

**A Presença Social e a Socialização Online:  
Estudo de Caso no *Second Life* e *Moodle***

**Angelina Maria Gonçalves Teixeira de Macedo**

Lisboa, 2011



## **Mestrado em Pedagogia do eLearning**

### **A Presença Social e a Socialização Online: Estudo de Caso no *Second Life* e *Moodle***

**Angelina Maria Gonçalves Teixeira de Macedo**

Dissertação apresentada para obtenção de Grau de Mestre em  
Ciências da Educação  
na especialidade de Pedagogia do eLearning

**Orientadora: Doutora Lina Morgado**

Lisboa, 2011

## Resumo

O presente estudo tem como objectivo compreender as potencialidades e os limites/constrangimentos dos ambientes virtuais de aprendizagem, em particular da plataforma *Moodle* e do mundo virtual *Second Life*<sup>®</sup>, para fomentar a Presença Social e a Socialização Online em cursos de Educação a Distância. Este estudo centra-se no Módulo de Ambientação do curso de Mestrado em *Pedagogia do eLearning* da Universidade Aberta, Portugal que foi desenhado com o objectivo de familiarizar os estudantes com a tecnologia usada no curso, bem como com o modelo de aprendizagem adoptado na Universidade.

O trabalho aqui apresentado procurou compreender como é que no *Moodle* e no *Second Life* podem ser desenvolvidas a presença social e a socialização online para potenciar a colaboração e a aprendizagem entre os estudantes a distância. A investigação contou com a participação de vinte e cinco alunos e dois professores. Na plataforma *Moodle* foram criados vários fóruns de discussão online assíncronos e foram realizadas três sessões síncronas no *Second Life*. As actividades de aprendizagem basearam-se no modelo dos cinco estádios de Salmon (2002) especificamente nos dois primeiros estádios: *Acesso e Motivação, Socialização*. Os dados foram recolhidos dos fóruns de discussão online do *Moodle*, dos chats textuais no *Second Life* e das entrevistas semi-estruturadas por nós elaboradas. Os dados escritos foram submetidos a uma análise de conteúdo tendo em conta os pressupostos de Bardin (1979), e um modelo por nós adaptado de autores como Rourke et al. (2001), Swan (2002), McKerlich & Garrison (2007) e Pita (2008), de acordo com os conceitos temáticos em estudo. Esta análise de conteúdo foi, posteriormente, objecto de uma análise estatística com o objectivo de facilitar a sua interpretação.

Os resultados do estudo indicam que existe uma elevada presença social, que os alunos interagiram socialmente entre eles e com os professores, realizaram as tarefas propostas, online, tendo os objectivos sido atingidos. Salienta-se que o *Second Life* revelou potenciar uma presença social e socialização mais elevadas do que o *Moodle*, suportando interacções mais intensas, contribuindo para a coesão do grupo e formação do sentido de comunidade. No entanto, o carácter assíncrono do *Moodle* e as suas configurações mostraram ser um precioso recurso para complementar o *Second Life*.

**Palavras-Chave:** Educação a Distância, Presença Social, Socialização Online, *Second Life*, *Moodle*, Web 2.0



## Abstract

This study has as aim to understand the potential and the barriers of learning virtual environments, mainly *Moodle* and the virtual world *Second Life*<sup>®</sup>, in fostering Social Presence and Online Socialisation in distance education courses. This work focuses on the Introductory Module of the Masters Course “Pedagogy of eLearning” at Universidade Aberta, Portugal. This module was designed to provide students with the insights into some Web 2.0 tools (used in the course)-digital inclusion – and the online Learning Model adopted by the institution.

The purpose of this study is to understand how *Second Life* and *Moodle* can foster Social Presence and Socialisation for collaboration and learning outcomes among distance students. The participants are twenty-five students and two professors. Some online discussion forums were set in *Moodle* and three sessions were held in *Second Life*. The learning activities have their foundation on Salmon’s (2002) five-stage model of online learning, specifically on its first and second stages. The data was recorded in *Moodle* forums, *Second Life* chat logs and semi-structured interviews. The content analysis of the data was based on Bardin’s work (1979) and on a model, adapted by us, from previous indicators of Rourke et al. (2001); Swan (2002), McKerlich and Garrison, (2007) and Pita, (2008). This analysis was carried out accordingly to the thematic concepts studied. This content analysis was also dealt statistically to make it easier its interpretation.

The results of the study show that the amount of social presence is quite high, the students interacted among them and with the tutors. They were able to develop the tasks and the objectives were clearly achieved. Thus, *Second Life* showed to enhance a higher level of Social Presence and Online Socialisation than *Moodle*. On the one hand, it was able to support more intense interactions, contributed for group cohesion and also for the building of the sense of belonging to a virtual learning community. On the other hand, it seems that *Moodle* is a valuable asset to be used as a complement to *Second Life*.

**Keywords:** Distance Education, Social Presence, Online Socialisation, *Second Life*, *Moodle*, Web 2.0

---

## Agradecimentos

*Uma longa viagem começa com um único passo.*

**Lao Tsu**

O percurso realizado, que culminou com a elaboração deste trabalho, só foi possível com o apoio de várias pessoas e, por isso, não posso deixar de agradecer a todos os que, de algum modo, contribuíram para a consecução desta dissertação, pois sem o seu apoio não teria sido possível concretizá-la.

À minha orientadora, Professora Doutora Lina Morgado, agradeço a sua disponibilidade, apoio, incentivo e orientação experiente que me levaram a aventurar em áreas pouco exploradas.

Ao Professor Doutor Luís Tinoca e à Professora Doutora Ana Paiva que participaram neste estudo no mundo virtual *Second Life* e que ainda contribuíram com a sua experiência para a validação de alguns procedimentos metodológicos.

Ao Professor Doutor António Quintas-Mendes o apoio e incentivo a continuar.

Aos alunos que participaram neste estudo e que voluntária e prontamente se disponibilizaram a colaborar no mesmo.

À D. Liberdade Almeida pela sua prestabilidade e simpatia.

À minha família, sobretudo aos meus filhos e marido, pela sua compreensão e paciência pelas minhas ausências, mesmo quando estávamos no mesmo espaço físico...

A todos, um muito obrigada!



---

## Índice

Resumo.....	vi
Abstract .....	vi
Agradecimentos.....	vii
Índice.....	ix
Índice de Figuras.....	xii
Índice de Tabelas .....	xv
PARTE I - INTRODUÇÃO	
1. Contextualização.....	1
2. Pertinência do estudo .....	3
3. Organização da dissertação.....	7
PARTE II: ENQUADRAMENTO TEÓRICO	
2.1. A Comunicação Mediada por Computador (CMC).....	11
2.1.1. A CMC e a Teoria da Riqueza dos Media .....	13
2.1.2. A CMC e a Educação a Distância.....	13
2.2. Para uma interacção social na CMC - A Teoria da Distância Transaccional.....	14
2.3. A Socialização Online.....	15
2.3.1. A Socialização Online: Modelo de Salmon .....	16
2.4. A Presença Social .....	18
2.4.1. A Teoria da Presença Social .....	18
2.4.2. Definição de Presença Social.....	21
2.4.3. Avaliar a Presença Social.....	21
2.4.3. A Presença Social na Comunidade de Inquirição .....	24
2.5. Ambientes Virtuais de Aprendizagem.....	26
2.5.1. A Plataforma <i>Moodle</i> .....	26
2.5.1.1. Funcionalidades do <i>Moodle</i> .....	27
2.5.1.2. A Presença Social e a Socialização Online no <i>Moodle</i> .....	29
2.5.2. O Mundo Virtual <i>Second Life</i> .....	30
2.5.2.1. Caracterização do <i>Second Life</i> .....	30
2.5.2.2. A Presença Social e a Socialização Online no <i>Second Life</i> .....	34

