

Educação virtual no *Secondlife*: práticas pedagógicas em paradoxos brasileiros

Virtual Education in SecondLife: teaching practices in brazilian paradigms

Denise Regina Stacheski ^(a)

^(a) Mestre em Comunicação e Linguagem pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), aluna ouvinte do Doutorado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC/PR), especialista em Administração de Recursos Humanos pela FESP/PR e graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Professora universitária há 10 anos nas áreas de comunicação organizacional e *marketing*. Há 04 anos leciona nos programas de pós-graduação da UTP.

Resumo

O artigo “Educação Virtual no *SecondLife*: práticas pedagógicas em paradoxos brasileiros” tem como objetivo analisar o uso pedagógico de Instituições de Ensino Superior (IES) brasileiras que estão realizando práticas educacionais dentro do *Second Life* (SL) - um ambiente virtual de aprendizagem, classificado dentro da 4^a/5^a geração de Educação a Distância (EAD). Destaca-se que o SL tem como princípio uma imersão do usuário na tecnologia aplicada. O estudo demonstra as aplicações que vêm sendo implantadas por meio dessa tecnologia e discute as problemáticas brasileiras para o desenvolvimento dessa ferramenta/ambiente.

Palavras-chave: Educação virtual. *Secondlife*. Educação a distância. 4^a geração de EAD. Paradoxos da educação virtual.

Abstract

Virtual Education in Second-Life: teaching practices in brazilian paradigms aims to analyze the educational use of Higher Education Institutions Brazilian who are conducting educational practices within Second Life - a virtual environment for learning, classified within the 4th generation on Distance Education. It is that the SL has as a principle of user immersion in applied technology. The study demonstrates the applications that is being implemented through this technology and discusses the problems Brazilian for the development of this tool / environment.

Keywords: *Virtual education. Secondlife. Distance education. 4 th generation of EAD. Problems of virtual education.*

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como tema principal levantar as práticas pedagógicas da educação virtual realizadas no *Second Life* (SL). Delimitando o assunto, o foco deste estudo é a análise do uso pedagógico de Instituições de Ensino Superior (IES) brasileiras que estão realizando práticas educacionais dentro do SL. Ao realizar essa análise, percebe-se a problematização e os paradoxos que envolvem o tema da Educação a Distância no Brasil e as novas tecnologias de comunicação e informação.

O SL é um sistema de interatividade virtual em 3D *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). Não é apenas um jogo - é uma junção de programas e meios virtuais já conhecidos pelos usuários de tecnologia, como o MSN, o Orkut, o Blog e o *The Sims*. Os instrumentos contidos dentro do *Second Life* fazem com que seus usuários realizem uma simulação da vida real em todos os seus aspectos. Dentro dessa plataforma virtual, é possível, inclusive, a ação de criar e vender objetos e serviços dentro desse universo cibernético. A moeda, própria, utilizada é o *Linden Dollar*, conversível em dinheiro real. Dentro da teoria de Educação a Distância (EAD), o *Second Life* é uma ferramenta tecnológica que propicia um Ambiente Virtual de Aprendizado (AVA) e está classificado de acordo com a 4ª/5ª geração da EAD no Brasil. Ressalta-se aqui que a 1ª geração está em torno dos processos educacionais realizados via correspondências, a 2ª geração corresponde à mediação educacional por rádio e televisão, a 3ª geração por meio da Internet e a 4ª e 5ª geração por ambientes virtuais de aprendizagem que implicam em uma imersão virtual do aluno/usuário (VIANNEY; TORRES e SILVA, 2003).

No mês de outubro de 2007, o número de usuários ultrapassava a faixa dos 9 milhões de pessoas/avatars utilizando o *Second Life* como meio de sociabilidade, aprendizagem e até mesmo em transações financeiras (mais de

1 milhão de dólares são negociados por dia no SL). No Brasil, são mais de 250 mil usuários (AVATARE INTERNET, 2007).

