamente recomendável o **uso de headphones** ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.
- c) Durante a conferência deve **desativar ou reduzir ao máximo** o volume de todos os sons **exceto**, "Volume principal", e "Bate-papo de voz".
- d) Deve desligar **SEMPRE** o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.

e) Desative o som do teclado!!!!

Recursos: disponíveis em <http://youtube.com/ruipascoa>

3ª sessão Síncrona no Second Life® - Orientações

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 3B (3ª SESSÃO SÍNCRONA) - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Parte B

Horário:

Brasília	Mindelo	S. Miguel	Lisboa	Maputo
17.00h	19.00	20.00	21.00h	22.00h
19.00h	21.00	22.00	23.00h	24.00h

- O encontro tem dois horários distintos de forma a permitir que todos os estudantes participem nesta tarefa

- **1ª hipótese:** início às **17.00h (Brasília) / 19.00h (Mindelo) / 20.00h (S. Miguel) / 21.00h (Lisboa) / 22.00 (Maputo).**

- **2ª hipótese:** início às **19.00h (Brasília) / 21.00h (Mindelo) / 22.00h (S. Miguel) / 23.00h (Lisboa) / 24.00 (Maputo).**

- Devido à diferença dos fusos horários, será aconselhável que as apresentações tenham a seguinte ordem: Grupo 1; Grupo 2, Grupo 3, Grupo 4, Grupo 5.

- Cada grupo deverá estar **reunido e ligado ao Second Life**, no terreno MPeL, antes da apresentação da sua comunicação.

- É aconselhável que **todos os elementos participem na apresentação/comunicação** do seu grupo.

- Se possível, todos os estudantes deverão assistir às apresentações dos colegas.

- **Independentemente de o grupo (em parte ou na totalidade) não poder estar presente na sessão síncrona, todos os trabalhos preparatórios (texto e apresentação eletrónica) devem ser submetidos até ao dia 13 de abril.**

- Cada **elemento** do grupo **recebeu** uma quantia em **Linden Dollars** para usar no carregamento dos diapositivos.

- Os elementos do grupo poderão fazer **transferências de Linden Dollars** entre si (ver recursos).

- Os elementos do grupo poderão **transferir cópias das imagens** entre si (ver recursos). **Muita atenção:** antes da transferência, quem carregou as imagens deverá alterar

as propriedades da imagem, para que fiquem "full perm" (com todas as permissões para o próximo utilizador).

- Os elementos do grupo também podem transferir, entre si, **cópias dos projetores**
- Inicie o programa (*Second Life Viewer*) e faça login.
- **Configure o projetor** para a sua apresentação (ver recursos).
- **Configure** as suas preferências de entrada e saída de som, assim como o **volume dos diversos emissores**.
- **Teste** a entrada (**microfone**) e saída de som (**colunas, headphones, auscultadores**) **antes** da sessão (de preferência na véspera).
- **Teste** os **movimentos da câmara** (zoom, ângulo de visão) **antes** da sessão (de preferência na véspera).
- **Teletransporte-se** para o terreno MPeL na Universidade de Aveiro (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Universidade%20de%20Aveiro/121/231/21>).
- **Desative ou reduza** os seguintes sons (até ao mínimo): **botões, ambiente, sons, música, mídia**. Mantenha somente ativo o botão "Master" e "Voz".
- **Desative** a "**animação de digitação durante o bate-papo**". (ver recursos)
- Um dos elementos do grupo coloca o projetor no estrado indicado para o efeito. (ver recursos)
- Apresente, em conjunto com o seu grupo de trabalho, *inworld*, a sua comunicação à comunidade MPeL8.
- **Cada comunicação não poderá exceder os 12 minutos.**

Muito importante:

- a) **Antes** da conferência, **teste com os colegas a apresentação** (no terreno MPeL ou na Sandbox da ilha da Universidade de Aveiro).
- b) É altamente recomendável o **uso de headphones** ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.
- c) Durante a conferência deve **desativar ou reduzir ao máximo** o volume de todos os sons **exceto**, "Volume principal", e "Bate-papo de voz".
- d) **Deve desligar SEMPRE o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.**
- e) Desative o som do teclado!!!!

Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 4

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 4 - ORIENTAÇÕES DETALHADAS

Notas:

a) **Deverá ler com MUITA ATENÇÃO a descrição detalhada das diversas tarefas ANTES DE AS INICIAR.**

b) Todas as tarefas são apoiadas por **materiais** (vídeos, textos ou apresentações eletrónicas) que poderá consultar no **final desta página**.

c) Não se esqueça de **usar o Fórum** (criado expressamente para esta atividade) para colocar **TODAS as questões** que julgar pertinentes, sejam elas para **colocar dúvidas** ou simplesmente **debater** qualquer assunto que considere interessante e relacionado com a tarefa.

d) Prevê-se um tempo total de **8 horas** para o desenvolvimento da tarefa. Note que é apenas uma **estimativa** uma vez que o tempo real depende de vários fatores e, por isso, será diferente para cada estudante.

e) Verifique os **requisitos técnicos** antes de iniciar a tarefa.

f) **É aconselhável o registo das tarefas para posterior reflexão individual.**

Tarefa 4 - (em grupo)

Esta tarefa tem como objectivo principal desenvolver competências na comunicação por voz (voice) no ambiente virtual Second Life®. Pretende-se ainda que os estudantes continuem a praticar a comunicação por texto (chat), a movimentação, o domínio dos controlos da câmara, a captura de fotos e a construção de objectos. Algumas destas competências exigem algum tipo de interactividade com outros utilizadores do Second Life® pelo que, conseqüentemente, a interação e a colaboração, nomeadamente com os colegas de curso, são também objetivos a alcançar. Para a conclusão da tarefa os estudantes irão realizar uma **exposição coletiva, no Second Life®, subordinada o tema "Cultura Tradicional e Popular"**.

Grupo 1 - [...]

Grupo 2 - [...]

Grupo 3 - [...]

Grupo 4 - [...]

Grupo 5 – [...]

- Cada grupo deve começar por fazer uma **pesquisa** sobre aspetos da **cultura tradicional e popular** do seu país de origem.
- Nessa pesquisa, **não devem** ser incluídos os temas tratados nas **tarefas anteriores**, nomeadamente personalidades.
- Cada grupo recolhe **fotos e descrições** dos temas a tratar: trajes, músicas, danças, gastronomia, festividades, artesanato, etc.
- Cada grupo, em separado, **monta uma pequena exposição no Second Life®**, no terreno MPeL localizado na ilha da Universidade de Aveiro.
- **Todos os estudantes**, em conjunto, organizam as diversas exposições parciais de forma a que, **no final**, a exposição coletiva se apresente como um todo, harmonioso, representativo das diversas culturas em presença.
- A exposição pode incluir **fotos, texto e vídeos**. No entanto, durante a exposição, **não poderão ser exibidos dois ou mais vídeos em simultâneo**.
- No dia **22 de abril**, no horário indicado, os diversos grupos **inauguram a exposição**, assumindo o papel de anfitriões.

Nota: aconselha-se, sempre que possível, o uso de **fotos originais e textos**. Noutro caso, as fontes devem ser sempre identificadas.

Horário de inauguração da exposição

Brasília	Mindelo	S. Miguel	Lisboa	Maputo
<i>17.30h</i>	<i>19.30</i>	<i>20.30</i>	<i>21.30h</i>	<i>22.30h</i>

- Devido à diferença dos fusos horários, cada estudante permanecerá na **inauguração** da exposição durante o **tempo que lhe for possível**.
- No entanto é aconselhável que **todos os elementos participem** na inauguração.

Muito importante

a) **Antes** da conferência, **teste com os colegas os diversos meios de comunicação do Second Life®**.

b) É altamente recomendável o **uso de *headphones*** ou auscultadores, para evitar eco e ruídos.

c) **Deve desligar SEMPRE o botão "Falar" sempre que... não estiver a falar.**

d) **Desative** a “animação de digitação”

Recursos: disponíveis em <http://youtube.com/ruipascoa>

Exposição coletiva no Second Life® - Orientações

ATIVIDADE 1: INTRODUÇÃO AO SECOND LIFE®

TAREFA 4 (EXPOSIÇÃO) - ORIENTAÇÕES

Nesta atividade não é necessário a produção de qualquer texto ou apresentação eletrônica. O produto final, a apresentar na exposição coletiva, consiste somente em fotos, texto e vídeos.