---

2.5.2.3. O <i>Second Life</i> e Educação .....	35
PARTE III - METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO	
3.1. Justificação da metodologia utilizada: a Investigação Qualitativa.....	43
3.2. O Estudo de Caso .....	45
3.2. 1. O contexto do Estudo de Caso .....	47
3.3. Questão de investigação .....	51
3.4. Caracterização do grupo de participantes: a turma.....	53
3.5. Métodos de recolha, análise e tratamento de dados .....	54
3.5.1. Recolha de dados.....	54
3.3.5.1. Observação directa e participante.....	54
3.3.5.2. Entrevista .....	54
3.5.2. Selecção e tratamento dos dados .....	58
3.5.2.1. Análise de conteúdo .....	58
3.5.2.2. Avaliação da Presença Social e da Socialização Online.....	60
PARTE IV – ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	
4.1. Apresentação dos dados relativos às sessões no <i>Second Life</i> .....	71
4.1.1. Apresentação e análise dos dados por sessão .....	71
4.1.2. Evolução dos dados relativos às três sessões no <i>Second Life</i> .....	84
4.1.3. Evolução dos dados das categorias e respectivos indicadores ao longo das três sessões .....	89
4.2. Análise dos dados no LMS <i>Moodle</i> .....	93
4.2.1. Mensagens produzidas .....	93
4.2.2. Raízes e mensagens .....	96
4.2.3. Análise das categorias da Presença Social .....	98
4.3. Análise de dados e resultados relativos às entrevistas .....	104
4.3.1. Presença Social .....	104
4.3.2. Ambiente virtual do <i>Moodle</i> : acesso, actividades e limitações .....	118
4.3.3. Mundo virtual <i>Second Life</i> : acesso, actividades, limitações e riqueza do <i>Media</i> .....	121
4.3.4. Comunicar no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i> .....	131
4.3.5. Socializar no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i> .....	134
4.3.6. Desenvolvimento da comunidade virtual de aprendizagem .....	136
4.3.7. Desenvolver a Presença Social e socializar no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i> .....	136

---

PARTE V – REFLEXÕES FINAIS E CONCLUSÕES

5. Reflexões finais e Conclusões .....	141
5.1. Confrontação dos dados com as questões orientadoras .....	141
5.2. Considerações finais .....	147
5.3. Limitações do estudo .....	149
5.4. Perspectivas para futuras investigações .....	150
Referências bibliográficas .....	151
Glossário dos termos do <i>Second Life</i> .....	159
ANEXOS	
Anexo A - Transcrição do chat da 1ª sessão no <i>Second Life</i> .....	165
Anexo B - Transcrição do chat da 2ª sessão no <i>Second Life</i> .....	176
Anexo C - Transcrição do chat da 3ª sessão no <i>Second Life</i> .....	193

---

## Índice de Figuras

<i>Figura 1.</i> Modelo de ensino e aprendizagem online (Salmon, 2000).....	17
<i>Figura 2.</i> Página Inicial do Moodle.....	27
<i>Figura 3.</i> Logótipo do <i>Second Life</i> .....	30
<i>Figura 4.</i> Angelina com o seu avatar, Morgen String.....	31
<i>Figura 5.</i> BOGART'S (BOGART'S Jazz standards, Shops, Levy – 131,117,26).....	32
<i>Figura 6.</i> Página de entrada no café virtual do MPEL (plataforma Moodle).....	48
<i>Figura 7.</i> Café da Universidade do Texas no <i>Second Life</i> .....	49
<i>Figura 8.</i> Exemplo de um excerto de uma transcrição codificada.....	65
<i>Figura 9.</i> Entrevista no café da Universidade do Texas no <i>Second Life</i> .....	67
<i>Figura 10.</i> Primeira sessão no <i>Second Life</i> .....	72
<i>Figura 11.</i> Percentagem das referências por categoria (1ª sessão).....	72
<i>Figura 12.</i> Caracterização das mensagens formuladas, por indicador.....	73
<i>Figura 13.</i> Percentagem das referências por categoria.....	78
<i>Figura 14.</i> Segunda sessão no <i>Second Life</i> .....	78
<i>Figura 15.</i> Apresentação detalhada das expressões formuladas em cada indicador.....	79
<i>Figura 16.</i> Terceira sessão no <i>Second Life</i> .....	81
<i>Figura 17.</i> Percentagem do número de referências por indicador da terceira sessão.....	82
<i>Figura 18.</i> Apresentação detalhada das expressões formuladas em cada indicador (3ª sessão). 83	
<i>Figura 19.</i> Relação percentual das mensagens em cada sessão.....	85
<i>Figura 20.</i> Número total de mensagens registadas em cada encontro.....	85
<i>Figura 21.</i> Percentagem do fluxo de mensagens por categoria na totalidade das sessões.....	86
<i>Figura 22.</i> Indicação da percentagem média relativa de cada um dos indicadores.....	87
<i>Figura 23.</i> Referências por indicador.....	87

---

<i>Figura 24.</i> Referência aos termos inclusivos para aferir o sentido da comunidade.....	88
<i>Figura 25.</i> Evolução das referências aos termos inclusivos ao longo das três sessões.....	88
<i>Figura 26.</i> Evolução da categoria afectiva ao longo das três sessões no <i>Second Life</i> .....	89
<i>Figura 27.</i> Evolução da categoria interactiva ao longo das três sessões no <i>Second Life</i> .....	90
<i>Figura 28.</i> Evolução da categoria coesiva ao longo das três sessões no <i>Second Life</i> .....	91
<i>Figura 29.</i> Evolução da categoria relativa ao acesso ao longo das três sessões no <i>Second Life</i> .....	92
<i>Figura 30.</i> Evolução da categoria relativa à socialização ao longo das três sessões no <i>Second Life</i> .....	93
<i>Figura 31.</i> Descrição das mensagens no "MPEL-CAFÉ" .....	94
<i>Figura 32.</i> Raízes e número de mensagens geradas em cada uma.....	95
<i>Figura 33.</i> Exemplo de parte do fórum do café MPEL com raízes e mensagens.....	97
<i>Figura 34.</i> Descrição do número total de referências por categoria.....	98
<i>Figura 35.</i> Percentagem das referências em cada categoria.....	99
<i>Figura 36.</i> Descrição do total de referências dos indicadores da Presença Social.....	100
<i>Figura 37.</i> Interação em ambientes virtuais.....	104
<i>Figura 38 -</i> Estratégias para substituir as pistas não verbais da comunicação presencial.....	105
<i>Figura 39.</i> Estratégias para tornar a comunicação online mais pessoal.....	106
<i>Figura 40.</i> Projecção da identidade em ambientes virtuais.....	108
<i>Figura 41.</i> Sensação de conhecer os colegas ainda que só a distância.....	109
<i>Figura 42.</i> Percepção da identidade online.....	110
<i>Figura 43.</i> Influência da escrita dos outros sobre cada sujeito.....	111
<i>Figura 44.</i> Influência da linguagem utilizada em relação a cada sujeito.....	112
<i>Figura 45.</i> Impacto da apertilha de experiências/episódios pessoais online.....	114
<i>Figura 46.</i> Percepções/impressões formadas no módulo de ambientação relativamente aos estudantes.....	116
<i>Figura 47.</i> Percepções/impressões formadas no módulo de ambientação relativamente às	