Na parte da educação virtual, especificamente, várias instituições de ensino estão trabalhando em “ilhas” (nome como se chamam os locais onde as empresas e/ou pessoas se situam dentro dessa plataforma virtual) no SL - com práticas de ensino e usos pedagógicos, transmissão de conteúdo, interatividade entre professor e aluno. Existem mais de 70 (setenta) universidades cadastradas no SL, promovendo aulas, palestras, seminários, encontros e outras atividades interativas. No Brasil, são mais de 16 universidades experimentando esse ambiente virtual de aprendizagem.

Travassos (2007), jornalista, em sua matéria para o Jornal do Comércio (2007), escreve:

Imagine assistir a uma aula de graduação na frente do seu computador representado por um avatar da plataforma virtual *Second Life*. Imaginou? Então pode começar a achar que essa alternativa está se tornando bastante real - e cada vez mais próxima. Foi o que provou uma aula da disciplina de Gerenciamento Empresarial, da Faculdade de Ciências da Administração (FCAP) da Universidade de Pernambuco (UPE). No último dia 20, uma aula da graduação foi realizada *online*, com os alunos e professores representados por personagens em 3D. De acordo com o professor da disciplina e idealizador do encontro via internet, Otto Farias, a aula reuniu 22 alunos que cursam o 9º período de administração. “Discutimos um caso sobre a relação entre a motivação e a excelência de serviços”, contou o organizador. Ele diz que preferiu a aula *online* para os alunos perceberem algumas dificuldades: “Para usar o *Second Life*, é necessário um conhecimento mínimo em inglês e informática. Além do conteúdo normal, quero mostrar na prática como essas duas ferramentas são importantes no mundo atual”, explica Farias. Com camisas da universidade, os estudantes se reuniram na Ilha Recife, em uma sala especialmente preparada para a ocasião. O idealizador do encontro aponta outras vantagens da experiência. “Estamos negociando a participação de um professor de uma universidade do Rio Grande do Sul e outro de uma instituição de Cascais, em Portugal.

Com a matéria de Travassos, destaca-se que uma das vantagens mais preeminentes do *Second Life* é proporcionar uma maior integração e interação entre alunos e professores de várias regiões diferentes e até mesmo países. Essa troca dialética do conhecimento, essa colaboração em grupo, traz ricas e inovadoras práticas educacionais.

Segundo Torres (2007), “o uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, quer como apoio ao ensino presencial quer para o desenvolvimento de cursos de educação a distância, apresenta-se como uma das possibilidades de resposta para amenizar os impactos gerados pela globalização. Tais impactos afetam diretamente o processo educacional e representam um desafio para a educação do século XXI” .

Assim, analisar como funcionam os recursos pedagógicos nesses ambientes, como o processo comunicacional se efetiva, quais os caminhos da transmissão desse conhecimento e do entendimento a ser ofertado são questões a serem pesquisadas e trabalhadas pelos teóricos da área.

No entanto, no Brasil, o *Second Life* ainda é pouco aproveitado diante de suas possibilidades. Paradoxalmente, caminhando ao mesmo tempo com as iniciativas já presentes, a 4ª e a 5ª geração da educação a distância são um futuro não muito próximo para a maioria dos brasileiros. Dados nos mostram, por exemplo, que apenas 15% dos municípios brasileiros possuem empresas servidoras que fornecem o acesso à internet (VIANNEY; TORRES e SILVA, 2003). Se analisados, esses números, mesmo com a progressão obtida, delatam que, em pleno ano 2008, apenas uma pequena elite sociocultural-financeira possui a qualidade necessária para a utilização dos ambientes virtuais de aprendizagem.

Assim, o levantamento abaixo comprova que a sociedade brasileira vive um momento ambivalente. De um lado, há possibilidades tecnológicas incríveis - nunca antes pensadas - e de outro lado, não muito distante, há uma população, em sua maioria, sobrevivendo ao analfabetismo digital.