A responsabilidade da recolha e organização dos materiais a expor cabe por inteiro aos estudantes. Cada grupo organizar-se-á da forma que entender em relação aos temas e aos materiais. Por exemplo, só fotos (imagens), imagens com uma breve descrição, ou tudo isto juntamente com um vídeo (que pode ser recolhido na net, por exemplo no Youtube).

Cada grupo pode expor um ou mais temas relacionados com a cultura tradicional e popular do seu país. A opção é vossa. Quanto ao número de imagens, dentro da linha das atividades anteriores, não deverão ser mais que dez (10).

Não há qualquer referência em relação ao formato das imagens uma vez que estas, no Second Life®, se adaptam ao tamanho do suporte.

Como está descrito nas orientações detalhadas:

- Cada grupo, em separado, monta uma pequena exposição no Second Life®, no terreno MPeL localizado na ilha da Universidade de Aveiro.
- Todos os estudantes, em conjunto, organizam as diversas exposições parciais de forma a que, no final, a exposição coletiva se apresente como um todo, harmonioso, representativo das diversas culturas em presença.
- A exposição pode incluir fotos, texto e vídeos (Youtube). No entanto, durante a exposição, não poderão ser exibidos dois ou mais vídeos em simultâneo.

Para montarem a exposição, os grupos devem aproveitar e consolidar os seus conhecimentos de construção básica no SL. Por exemplo, para mostrar uma foto, construímos uma "caixa" com uma espessura mínima e, numa das faces, coloca-se a foto como textura. Nas "**Orientações detalhadas da Atividade 1 - Tarefa 1**" têm, nos recursos, um **vídeo de apoio à construção**.

O terreno já está "limpo". Os grupos devem organizar-se, primeiro cada grupo em separado e depois todos em conjunto, de forma a que a exposição "se apresente como um todo, harmonioso, representativo das diversas culturas em presença".

Não é necessário qualquer texto (artigo) ou apresentação eletrónica (ppt). No entanto, se os grupos entenderem, a exposição poderá ter descrições das imagens.

Todos os grupos já receberam mais 180 Linden Dollars (distribuídos pelos elementos de cada grupo) que devem utilizar para fazer o upload das imagens a usar na exposição.

Em "**3ª Sessão Síncrona no Second Life® - 3ª feira - 14/04/2015 - Orientações**" podem ver como se faz **transferência de Linden Dollars e transferência de imagens** entre avatares.

Podem visitar algumas exposições existentes no SL nos seguintes links:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Inverness%20City/236/53/22>

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Exploratorium/112/209/28>

<http://maps.secondlife.com/secondlife/UWA/66/132/248>

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Imparafacile/90/170/1002>

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Grizedale/140/20/31>

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Exploratorium/128/128/2>

Questionário final

1. Idade:

20-30 30-40 40-50 50-60 60+

2. Género:

Masculino Feminino

3. Nacionalidade:

4. País onde reside:

5. Profissão:

6. Já tinha um avatar no Second Life® antes de iniciar o mestrado?

Sim Não

7. Para o mestrado utilizei um novo avatar.

Sim Não

8. Senti dificuldade em criar conta no Second Life® e escolher avatar.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

9. Tive dificuldade em instalar o software de acesso ao Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

10. No início foi difícil movimentar-me no Second Life® (andar, correr, virar, voar, ...)

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

11. Nas primeiras ligações senti-me desorientado no Second Life® (encontrar lugares, orientação, teletransporte, ...)

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

12. Foi complicado aprender a controlar os movimentos da câmara no Second Life® (zoom, foco, ...)

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

13. Demorei algum tempo até conseguir controlar o volume dos sons no Second Life® (voz, media, ambiente, ...)

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

14. No início tive dificuldades em configurar a funcionalidade de *voice* no Second Life® (falar)

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

15. No início tive dificuldades em comunicar em modo texto no *chat* geral.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