---

professoras.....	117
<i>Figura 48. Experiência de acesso ao Moodle.....</i>	<i>118</i>
<i>Figura 49. Actividades no Moodle para potenciar o conhecimento e criação de laços entre os membros da turma virtual.....</i>	<i>119</i>
<i>Figura 50. Limitações do Moodle.....</i>	<i>121</i>
<i>Figura 51. Acesso ao Second Life.....</i>	<i>122</i>
<i>Figura 52. Registo das sessões no Second Life.....</i>	<i>123</i>
<i>Figura 53. Pertença ao grupo MPEL no Second Life.....</i>	<i>124</i>
<i>Figura 54. Impacto da riqueza do media do Second Life no conhecimento dos outros.....</i>	<i>125</i>
<i>Figura 55. Encontros no Second Life após a conclusão do módulo de ambientação.....</i>	<i>126</i>
<i>Figura 56. Actividades no Second Life.....</i>	<i>127</i>
<i>Figura 57. Limitações do Second Life.....</i>	<i>128</i>
<i>Figura 58. Constrangimentos do Second Life.....</i>	<i>129</i>
<i>Figura 59. Indicadores de limitações do Second Life.....</i>	<i>130</i>
<i>Figura 60. Principais dificuldades em comunicar no Moodle.....</i>	<i>132</i>
<i>Figura 61. Principais dificuldades em comunicar no Second Life.....</i>	<i>133</i>
<i>Figura 62. Socializar no Moodle e no Second Life .....</i>	<i>134</i>
<i>Figura 63. Projectar a presença social e socializar no Moodle e no Second Life.....</i>	<i>137</i>
<i>Figura 64. Actividades no Moodle e no Second Life.....</i>	<i>143</i>

---

## Índice de Tabelas

Tabela 1. Modelos em EaD.....	4
Tabela 2. Descrição das actividades desenvolvidas em cada sessão no <i>Second Life</i> .....	50
Tabela 3. Fóruns de discussão e temáticas no <i>LMS Moodle</i> .....	50
Tabela 4. Questões de investigação .....	52
Tabela 5. Entrevista e temáticas da investigação.....	56
Tabela 6. Grelha para codificar a presença social e a socialização online.....	61
Tabela 7. Apresentação do número de participantes em cada encontro.....	71



## **PARTE I - INTRODUÇÃO**



## 1. Contextualização

No campo da aprendizagem a distância, a questão da *distância* tem sido objecto de vários estudos conforme se pode verificar na literatura da especialidade, sobretudo no que diz respeito à discussão e análise da interacção (Moore, 1989, 1993; Shale, 1990; Garrison, 2000; Mendes, Morgado & Amante, 2008, 2010;).

Autores como Moore (1989; 1993), Mendes et al. (2008, 2010) definem a interacção como o elemento capaz de reduzir a distância e, conseqüentemente, criador de proximidade, conceptualizando-a como uma parte indissociável do processo de ensino-aprendizagem a distância. Deste modo, a educação a distância não se pode definir apenas pela separação geográfica existente entre professor e estudante, mas pelo diálogo e nível de estruturação presentes. De acordo com os autores referidos, a distância física existente entre o professor e o estudante torna-se assim, irrelevante. Eles podem estar, realmente, distantes se não houver diálogo (mesmo que estejam no mesmo espaço físico) e se o curso possuir um grau de estruturação elevado (Moore, 1993).

A mediação das tecnologias pode permitir um elevado número de interacções assim como a sua diversidade não só entre professor e estudante como também entre os próprios estudantes, fomentando a interacção e reduzindo a distância transaccional (Moore, 1993).

As tecnologias de informação e comunicação e os mundos virtuais estão constantemente em evolução, contribuindo para aumentar o seu potencial para a Educação a Distância (EaD) criando novos desafios para os investigadores neste campo. A emergência de novos ambientes virtuais vem possibilitar diferentes abordagens pedagógicas na EaD que potenciam uma multiplicidade de interacções entre os vários actores e podendo criar contextos de aprendizagem online mais ricos.

Neste quadro, particularmente a Web 2.0 disponibiliza um vasto conjunto de ferramentas que potenciam a interacção quer síncrona quer assíncrona entre os utilizadores (Siemens & Tittenberger, 2009) e novas formas de conceber a sua apropriação do conhecimento e entender a aprendizagem na rede. Naturalmente que, no campo da educação, muitas estão já a ser utilizadas como, por exemplo, os *Blogues* (usados para reflexões pessoais), os *Wikis* (para o trabalho colaborativo), o *Flickr* (para a partilha de imagens), o

*Twitter* (para microblogging), o *Second Life* (para uma aprendizagem imersiva), entre outras ferramentas.

No caso específico dos mundos virtuais, o *Second Life* tem suscitado o interesse da comunidade académica do campo da Educação. Já o *Horizon Report* (2007) defendia que os ambientes virtuais tridimensionais tinham um forte potencial para ensinar e aprender. Também a literatura mais recente relativa à aplicação das tecnologias à educação defende que o *Second Life* é um *MUVE*<sup>1</sup> que permite a colaboração activa em projectos e a partilha de informação entre professores e estudantes.

Este mundo virtual tem o potencial para desenvolver capacidades e competências da vida real através de simulações ou para a criação de *novos mundos* (De Lucia, Francese, Passero & Tortora, 2009) em vez de uma transferência da “vida académica”, isto é, pode reforçar por exemplo, a aprendizagem experimental através de actividades como as simulações e *role-plays*. Por outro lado, também promove a aprendizagem imersiva ao permitir que o aprendiz experiencie tão profundamente quanto possível as emoções e a forma de pensar de alguém, cujo papel vai incarnar, numa situação stressante ou noutra situação. Ainda segundo o *Horizon Report* de 2007, os ambientes tridimensionais terão um forte potencial para o ensino e para a aprendizagem e os seus avanços em *open sources* tornarão estes mundos mais procurados para fins educacionais (EDUCAUSE, 2007). No entanto, estes ambientes inicialmente desenhados e, por isso, utilizados como um jogo e entretenimento ainda se encontram pouco estudados em todas as suas dimensões educacionais.

Os estudos empíricos sobre a utilização de mundos virtuais tridimensionais para fomentar o ensino e a aprendizagem ainda se encontram no início (Good & Thackray, 2008; White, 2008). Torna-se, de facto, necessário identificar os pontos fortes destes ambientes para promover a aprendizagem e desenvolver modelos pedagógicos que suportem e promovam a aprendizagem dos estudantes (Edirisingha, Nie, Pluciennik, & Young, 2009).

---

<sup>1</sup> MUVE – Multi-User Virtual Environment (Ambiente Virtual Multi-utilizador)

## 2. Pertinência do estudo

A sociedade contemporânea caracteriza-se pelos grandes avanços tecnológicos e comunicacionais que proporcionam o rápido acesso a uma vasta quantidade de informação que gera a competitividade, exigindo-se que os profissionais activos invistam na sua formação contínua para serem uma mais-valia para as organizações em que trabalham. Deste modo, estudantes adultos, trabalhadores que se encontram longe dos grandes centros ou que não têm horários compatíveis para frequentarem cursos presenciais, encontram na Educação a Distância uma solução de formação.

A educação a distância desde as suas origens sempre foi mediada pelas tecnologias (Morgado, 2004). À medida que as tecnologias foram evoluindo, as instituições de ensino superior a distância em todo o mundo e, a Universidade Aberta em Portugal, desenvolveram os sistemas de organização e o seu sistema de ensino integrando as novas tecnologias da informação e da comunicação e adaptando ou alterando os seus modelos pedagógicos (Bates, 2003), denominados como as gerações de ensino a distância. Esta modalidade de aprendizagem oferece algumas vantagens entre as quais se situa a facilidade de acesso para aqueles que vivem longe da instituição de ensino, economia de custos e tempo em deslocações, flexibilidade para estudar a qualquer hora e a partir de qualquer local onde exista acesso à Internet ou as tecnologias necessárias, uma gestão da sua aprendizagem de acordo com os seus compromissos e, naturalmente uma acessibilidade para estudantes com mobilidade reduzida e/ou com responsabilidades familiares (por exemplo, pais com crianças).