Revolução Informacional e o *Second Life*

As técnicas e as tecnologias estão em um processo irreversível. Para que a humanidade possa dominar as novas formas de comunicação, de trabalho, de relação e de sobrevivência é necessário estudá-las, aprofundar seus contextos, perceber suas artimanhas e torná-las favoráveis ao desenvolvimento positivo de uma sociedade (STACHESKI, 2004). “Ninguém previa, cinquenta anos atrás, que o intercâmbio entre os homens e as

máquinas iria tornar-se tão sofisticado e que envolveria tantas pessoas em sua vida profissional ou particular” (LEVY, 1998, p. 30).

A Revolução Informacional, termo utilizado por Castells (1999), veio de encontro com a origem da Indústria do Conhecimento. Com isso, as instituições de ensino se fortalecem para buscar a melhor formação do capital intelectual possível. Para Masuda (1982), a base de sustentação da Indústria do Conhecimento é composta pelas indústrias da educação, de pesquisa e desenvolvimento, do conhecimento propriamente dito e de equipamentos para obtenção das informações. Esse contexto fortalece a educação continuada, a educação a distância e a consciência dos indivíduos da necessidade do ensino.

De um lado, portanto, a Revolução Informacional (conhecimento/informação como base para uma sociedade) - de outro, o desenvolvimento espantoso da tecnologia da informação. O *Second Life*, como ferramenta, oferece possibilidades de ir além. Seguem algumas aplicações já em andamento.

O Centro Universitário do Sul de Minas (Unis), por exemplo, inaugurou em 02 de agosto de 2007, sua sede no SL. Dentro de seu prédio virtual, os usuários têm acesso a um vídeo institucional e à possibilidade de visitar seu auditório. Já no seu ambiente virtual, é possível realizar aulas, seminários e palestras. De acordo com Stefano Gazzola, reitor do Unis, o SL possibilita novas oportunidade de ensino e promove a interação entre a Universidade e a sociedade (UNIVERSIA, 2007). A Unis foi a primeira instituição de ensino superior de Minas Gerais a adotar o SL como uma mídia pedagógica.

Já a Universidade de Aveiro (UA) e a Universidade do Porto (UP), ambas em Portugal, já possuem suas ilhas de ensino desde o início de 2007. Segundo o professor de Hipermedia & Estruturas Narrativas no curso de Jornalismo e Ciências da Comunicação da Universidade do Porto, a instituição:

não pretende criar um modelo alternativo de aprendizagem. A idéia não é fazer réplicas de salas de aula, mas ter uma ilha com presença institucional da universidade, como um espaço bastante livre, onde as pessoas possam colaborar e partilhar informação e construir um conhecimento de uma forma transversal. Na ilha podem encontrar-se

pessoas não apenas da mesma turma, ou do mesmo curso, mas também de faculdades diferentes, a participar em projectos de investigação diferentes (FRIAS *apud* LOURENÇO, 2007).

De acordo com notícia publicada pelo Jornal do Brasil Online, a Pontifícia

Universidade Católica do Rio de Janeiro, em setembro de 2007, resolveu aderir também ao *Second Life*. Dentro das estruturas virtuais, a instituição criou uma incubadora de empresas “com 28 boxes para exposição de produtos, além de suporte técnico gratuito para os empreendedores interessados”. Ainda segundo a matéria publicada, na parte acadêmica, “o Instituto de Administração também planeja que as aulas sejam transmitidas em tempo real *online*” (JB ONLINE, 2007).

Várias são as fontes de instituições de ensino atuando no SL - até o momento, no mínimo, 16 universidades brasileiras. Práticas pedagógicas sendo discutidas e aplicadas em um novo modelo virtual de educação à distância, porém, são aplicações experimentais, que buscam um desenvolvimento da educação a distância/virtual no país, mas que se confrontam com uma série de empecilhos socioeconômicos e político-culturais, que travam o processo real de utilização dessas mídias na educação.