16. No início tive dificuldades em comunicar em modo texto em conversa privada.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

17. No início tive dificuldades em modificar a aparência do meu avatar (roupa, acessórios, ...).

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

18. Considero que a interface da plataforma Second Life® é confusa (menus, botões de atalho).

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

19. No final senti-me mais confortável e com maior domínio da plataforma Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

20. Gostaria de ter tido mais tempo para explorar o Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

21. Considero que é necessário um grande investimento de tempo para dominar a plataforma Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

22. O Second Life® pode ser utilizado como um ambiente virtual de aprendizagem.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

23. O ambiente Second Life® pode ser considerado uma rede social.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

24. Nos primeiros contactos com a plataforma Second Life® foi mais difícil orientar-me com os menus e botões do que no início dos primeiros contactos com a plataforma Moodle®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

25. Nos primeiros contactos com a plataforma Second Life® foi mais fácil orientar-me com os menus e botões do que no início dos primeiros contactos com a plataforma Facebook®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

26. No final senti-me tão confortável a navegar e a orientar-me no Second Life® como no Facebook®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

27. No final senti-me tão confortável a navegar e orientar-me no Second Life® como no Moodle®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

28. No final senti que era mais fácil interagir no Second Life® do que no Moodle®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

29. No final senti que era mais difícil interagir no Second Life® do que no Facebook®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

30. A riqueza das relações inter-pessoais vivenciadas no Second Life® compensa o investimento no domínio desta ferramenta.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

31. A riqueza das aprendizagens no Second Life® não compensa o investimento no domínio desta ferramenta.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

32. Quando se trata de me apropriar de algum conteúdo científico prefiro utilizar o Second Life® do que o Moodle®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

33. Quando tenho necessidade de debater algum conteúdo académico prefiro interagir no Second Life® do que no Moodle®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

34. Quando se trata de me apropriar de algum conteúdo científico prefiro utilizar o Facebook® do que o Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

35. Quando tenho necessidade de debater algum conteúdo académico prefiro interagir no Facebook® do que no Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

36. Considero os debates no Facebook® mais interactivos do que no Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

37. Considero os debates no Second Life® mais interactivos do que no Moodle®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

38. Considero que o Second Life® é um ambiente melhor que o Moodle® para desenvolver uma reunião académica (conferência, seminário, palestra).

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

39. Considero que o Facebook® é um ambiente melhor que o Second Life® para desenvolver uma reunião académica (conferência, seminário, palestra).

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

40. Considero que o Facebook® é um ambiente com mais utilidade que o Second Life® para comunicações síncronas.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

41. Considero que o Second Life® é um ambiente com mais utilidade que o Moodle® para comunicações síncronas.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

42. Considero que o Moodle® é um ambiente com menos utilidade que o Second Life® para comunicações assíncronas.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

43. Considero que o Facebook® é um ambiente com menos utilidade que o Second Life® para comunicações assíncronas.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

44. Considero que o Second Life® é um ambiente mais eficaz que o Facebook® para troca de mensagens curtas.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

45. Considero que o Moodle® é um ambiente mais eficaz que o Second Life® para troca de mensagens curtas.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

46. Em relação ao aspeto da partilha de cultura considerei muito útil a conferência sobre o local de nascimento/habitação realizada no Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

47. Em relação ao aspeto da partilha de cultura considerei pouco útil a conferência sobre personalidades relevantes dos países de origem realizada no Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

48. Em relação ao aspeto da partilha de cultura considerei muito útil a exposição sobre cultura popular e tradicional sobre os países de origem realizada no Second Life®.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

49. Na preparação da conferência sobre o meu local de nascimento/habitação adquiri mais conhecimentos sobre a região que apresentei na conferência.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

50. Na preparação da conferência sobre personalidades relevantes do meu país de origem conheci novas características acerca das personalidades que o meu grupo apresentou na conferência.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

51. Na preparação da exposição sobre cultura popular e tradicional dos países de origem fiquei a conhecer melhor a cultura do meu país.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

52. Quando assisti à conferência sobre o local de nascimento/habitação fiquei a conhecer locais dos quais desconhecia a existência ou sobre os quais não tinha qualquer tipo de informação.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