De acordo com Taylor (2001), a educação a distância tem-se desenvolvido ao longo de quatro gerações: a primeira, o Modelo da Correspondência baseado na tecnologia de impressão; o segundo, o Modelo Multimédia, apoiado em tecnologias de impressão, áudio e vídeo; o terceiro, o Modelo da Tele-Aprendizagem alicerçado nas tecnologias de telecomunicações que já proporcionava oportunidades para uma comunicação síncrona, e o quarto, o Modelo de Aprendizagem Flexível mediado pela Internet. Apesar de muitas universidades ainda se situarem neste quarto modelo, existe já um quinto modelo emergente que é o Modelo de Aprendizagem Flexível Inteligente onde se exploram as novas tecnologias. Esta quinta geração deriva essencialmente do quarto modelo que tem como objectivo

optimizar as características da Web para a Educação a Distância. Taylor (2001) sistematiza as características mais relevantes destes modelos para a qualidade do processo de ensino-aprendizagem assim como os custos para as instituições.

Tabela 1

*Modelos em EaD*

Models of Distance Education and Associated Delivery Technologies	Characteristics of Delivery Technologies					
	Flexibility			Highly Refined Materials	Advanced Interactive Delivery	Institutional Variable Costs Approaching Zero
	Time	Place	Pace			
<b>FIRST GENERATION - The Correspondence Model</b> • Print	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No
<b>SECOND GENERATION - The Multi-media Model</b> • Print • Audiotape • Videotape • Computer-based learning (eg CML/CAL/IMM) • Interactive video (disk and tape)	Yes Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes Yes	No No No Yes Yes	No No No No No
<b>THIRD GENERATION - The Telelearning Model</b> • Audioteleconferencing • Videoconferencing • Audiographic Communication • Broadcast TV/Radio and Audioteleconferencing	No No No No	No No No No	No No No No	No No Yes Yes	Yes Yes Yes Yes	No No No No
<b>FOURTH GENERATION - The Flexible Learning Model</b>  • Interactive multimedia (IMM) online • Internet-based access to WWW resources • Computer mediated communication	Yes Yes Yes	Yes Yes Yes	Yes Yes Yes	Yes Yes Yes	Yes Yes Yes	Yes Yes <b>No</b>
<b>FIFTH GENERATION - The Intelligent Flexible Learning Model</b> • Interactive multimedia (IMM) online • Internet-based access to WWW resources • Computer mediated communication, using automated response systems • Campus portal access to institutional processes and resources	Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes	Yes Yes Yes Yes	Yes Yes <b>Yes</b> <b>Yes</b>

Como se pode verificar pela análise da tabela 1, os modelos da quarta e quinta geração são os que apresentam custos mais reduzidos. O quinto modelo é o que prevê a comunicação mediada por computador mas com a introdução de automatizações. Este modelo ainda não suporta a interacção entre os estudantes e dos estudantes com o professor em contexto de educação a distância. Os estudantes podem experienciar vários níveis do sentimento de isolamento quando estão ao computador e podem sentir uma certa ansiedade acerca do impacto da sua presença nos outros estudantes. Os sentimentos de isolamento são comuns porque a comunicação não-verbal não pode ser usada para ajudar a compreender o significado completo da mensagem que está a ser veiculada. Os estudantes, em contexto de sala de aula presencial, recorrem às pistas não-verbais como a linguagem corporal, as expressões faciais, os gestos, a proximidade física. A forma como se vestem veicula um sentido e estabelece relações com os outros. Num ambiente online nenhuma destas pistas está presente.

A importância da comunicação e o seu papel na interacção social têm sido objecto de estudo ao longo dos anos. No entanto, importa ter em consideração que, para que a comunicação se processe é necessário que o receptor queira receber a informação e compreender o significado da mensagem que está a ser transmitida. A comunicação é fundamental para veicular a presença social e contribuir para a integração do estudante na comunidade de aprendizagem virtual (DuVall, Powell, Hodge & Ellis, 2007).

A falta de interacção online tem sido objecto de várias investigações. Vários estudos apontam como constrangimentos o facto de o estudante se sentir isolado das actividades sociais de aprendizagem que existem em contexto presencial (White & Weight, 2000). O estudante online sente a falta do apoio imediato dos seus pares e dos professores, um elemento importante para o sucesso educativo, tal como Tinto (1993) descreveu no seu modelo de análise de desistência de cursos, por parte dos estudantes.

Neste modelo, é colocada a ênfase na necessidade da integração social do estudante como parte do processo de aprendizagem. Segundo Pugliese (1994), os estudantes que se sentem sós têm tendência a envolverem-se menos no processo de aprendizagem. A falta da proximidade física pode potenciar um decréscimo na motivação para se ter êxito nos cursos online (Nitsch, 2003). Tem de se ter em conta que muitos estudantes procuram os cursos online pela sua flexibilidade, mas esta flexibilidade pode colocar o estudante numa posição em que depende única e exclusivamente dele a vontade de completar o curso. Sem um modelo

pedagógico adequado que potencie a socialização online, o estudante pode facilmente perder a motivação e desistir do curso online. Neste âmbito, importa analisar, conceber, implementar e avaliar os processos de socialização online e de projecção da presença social em ambientes e mundos virtuais para que os estudantes possam criar o sentimento de pertença à turma virtual e trabalharem colaborativamente.

Neste contexto, procedeu-se à concepção e implementação do Módulo de Ambientação articulando a interacção e comunicação a desenvolver no *Moodle* e no *Second Life*. O sistema de gestão de aprendizagem *Moodle* é o sistema adoptado nesta instituição de ensino superior a distância como a plataforma oficial de toda a instituição. Seleccionamos o *Second Life* pois este mundo virtual é relativamente estável e acessível sendo o que se encontra mais desenvolvido e utilizado a nível educacional. De acordo com Carr (2008), o “*Second Life is a relatively stable and accessible, inexpensive and inhabited, persistent world*” (Edirisingha, Nie, Pluciennik & Young, 2009, p. 459). Na verdade observa-se que em todo o mundo cada vez mais as instituições educacionais de ensino superior em geral, e as de ensino a distância em particular, revelam interesse em explorar os usos educacionais do *Second Life* (Warburton, 2008; Kirriemuir, 2008; Edirisingha et al ., 2009).

Este mundo virtual tem, à partida, o potencial para gerar um sentimento de pertença entre os aprendentes, mediado pelos seus avatares, num ambiente tridimensional, através de interacções essencialmente síncronas (em tempo real) que podem facilitar a construção de relações entre os participantes, a motivação e o empenho/envolvimento dos aprendentes. No entanto, a problemática da Presença Social e da Socialização Online no *Second Life* e sua comparação com o *Moodle* têm sido pouco estudadas, por isso o nosso estudo pretendeu investigar esta questão e seu impacto para estabelecer a comunidade virtual de aprendizagem e a participação em actividades colaborativas.

A metodologia de investigação adoptada foi a qualitativa. Recolhemos directamente os dados dos participantes através dos chats no *Second Life*, dos fóruns de discussão no *Moodle* e das entrevistas. Estes dados foram objecto de uma análise de conteúdo que se pretendeu rigorosa. As nossas conclusões apontam para a concepção e implementação de várias possíveis actividades e formas de trabalho para o desenvolvimento da socialização online, para

---

ultrapassar os eventuais obstáculos originados pela falta de conhecimento das tecnologias utilizadas e modos de desenvolvimento da presença online.

### **3. Organização da dissertação**

A presente dissertação encontra-se organizada em cinco partes. Na Primeira Parte - Introdução - procuramos efectuar uma contextualização do estudo, perspectivamos a pertinência do mesmo e a organização desta dissertação.

Na Segunda Parte - Enquadramento Teórico - procedemos a uma revisão bibliográfica dos conceitos de Comunicação Mediada por Computador, da Teoria da Distância Transaccional (Moore, 1993), da Presença Social tendo por fundamento os trabalhos de vários autores, entre os quais o Modelo da Comunidade de Inquirição de Rourke et al. (2001) e a investigação da Presença Social no mundo virtual *Second Life* de McKerlich e Anderson (2007). De igual modo, revimos o conceito de socialização online de acordo com o modelo dos cinco estádios de Salmon (2000), nomeadamente os dois primeiros, analisando igualmente o desenvolvimento das e-tividades propostas por Salmon (2002) para cada um dos dois primeiros estádios do seu modelo de aprendizagem.