Essas experiências, ainda em nível embrionário no Brasil, iniciam um momento de revolução dos paradigmas tradicionais do sistema de ensino e aprendizagem. Técnicas virtuais, interatividade, criatividade, espaço lúdico, novas sociabilidades, papel do orientador (professor), discurso da mídia em si, paradigmas, são algumas características contidas no SL que merecem uma grande reflexão dos pesquisadores da área de educação.

Discussões

O problema de pesquisa deste artigo tem como foco a análise das aplicações pedagógicas no ambiente virtual de aprendizagem - SL. Uma plataforma virtual - 3D e seus paradoxos frente aos contextos brasileiros.

O uso dessas ferramentas tecnológicas (NTICs), e suas especificações, faz com que haja um distanciamento para fazer chegar os seus produtos às

camadas mais distantes do processo de educação formal (VIANNEY; TORRES e SILVA, 2003). O processo de inclusão digital ainda está longe de ser realmente efetivado em grande parte da população brasileira. Não só por conta da falta de políticas eficazes, na área de alfabetização e letramento digital, em instituições de ensino fundamental e médio, como também, as questões relacionadas ao custo das novas tecnologias de comunicação e informação e seu suporte necessário.

Segundo dados da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) no ano de 2003 (VIANNEY; TORRES e SILVA, 2003), apenas 850 municípios brasileiros (de 5.560) tinham provedor em suas cidades oferecendo conexões locais. Com esses dados, percebe-se que 85% dos municípios ainda não tinham acesso à internet (a não ser via rádio). Dentro desses 15%, salienta-se que grande parte ainda utiliza o acesso discado, que não possibilita o uso de ambientes virtuais, como o SL.

Além dessas questões abordadas acima, tem-se as modificações culturais que trazem às práticas educativas um leque diversificado de possibilidades. Os novos paradigmas de práticas educacionais com as tecnologias devem ser aproveitados em sua totalidade, verificando e aprendendo as novas formas de interatividade e de construção possibilitadas. Para isso, é necessário formar o professor para essas novas mídias interacionistas.

Os ambientes virtuais de aprendizagem - assim como viabilizado no *Second Life* - não devem ser vistos e restringidos a simples reprodutores de mensagens, mas sim, como verdadeiros atuantes no processo de construção do conhecimento por meio de suas linguagens, suas novas aberturas para o diálogo, sua interatividade crescente e sua possibilidade de desterritorialização espacial. Esses novos paradigmas educacionais estão abordados de forma sucinta abaixo.

O SL-ambientes virtuais de aprendizagem - deve ter como concepção de análise e estudo a metodologia interacionista e construtivista (PIAGET, 1972). Essa base teórica percebe o conhecimento como uma interação total entre o indivíduo e seu meio. Segundo Alcântara e Behrens (2001):

Na concepção epistemológica interacionista/construtivista, o conhecimento é entendido como uma relação de interdependência entre o sujeito e seu meio. Tem um sentido de organização, estruturação e explicação a partir do experienciado. É construído a partir da ação do sujeito sobre o objeto de conhecimento, interagindo com ele, sendo as trocas sociais condições necessárias para o desenvolvimento do pensamento.

Stano e Leite (2001, p. 20) destacam que “o objeto de conhecimento, na realidade, faz o seu desvelamento na teia de relações sociais, através de símbolos e signos”. E, ainda como afirma Chartier (1990, p. 127), “não existe texto fora do suporte que o dá a ler, que não há compreensão de um escrito, qualquer que ele seja, que não dependa das formas através das quais ele chega a seu leitor”.

Buscando compreender a interligação entre tecnologia, conhecimento e comunicação, pode-se perceber a informação como um instrumento modificador da consciência do homem e de seu grupo social, com a competência de gerar conhecimento no indivíduo, em seu grupo ou na sociedade (STACHESKI, 2004). O processo de interação entre os indivíduos e uma determinada estrutura de informação vêm gerar uma modificação em seu estado cognitivo, produzindo conhecimento. Essa relação só acontece se a informação é percebida e aceita como tal.