53. Quando assisti à conferência sobre o local de nascimento/habitação fiquei a saber mais sobre locais que já conhecia e dos quais já tinha alguma informação, ainda que sem nunca lá ter estado fisicamente.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

54. Quando assisti à conferência sobre personalidades relevantes dos países de origem fiquei a conhecer personalidades das quais desconhecia a existência ou sobre as quais não tinha qualquer tipo de informação.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

55. Quando assisti à conferência sobre personalidades relevantes dos países de origem fiquei a saber mais sobre personalidades que já conhecia e sobre as quais já tinha alguma informação.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

56. Quando assisti à exposição sobre cultura popular e tradicional dos países de origem dos meus colegas de curso, fiquei a conhecer melhor a cultura desses países.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

57. No final das atividades no Second Life® fiquei com vontade de viajar para alguns dos países apresentados nas conferências.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

58. No final das atividades no Second Life® fiquei muito motivado para efetivamente visitar alguns dos países apresentados nas conferências.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

59. Comparativamente com outras unidades curriculares, onde que não se utilizam ambientes 3D, a utilização do Second Life® proporciona uma maior aproximação e compreensão das pessoas ao nível inter-cultural.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

60. Independentemente de existirem ou não acções concretas para a promoção da interculturalidade, a utilização do Second Life® em ambiente educativo é, por si só, propícia ao desenvolvimento dum ambiente intercultural entre os estudantes.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

61. No âmbito da unidade curricular “Ambientes Virtuais de Aprendizagem” e após o módulo “Second Life®”, voltou a reunir-se com os seus colegas para desenvolver trabalhos académicos, utilizando este mundo virtual?

Nunca 1 (um) a 5 (cinco) encontros 5 (cinco) a 10 (dez) encontros Mais de 10 (dez) encontros

62. No âmbito das outras unidades curriculares e após o módulo “Second Life®”, voltou a reunir-se com os seus colegas para desenvolver trabalhos académicos, utilizando este mundo virtual?

Nunca 1 (um) a 5 (cinco) encontros 5 (cinco) a 10 (dez) encontros Mais de 10 (dez) encontros

63. Após o módulo “Second Life®”, voltou a utilizar este mundo virtual, ainda que para fins meramente lúdicos?

Nunca 1 (um) a 5 (cinco) encontros 5 (cinco) a 10 (dez) encontros Mais de 10 (dez) encontros

64. O Second Life® é um ambiente com muita utilidade para o desenvolvimento de atividades educativas, nomeadamente no elearning.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

65. Em elearning, o desenvolvimento de atividades de carácter educativo com utilização do Second Life® é um fator de promoção do sucesso educativo.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

66. As atividades educativas de carácter formal, com utilização do Second Life®, promovem a interculturalidade entre os estudantes de regiões/países diferentes.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

67. A utilização do Second Life® para encontros informais entre estudantes, no âmbito da preparação ou realização de tarefas académicas, promove a interculturalidade entre os

estudantes de regiões/países diferentes.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

68. Por ter preparado e realizado tarefas específicas no Second Life®, com vista à promoção da interculturalidade, senti-me mais motivado para realizar as outras tarefas que me foram propostas na unidade curricular “Ambientes Virtuais de Aprendizagem”.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

69. Por ter preparado e realizado tarefas específicas no Second Life®, com vista à promoção da interculturalidade, senti-me mais motivado para realizar as tarefas que me foram propostas nas outras unidades curriculares.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

70. A preparação e realização de tarefas específicas no Second Life®, com vista à promoção da interculturalidade, contribuíram para o sucesso educativo na unidade curricular “Ambientes Virtuais de Aprendizagem”.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

71. A preparação e realização de tarefas específicas no Second Life®, com vista à promoção da interculturalidade, contribuíram para o sucesso educativo nas outras unidades curriculares.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente

72. Considero que em cursos em regime de elearning, que envolvam estudantes de várias regiões/países, é fundamental a existência de atividades promotoras de interculturalidade como ponto de partida para o sucesso no curso.

Discordo completamente Discordo Não concordo nem discordo Concordo Concordo completamente