Estando a nossa investigação orientada para a análise destes conceitos no campo da Educação a Distância, revimos também a designação de ambientes virtuais de aprendizagem, segundo Dillenbourg (2000) e caracterizamos a plataforma *Moodle* e o *Second Life*, por serem os espaços virtuais onde decorreu o Módulo de Ambientação do Curso e as actividades que nos permitiram a recolha dos dados. Foi igualmente objecto de análise a relação deste ambiente e mundo virtuais com os constructos da Presença Social e da Socialização Online.

Na III Parte apresentamos a Metodologia de Investigação fazendo a sua contextualização. Definimos e analisamos o Estudo de Caso, justificando a sua selecção como o mais adequado à nossa investigação. Caracterizamos os participantes no estudo, o *corpus* da análise e o método de recolha dos dados – grelha de análise do discurso (fóruns de discussão online no *Moodle* e chats escritos no *Second Life*) e entrevista – bem como o seu modo de aplicação.

Na IV Parte – Análise e interpretação dos dados - procedemos à análise e interpretação dos dados de acordo com a análise de conteúdo efectuada. A análise qualitativa dos dados, nomeadamente os que concernem à participação individual dos elementos do estudo, foi realizada de forma exaustiva com o recurso ao MS Word para compilar dados e ao Microsoft Excel 2007, para codificar as mensagens. Utilizamos a fórmula CONTE.SE no MS Excel para calcular o número e percentagem de referências por indicador e categoria.

Na Parte V descrevemos as conclusões da investigação, resultantes dos dados analisados, articulando-os com os conceitos subjacentes a este estudo e respectivos pressupostos teóricos. Reflectimos também sobre as limitações da nossa investigação e sugerimos hipóteses de futuras investigações nesta área.

Por fim, as referências bibliográficas e os anexos.

## **PARTE II: ENQUADRAMENTO TEÓRICO**







---

## 2.1. A Comunicação Mediada por Computador (CMC)

A utilização da Comunicação Mediada pelo Computador (CMC) remonta à década de 60 mas só se tornou mais disseminada e acessível ao público em geral a partir dos anos 90. A CMC é, genericamente, definida como qualquer forma de interação humana entre dois ou mais computadores, isto é, a comunicação entre diferentes pessoas que estão separadas quer no tempo e/ou espaço, através de sistemas computacionais que estão interligados. A tentativa de definição deste tipo de comunicação tem merecido a atenção de vários autores.

Na literatura da especialidade encontra-se um conjunto de referências diversas quer de pioneiros da educação a distância online, quer de especialistas na área da comunicação mediada pelo computador. Assim, Turoff (1989) por exemplo, define a comunicação mediada pelo computador como *“any system where the computer is used to mediate communication between and among humans as individuals or as groups”*. (p. 108)

Por sua vez, Mason (1990), defende que a comunicação mediada pelo computador também pode ser vista como um conjunto de possibilidades que têm expressão quando o computador e as redes de telecomunicações são usados na comunicação. Autores como Basham (1991), Holden e Mitchell (1993) afirmam que a CMC se refere à comunicação a distância através de uma rede que utiliza computadores como um meio de comunicação.

Para December (1996), a CMC constitui-se como *“the process by which people create, exchange, and perceive information using networked telecommunications systems (or non-networked computers) that facilitate encoding, transmitting, and decoding messages.”* (p. 1)

No entanto, de acordo com Romiszowski e Mason (1996), a CMC é um termo genérico usado por um conjunto diverso de sistemas que permitem a comunicação entre os indivíduos através dos computadores e das redes.

Murray e Mason (2003) partilham a concepção de December e também definem a CMC como o processo através do qual as pessoas criam, trocam e compreendem informação utilizando sistemas de rede de telecomunicações que facilitam a codificação, transmissão e descodificação de mensagens.

Os avanços tecnológicos na CMC permitem inovar a nível educacional. No ambiente virtual de aprendizagem, o estudante passa a ter o controlo da interação com o professor e os seus pares. Uma das características que potencia a utilização da CMC é o seu carácter

multidimensional. Além do texto escrito e gráficos, também ficheiros vídeo e áudio possibilitam uma informação múltipla que permite uma interface interactiva e dinâmica.

De acordo com Harasim, Hiltz, Teles e Turoff (1995), no contexto educacional online, a CMC é definida pela troca interactiva de textos escritos, em redes de aprendizagem. Estas redes são formadas pelos professores e estudantes que comunicam entre si de forma síncrona, isto é, em tempo real ou de forma assíncrona, ou seja, de forma desfasada no tempo. A CMC promove uma comunicação interpessoal através de ferramentas tecnológicas da Web 2.0 que permitem a transmissão, arquivamento e apresentação de informação, possuindo características únicas que revolucionaram a Educação a Distância.

A evolução da Web 2.0 permitiu que a CMC se tornasse bastante interactiva, isto é, que consiga suportar processos de interacção bastante complexos, entre os vários participantes. De uma comunicação unidireccional, em um só sentido, geralmente do professor (ou de algo que o substitua), é possível uma comunicação bidireccional, ou seja, em dois sentidos. No âmbito da Educação a Distância permite a comunicação entre o professor e os estudantes e vice-versa. Por fim, a comunicação multidireccional torna possível a comunicação entre várias pessoas.

Em contexto de aprendizagem online, a comunicação multidireccional realiza-se entre todos os participantes na sala de aula virtual: professor e estudantes, estudantes e professor e estudantes e professor entre si, ou seja, estas ferramentas podem promover uma comunicação de tipo “um-para-um” (comunicação privada), de “um-para-muitos” e de “muitos-para-muitos” (discussão em grupo) que se revelam muito úteis para suportar a colaboração em ambientes virtuais de aprendizagem, incentivando a interacção entre os vários participantes, independentemente da sua localização geográfica e da dimensão temporal.

A característica única da CMC é a sua capacidade de integrar tecnologias de comunicação assíncrona e síncrona. A modalidade assíncrona implica um desfasamento temporal entre os vários interlocutores, isto é, a mensagem é enviada, recebida e lida mais tarde pelo(s) outro(s) participante(s), o que resulta numa maior flexibilidade de interacção. As ferramentas que suportam este tipo de comunicação são o e-mail (correio electrónico), os fóruns/grupos, listas de discussão, os blogues e os wikis, por exemplo.

A comunicação síncrona caracteriza-se por ser um processo de comunicação em tempo real, em que os participantes estão online em simultâneo. As principais ferramentas são o

---

Chat, os MUDs<sup>2</sup> e MOOs<sup>3</sup>, a Audio e Videoconferência e os mundos virtuais como, por exemplo, o *Second Life*.

### 2.1.1. A CMC e a Teoria da Riqueza dos Media

A Teoria da Riqueza dos Media foi desenvolvida por Daft e Lengel (1984) para definir a adequabilidade de cada meio de comunicação ao contexto e propósito com que é utilizado. Esta teoria constata que quanto mais ricos forem os *media*, mais múltiplas pistas são comunicadas e existe uma maior personalização e especificidade das mensagens reduzindo a ambiguidade na comunicação (Mendes, Morgado & Amante, 2006; 2010).

Daft e Lengel (1984) definem o conceito da riqueza da informação como “the potential information-carrying capacity of data. If the communication of an item of data, such as a wink, produces substantial new understanding, it would be considered rich. If the datum provides little understanding, it would be low in richness”. (p. 196)

Mas estes mesmos autores também afirmam que os *media* podem determinar a riqueza da informação (Daft & Lengel, 1986), afirmando que a capacidade de cada media para um feedback imediato, o número de pistas e canais utilizados, a personalização a diversidade de linguagens influenciam o nível de riqueza da informação.