As novas interações da comunicação social atingem diretamente os sistemas educacionais propostos pela sociedade. A cada invenção tecnológica, a sociedade atribui aos processos comunicacionais, desenvolvidos em torno da invenção, uma expectativa educacional (BRAGA, 2001). Ainda segundo esse autor, não faz sentido cotejar “vantagens e desvantagens” de um meio em relação a outro. A sociedade gera, desenvolve e usa um conjunto de meios diversificados para uma multiplicidade de necessidade e propostas variadas. Os meios então compõem, em articulação, uma processualidade complexa e de mútua complementação.

O *Second Life* - em sua plataforma virtual - oferece além de características inerentes às tecnologias - imagem, som, registro,

reprodutibilidade técnica, aceleração, simulação, virtualização, mas, possibilita, também, ferramentas modificadoras das objetivações possíveis na comunicação: inclusividade e penetrabilidade. E, a partir dessas ações modificadoras, as mudanças de percepção, que levam a outras experiências (e tentativas tipo ensaio-erro) de construção do social por parte dos produtores e usuários (BRAGA, 2001).

A possibilidade do aprendizado em grupo, do processo de colaboração intelectual, também é muito saliente no SL. Segundo Senge (2000), o aprendizado em grupo tem como objetivo principal estimular a capacidade para o diálogo: “para os gregos *diálogo* denotava o livre fluxo de significado em grupo, permitindo novas idéias e percepções que os indivíduos não conseguiriam ter sozinhos” (SENGE, 2000, p. 44). Dialogar pressupõe deixar de lado a rigidez de alguns modelos mentais, destruindo a idéia de discutir e elevando a idéia de construir. Também no diálogo, as pessoas começam a notar a natureza coletiva do raciocínio e na diferença entre o “raciocínio”, um processo em andamento, e os “pensamentos” que são os resultados desse processo (STACHESKI, 2004).

De acordo com Geus (1998), a aprendizagem não pode ser um processo passivo.

Aprender significa viver, experimentar, fazer e simular. A aprendizagem deve sempre resultar em uma mudança de comportamento, um conhecimento tácito e resultar em alguma ação. Marx já colocava em sua teoria que a percepção da necessidade de mudar só é válida se houver a vontade e a ação da mudança.

Outros autores fortalecem a concepção interacionista/construtivista. Capra (2006) ressalta em seus estudos que o controle não é mais a melhor abordagem dentro das organizações, mas sim o diálogo e a cooperação. Cabe salientar, também, que a formação inovadora exigida para a atuação em todas as áreas do conhecimento demanda trabalho coletivo, discussão em grupo, espírito de entre-ajuda, cooperação, contribuição e parcerias.

O *Second Life* tem a estrutura para o fortalecimento de práticas educativas e de processos comunicacionais que solidifiquem o diálogo e a

cooperação em grupo para uso pedagógico. Juntamente com essas discussões e questões levantadas, salienta-se a questão: como desenvolver um projeto pedagógico dentro de um ambiente virtual de aprendizagem, como o SL, ressaltando suas possibilidades, diante de contextos sociais como o analfabetismo e a exclusão digital e o alto custo das tecnologias. Por onde começar a decifrar esse paradoxo?

REFERÊNCIAS

Livros

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total. Mito-ironias da era do virtual e da imagem.** Rio de Janeiro: Sulina, 1996.

BENCOSTTA, Marcus (org.). **Culturas escolares, saberes e práticas educativas.** São Paulo, Cortez: 2007.

BRAGA, José Luiz. **Campos da comunicação** – caracterização, problematização e perspectivas. Editora UFPB: 2001.

_____. **Comunicação e educação:** questões delicadas na interface. São Paulo: Hacker, 2001a.

CAPRA, Fritjof. **O ponto de mutação.** São Paulo, Cultrix: 2006.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999. (Vol.1)

CHARTIER, R. **A história cultural entre práticas e representações.** Lisboa: Difel, 1990.