No contexto da aprendizagem online, esta teoria reveste-se de grande importância, pois quanto mais rica for a comunicação mediada por computador mais se potencia a criação de ambientes facilitadores da projecção da presença social, da socialização online e da criação do sentido de comunidade virtual.

### 2.1.2. A CMC e a Educação a Distância

Os estudos iniciais sobre a CMC tendem a defini-la como impessoal e muito limitada na expressão das emoções e de interações sociais complexas. Autores como Grubb e Hines (2000) e Robinson, Kestnbaum, Neustadt e Alvarez (2000) afirmam que a CMC era inerentemente anti-social e impessoal o que contribuía para os sentimentos de solidão,

---

<sup>2</sup> Multiple User Dimension / Dungeon or Dialogue

<sup>3</sup> Multiple User Object Oriented Environment

isolamento e insatisfação, por parte dos estudantes, repercutindo-se em elevados níveis de abandono dos cursos. Esta visão é demasiado simplista já que o problema do abandono nos cursos a distância é uma das suas variáveis intrínsecas e, portanto, comum no contexto de aprendizagem a distância, estando relacionada com outras variáveis desta modalidade de ensino, nomeadamente, as características pessoais dos estudantes, as capacidade de auto-direcção e auto-regulação, os mecanismos de suporte ao estudante colocados à disposição pelas instituições (Moore, 1993). Esta visão de que a CMC é pobre e impessoal tem sido contrariada por vários estudos no campo da comunicação em educação a distância e com os trabalhos de alguns pioneiros (Mason & Kaye, 1998; Xin & Feenberg, 2006) desta modalidade, com a exploração e desenvolvimento de estratégias adequadas ao uso da comunicação mediada por computador.

Por outro lado, a literatura mais recente (Mendes, Morgado & Amante, 2010; 2008; Mendes & Morgado, 2009; Santos, 2009; Robinson et al., 2000) e a investigação realizada mostraram que a comunicação electrónica pode promover uma relação comunicacional muito rica e pode ser eficaz na resolução de problemas, em atingir resultados e objectivos através da realização de actividades desenvolvidas a distância. Estes autores mostram que, contrariamente aos primeiros pressupostos, a CMC é adequada à criação de comunidades de aprendizagem e de verdadeiras turmas virtuais, promove relações sociais fortes e bons desempenhos na realização das tarefas comparáveis à comunicação em contexto presencial. Desta forma, importa expor os processos subjacentes a estas relações sociais mediadas por computador.

## **2.2. Para uma interacção social na CMC - A Teoria da Distância Transaccional**

A Educação a Distância implica a separação física entre o aprendente e o seu tutor e entre o aprendente e os seus pares. Segundo Moore (1993), a distância emocional e psicológica existente entre eles era percebida pelo estudante de acordo com a sua própria personalidade e *background*.

Por isso, este autor propõe o conceito de “distância transaccional” para descrever a distância supramencionada e que ele define como “a psychological and communications space to be crossed, or potential misunderstanding between the inputs of an instructor and those of

---

the learner” (Moore, 1993, p. 22). A distância não é então geográfica, mas antes a relação que se estabelece entre o diálogo e a estrutura do curso. O diálogo refere-se à comunicação que ocorre entre o estudante e o professor, e a estrutura ao design instrucional.

Na sua teoria sobre a distância transaccional, Moore (1993) afirma que o diálogo contribui para a redução da distância transaccional se este for sinónimo de interações positivas, isto é, construtivas e valorizadas por cada parte.

No quadro da teoria de ensino a distância de Moore, Shin (2003,) 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)

Neste contexto, a forma como as pessoas comunicam e se projectam no espaço virtual é determinante. Por isso, a facilitação da criação de uma presença social em contexto online é crucial, assim como a selecção de estratégias/actividades, de processos pedagógicos adequados para uma socialização online que potencie a criação da comunidade virtual de aprendentes.

### **2.3. A Socialização Online**

O termo *socialização* é muito amplo e pode ter significados diversos para diferentes investigadores. No que concerne à evolução do conceito de socialização, os investigadores que estudam a socialização salientam que as definições são bastante abrangentes.

Irwin e Berge (2006) defendem que a socialização ocorre quando as pessoas interagem para estabelecer ligações em um ou mais níveis. As pessoas falam umas com as outras, trocam ideias, informações e confirmam as ligações que vão estabelecendo através de um meio previamente seleccionado.

Num âmbito mais vasto e não restrito ao domínio da aprendizagem, alguns sociólogos como Giddens, Duneier, e Appelbaum (2005) definem a socialização como o processo através do qual e do contacto com outros seres humanos, o indivíduo torna-se mais consciente de si mesmo e desenvolve capacidades que o ajudam a integrar-se numa dada cultura e ambiente.

No entanto, Irwin e Berge (2006) afirmam ainda que outras definições enfatizam o desenvolvimento de competências interpessoais e de interação ou o desenvolvimento de competências sociais adequadas ao papel de cada um no contexto em que está inserido.

Segundo estes autores, a interação e a interactividade são vistas como sinónimas da palavra socialização, na literatura. No entanto, a interação é um aspecto importante da socialização e pode ser uma medida da socialização contudo, o termo socialização tem implicações mais abrangentes do que interação. Por exemplo, os estudantes, num curso online, podem apresentarem-se, trocar números de telefone, no entanto, apesar de estarem a interagir podem não estar a socializar. A socialização, sobretudo a online, requer mais do que a mera participação apenas para se mostrar que se está a participar nas actividades. O valor da interação na aprendizagem online reside no seu contributo para que os participantes (professor e estudantes) consigam estabelecer “a sense of being in the virtual environment. This is the idea of online presence.” (p. 2)

A problemática da socialização é bastante importante no quadro do Modelo Pedagógico da Universidade Aberta (Pereira et al, 2008) estando definidos os contextos informais para promoção e desenvolvimento dos processos de socialização, nomeadamente através dos Cafés Virtuais. Ainda neste contexto foram desenvolvidos trabalhos de investigação por Crato, Morgado e Mendes (2007) e Crato (2008) procurando debater a importância deste terceiro espaço como contexto favorável à socialização online.

### **2.3.1. A Socialização Online: Modelo de Salmon**

Para além da criação da sensação de presença para reduzir a distância psicológica e emocional entre os estudantes a distância, os meios tecnológicos têm tido sucesso na promoção de actividades de aprendizagem colaborativa entre estes estudantes. Segundo Smith e Stacey (2003), a aprendizagem online permite que os estudantes desenvolvam e partilhem o conhecimento como um grupo social numa atmosfera de aprendizagem colaborativa (Edirisingha et al., 2009). Do mesmo modo, a literatura sobre a colaboração em grupo na aprendizagem online também afirma que os grupos de discussão online podem ter um papel fulcral na construção eficaz de novos conceitos por parte dos estudantes online (Jaques, 2007; Salmon, 2000; Stacey, 1999).

Para Salmon (2000) este tipo de colaboração tem sucesso quando os aprendentes se sentem confortáveis e têm a oportunidade de socializar online. Smith e Stacey (2003) salientam que o argumento para a socialização é um passo essencial na aprendizagem de grupo que deve ser simples e claro. Os mesmos autores afirmam ainda que “comfortable communication has to be established between students prior to more focused discussions occurring that assist with the construction of knowledge.” (p. 167)

Salmon (2000) criou o modelo dos cinco estádios baseado no trabalho e experiência através da comunicação mediada por computador. A autora foca questões de acesso e motivação como pré-requisitos para uma colaboração bem sucedida. O primeiro estágio, Acesso e Motivação, tem como objectivo a ambientação do aprendente ao ambiente online através da realização de tarefas interessantes e significativas. O segundo estágio, Socialização, centra-se nos processos sociais e construção da comunidade de aprendizagem.