FARIA e SUASSUNA, A. Nogueira e Ney Robinson. **A comunicação na administração.** Rio de Janeiro: LTC S.A., 1992.

GEUS, Aries de. **A empresa viva:** como as organizações podem aprender a prosperar e se perpetuar. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

GIROUX, Henry. **Os professores como Intelectuais.** Rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KUENZER, A. Z. **Pedagogia da Fábrica:** as relações de produção e a educação do trabalhador. São Paulo: Editora Cortez, 1985.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**. Arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

_____. **A máquina universo, criação, cognição e cultura informática**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MASUDA, Yoneji. **A sociedade da informação como sociedade pós-industrial**. Rio de Janeiro: Ed. Rio, 1982.

MATURANA, H. & VARELA, F. **A árvore do conhecimento**. São Paulo: Editorial Psy, 1995.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. **Criação de conhecimento na empresa**: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

SENGE, Peter M. **A quinta disciplina**. 7.ed. São Paulo: Best Seller, 2000.

SILVA, Marco. (Org). **Educação online**. São Paulo: Loyola, 2003.

SROUR, Robert Henry. **Poder, Cultura e Ética nas Organizações**. São Paulo: Editora Campos, 1998.

TOFFLER, Alvin. *Powershift*. **As mudanças do poder**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 1990.

_____. **A terceira onda**. 2.ed. Rio de Janeiro, Editora Record, 1980.

TRIVINHO, Eugênio. **A democracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007. **Dissertações de Mestrado e Doutorado**

STACHESKI, Denise R. **A Revolução Informacional na Pequena Empresa**. Curitiba, 2004. Dissertação de Mestrado – Universidade Tuiuti do Paraná. **Artigos Científicos e Eventos Científicos**

STANO e LEITE, Rita de Cássia e Valéria. **A teoria da gestão do conhecimento sobum olhar construtivista**. *In*: Anais do 4^o Simpósio Internacional de Gestão de Documentos. Curitiba, 2001.

Sites

ALCANTARA, Paulo Roberto e BEHRENS, Marilda. **Projeto PACTO (1999-2000)**: implementação de uma metodologia inovadora no ensino superior na PUCPR. Disponível em:
http://www.ricesu.com.br/colabora/n2/artigos/n_2/id03.php-2001, acessado em setembro de 2007.

AVATARE INTERNET. Disponível em www.via6.com.br – acessado em setembro de 2007.

LOURENÇO, Ana Maria. **Universidade do Porto compra Ilha no Second Life**. Disponível em:
<http://64.233.169.104/search?q=cache:vaEtEdmxDRoJ:www.jblog.com.br/secondlife.php+%22second+life%22+%2B+%22universidade%22&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=8&gl=br> – acessado em setembro de 2007.

FELITTI, Guilherme. **Second Life Brasileiro terá 2 Milhões de Usuários até 2008**. Disponível em: <http://www.idgnow.com.br> – acessado em agosto de 2007.

JB ONLINE. Disponível em: <http://www.jbonline.com.br> – acessado em outubro de 2007.

KAIZEN GAMES. Disponível em: <http://www.kaizengames.com.br> – acessado em outubro de 2007.

TORRES, Patrícia Lupion. **Mattice**: uma experiência de educação virtual na PUCPR. Disponível em:
<http://www.patricialupiontorres.net/arquivos/oca03556.pdf> - acessado em maio de 2007.

TRAVASSOS, Eduardo. **Second Life se transforma em plataforma de ensino**. Disponível em:
http://64.233.169.104/search?q=cache:MnFLaCIZKdgJ:cei.edunet.sp.gov.br/suopages/Novidades/Agosto_2007/nov_53.html+%22travassos%22+%2B+%22second+life%22&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=3&gl=br – acessado em agosto de 2007.

VIANNEY, TORRES e SILVA, João, Patrícia e Elizabeth. **A Universidade Virtual do Brasil**. Disponível em:
http://www.portaldeensino.com.br/ead_historico.pdf, 2003, acessado em junho de 2008.