Os participantes devem desenvolver as suas identidades online tanto a nível individual como a nível de grupo, através da partilha, por exemplo, de expectativas, do estabelecimento de normas de funcionamento do grupo, através da exposição, da exploração e explicação das diferenças para se construir confiança e respeito mútuo a fim de se trabalhar em conjunto nas actividades online comuns.

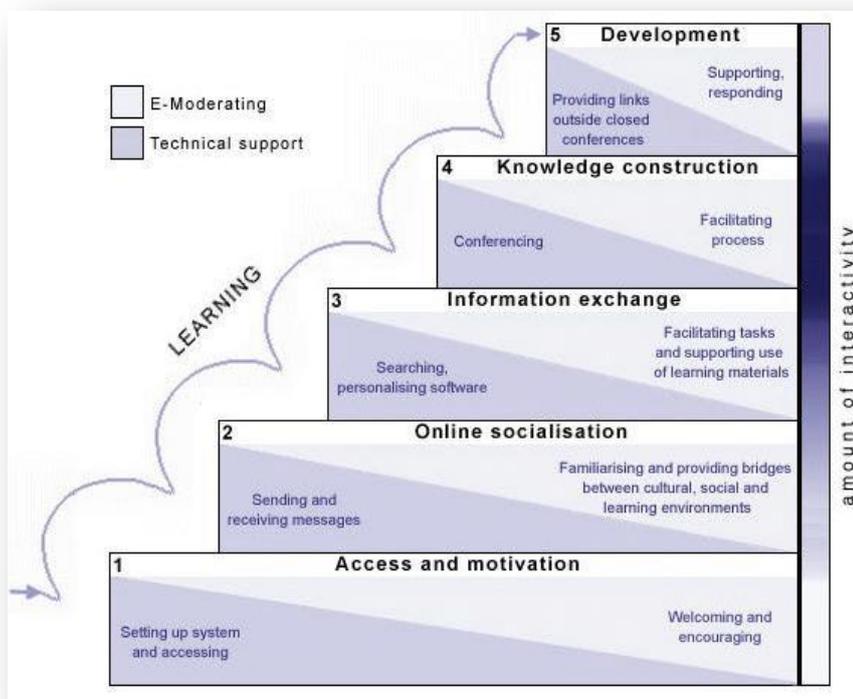


Figura 1. Modelo de ensino e aprendizagem online (Salmon, 2000)

É possível implementar modelos de educação a distância onde o estudante possa empenhar-se num processo de aprendizagem activa, centrada no estudante e facilitada por um professor que interage com os estudantes (Morgado et al., 2008; Pereira et al., 2008).

Este tipo de aprendizagem permite um desenvolvimento de competências de forma activa e baseado em evidências, à medida que os aprendentes constroem novo conhecimento, na interacção com outras pessoas e com o próprio ambiente virtual. Os resultados da produção colaborativa dos estudantes podem ser de ordem prática e tão diversos como, por exemplo, a produção de um protótipo de um carro ou um projecto de arquitectura, de acordo com o tipo de conhecimento que está a ser construído. Este tipo de interacções também potencia a criação de comunidades onde as pessoas aprendem através da partilha.

## **2.4. A Presença Social**

### **2.4.1. A Teoria da Presença Social**

De acordo com Rourke et al. (2001), o constructo da presença social pode remontar ao conceito de proximidade mediada de Mehrabian (1969), que foi definido como “those communication behaviors that enhance closeness to and nonverbal interaction with another” (p. 205). Os seus estudos sugerem que as pistas não verbais como as expressões faciais, linguagem corporal e o contacto visual aumentavam a estimulação sensorial dos interlocutores o que, por sua vez, levava a interacções mais intensas, afectivas e imediatas.

A Mehrabian (1969) seguiram-se vários teóricos comunicativos cujos estudos incidiram sobre uma vasta variedade de *media* incluindo máquinas de fax, correio de voz e áudio-teleconferências em contexto organizacional. Os psicólogos sociais Short, Williams e Christie (1976) argumentaram que a incapacidade de aqueles meios de comunicação transmitirem pistas não verbais poderia, tal como Mehrabian demonstrou, ter um efeito negativo na comunicação interpessoal. Foram Short et al. (1976) os primeiros a introduzir o conceito de presença social. Basearam-no em investigações prévias e estudaram a comunicação interpessoal entre díades, isto é, comunicação de um-para-um. Estes investigadores definiram a presença social como “the degree of salience of the other in a mediated communication and the consequent salience of their interpersonal interactions” (p. 65).

---

Short et al. (1976) avaliaram e compararam os resultados dos efeitos dos diferentes tipos de meios de comunicação nas interações sociais tendo concluído que o meio tecnológico utilizado está directamente relacionado com o grau de presença percebido pelos sujeitos que comunicam (Quintas-Mendes et al., 2006).

Sproull e Keisler (1986) interpretaram as implicações do trabalho de Mehrabian (1969) de uma perspectiva diferente. Argumentaram que a principal diferença entre a comunicação presencial e a CMC é a ausência de pistas do contexto social. A sua pesquisa revelou que a falta de pistas sociais para definir a natureza de uma situação social pode levar a uma desinibição na comunicação originando uma linguagem intensa e, por vezes, hostil (*flaming*), assim como uma grande auto-absorção e resistência a falar à vez.

Daft e Lengel (1986) realizaram estudos dos quais resultaram uma versão articulada das versões das teorias de Short et al. (1976) e de Sproull e Keisler (1986). Concluem que a falta de informação não verbal pode resultar em interações pragmáticas e concisas.

Os trabalhos descritos parecem sugerir que a CMC não consegue suportar interações sociais e afectivas. No entanto, trabalhos posteriores sobre a presença social questionam a generalização de todas as comunicações *media* e respectivas aplicações. Walther (1994) põe em causa estes argumentos e define a CMC, em alguns casos, como hiper-pessoal em vez de impessoal. Este autor faz referência a vários estudos que classificaram os *media* baseados em texto, incluindo o e-mail e a conferência via computador como ricos ou mais ricos do que as conversas telefónicas ou presenciais.

Actualmente, os educadores online argumentam que a CMC pode proporcionar uma comunicação interpessoal e suportar uma prática de aprendizagem social (Mendes et al., 2008; 2010; Mendes & Morgado, 2009). A aprendizagem online pode ser suportada por ferramentas que permitem que os estudantes se projectem como seres “reais” assim como interajam com outros. Investigadores como Gunawardena (1995), Tu (2002), Tu e McIsaac (2002) estudaram a sociabilidade na educação online, analisando o modo como as pessoas comunicavam online com o objectivo de determinar como é que as pessoas interajam e eram percebidas como “being there” (Gunawardena & Zittle, 1997; Danchak et al., 2001; Swan, 2002).

Consequentemente, estes investigadores continuaram a desenvolver a teoria da presença social apresentada por Short et al. (1976), re-conceptualizando-a, centrando-se menos no meio de comunicação e mais nas pessoas, mostrando que a CMC, em ambientes de aprendizagem online, pode ser bastante pessoal e social. Baseados nesta investigação, estes

autores afirmam que os aprendentes, quando participam em discussões online através de texto, são capazes de projectar as suas personalidades em discussões online e criar a presença social (Swan & Shih, 2005; Swan et al., 2008).

Estes investigadores afirmam que os estudantes online foram capazes de se projectarem como “reais” e “relacionarem-se” com outros quando comunicam em ambientes virtuais de aprendizagem online com recurso à utilização de *emoticons*, humor ou partilha de histórias (Rourke et al., 2001; Swan & Shih, 2005). Estes trabalhos têm aumentado o interesse académico na presença social, na socialização online e na CMC como é evidenciado pela crescente investigação nesta área.

Acresce a este aspecto que, de um modo geral, as novas tecnologias e, em especial as ferramentas da Web 2.0 proporcionam a concepção de actividades estruturadas que podem reduzir os impactos emocionais e psicológicos da distância (Swan, 2002; Swan & Shih, 2005). Também Bates (2005) afirma que a história da educação a distância demonstra que vários meios tecnológicos têm sido utilizados nesta modalidade de educação para reduzir o sentimento de isolamento e distância entre os participantes (tutores/estudantes e estudantes entre si) e para melhorar as actividades de aprendizagem colaborativas durante as últimas gerações. Embora mediados através da tecnologia, os fóruns de discussão online têm revelado que o meio tecnológico tem sido capaz de criar um sentimento de presença e uma comunidade de aprendizagem (Gunawardena, 1995; Gunawardena & Zittle, 1997; Rourke et al., 2001; Swan & Shih, 2005).

Actualmente, a presença social é um conceito central da aprendizagem online. Por exemplo, a presença social tem sido referenciada como um componente primordial nos modelos teóricos para as aprendizagens (Benbunan-Fich, Hiltz, & Harasim, 2005) e EaD (Vrasidas & Glass, 2002). As investigações têm demonstrado - em vários graus - uma relação entre a presença social e a satisfação dos estudantes (Gunawardena, 1995; Gunawardena & Zittle, 1997; Richardson & Swan, 2003), a presença social e o desenvolvimento da comunidade de aprendentes (Rourke et al., 2001; Rovai, 2002) e a presença social e a aprendizagem percebida (Richardson & Swan, 2003).

---

### 2.4.2. Definição de Presença Social

Dada a evolução da teoria da presença social, constata-se que não há uma definição de presença social única (Rettie, 2003). Pela análise da literatura relacionada com a presença social verifica-se que cada investigador parece ter uma definição própria com ligeiras diferenças umas das outras. Para Gunawardena (1995) a presença social é “the degree to which a person is perceived as a ‘real person’ in mediated communication” (p. 151). Garrison et al. (2000), por outro lado, definem a presença social “as the ability of participants in a community of inquiry to project themselves socially and emotionally, as ‘real’ people (i.e., their full personality), through the medium of communication being used” (p.94). Tu e Mclsaac (2002) redefiniram o conceito de presença social para o ambiente online como “the degree of feeling, perception, and reaction of being connected by CMC to another intellectual entity through a text-based encounter” (p. 140). Na perspectiva de Picciano (2002), a presença social está relacionada com “a student’s sense of being in and belonging in a course and the ability to interact with other students and an instructor” (p. 22). Biocca, Harms e Burgoon (2003) definem presença social sucintamente como sendo “the sense of being with another.’ This other can be either a human or artificial intelligence” (p. 1). Por fim, para Sanders (2005), a presença social refere-se à “ability of online learners to project themselves into a textual environment which has few visual or contextual cues...” (p. 2321).

As definições da presença social apresentadas por estes investigadores tendem, por um lado, a conceptualizar a presença social como o grau em que a pessoa é capaz de se projectar como “real” e estando “lá”, ou seja, centralizam-se na capacidade de alguém ser capaz de se projectar como “real” no ambiente online e, por outro lado, como os outros percebem o indivíduo como estando lá e sendo real (Sanders, 2005) o que demonstra a necessidade de se chegar a um consenso sobre esta questão.

No nosso estudo interessa-nos analisar como é que os estudantes se projectam no ambiente online, a percepção que têm de si e dos outros e as relações interpessoais que estabelecem.

### 2.4.3. Avaliar a Presença Social

Os avanços tecnológicos nos anos 90 tornam possível que a CMC suporte elevadas interacções interpessoais afectivas que foram objecto de estudo em contexto educacional.

Gunawardena (1994) classificou as avaliações subjectivas dos estudantes de uma conferência via computador. Utilizou uma escala de 1 a 5 onde 1 indicava o positivo, tendo verificado que o indicador “sociável” apresentava uma pontuação média de 2.23.

Já Angeli, Bonk e Hara (1998) concluíram que a CMC suportava elevadas interações interpessoais afectivas em contexto educacional. Na análise de conteúdo realizada num curso completamente através de CMC, verificaram que 27% do conteúdo das mensagens consistia na expressão de sentimentos, auto-apresentação, piadas, cumprimentos e despedidas.

Por sua vez, McDonald (1998) estudou a dinâmica de grupos também em contexto educacional de conferência mediada por computador e verificou que as expressões de abertura (*openness*) e solidariedade eram elementos significativos apontando para aquilo que também Gunawardena, Lowe e Anderson (1998) verificaram, num estudo que conduziram, que a conferência mediada por computador podia suportar ambas as dimensões afectiva e cognitiva da educação.

Kanuka e Anderson (1998) analisaram uma conferência de desenvolvimento profissional sob uma perspectiva construtivista. Os autores, após uma análise preliminar, adicionaram uma categoria extra ao seu instrumento de codificação para registar a extraordinária quantidade de trocas sociais (*social interchange*) que estava a decorrer, mais elevada do que qualquer um dos outros conteúdos que estavam a medir.

Rourke et al., num interessante estudo realizado em 2001, construíram um modelo para avaliar a presença social através da análise da transcrição da conferência mediada por computador tendo definido como categorias as respostas interactivas, as respostas afectivas e as respostas coesivas. Segundo estes autores (2001), as respostas interactivas ou comunicação aberta está presente em Short et al. (1976) quando estes concluem que, na CMC, existe a evidência de que a participação dos intervenientes constitui-se como uma característica crítica na promoção de uma interacção socialmente significativa.

Esta constatação foi desenvolvida e ampliada por Eggins e Slade (1997) que acrescentaram que as respostas e as réplicas contribuem para a construção e suporte de relações, para a expressão da vontade de manter e prolongar contactos e, tacitamente, indicar suporte interpessoal, encorajamento e aceitação. A utilização da opção de resposta às mensagens postadas, fazer referência directamente a mensagens dos colegas, por exemplo, são tipos de respostas interactivas em CMC. Rourke et al. (2001) salientam que o reforço positivo promove o desenvolvimento e a manutenção da interacção pessoal. Cumprimentar,

---

reconhecer, expressar apreciação são formas de comunicar reforço numa CMC baseada em texto.

As respostas afectivas permitem verificar como é que a presença emocional é projectada. Garrison et al. (2000) atribuíram como características da presença social a expressão de emoções, sentimentos e estado de espírito. Atribuíram como adjectivos da presença social a proximidade (*closeness*), o afecto/entusiasmo (*warmth*), a afiliação (*affiliation*), a atracção e a abertura na medida em que estes adjectivos apontam para a interacção afectiva. Na conferência mediada por computador, o afecto é expresso através do uso de emoticons do humor e da auto-revelação (Falman, 1981). Também Kuhlen (1993) verificou que, na comunicação assíncrona baseada em texto, os participantes recorriam a representações simbólicas paralinguísticas como os *emoticons* para facilitar a expressividade através deste *media*. Gunawardena e Zittle (1997) concluíram que os participantes na conferência “enhanced their socioemotional experience by using emoticons to express missing nonverbal cues in written form” (p. 8).

Num estudo realizado por Gorham e Christophel (1990) argumentou-se que o humor funcionava como um convite para iniciar uma conversa; contribuía para a redução da distância social e transmitia boa vontade. Os estudos realizados por Eggins e Slade (1997) reforçam a importância do humor como um indicador da presença social. Os mesmos autores definiram o humor como “a pervasive characteristic of [casual conversation], in contrast to its infrequent occurrence in formal, pragmatic interactions” (p. 155). Para além desta característica, postularam uma relação entre o humor e o discurso crítico argumentando que a construção da coesão do grupo “frequently involves using conversational strategies such as humorous banter, teasing, and joking. These strategies allow differences between group members to be presented not as serious challenges to the consensus and similarity of the group”. (p. 189)

Cutler (1995) salienta que quanto mais uma pessoa revelar informação pessoal, mais os outros irão também retribuir e quanto mais se souber uns sobre os outros, mais provavelmente irá aumentar a confiança e a procura de apoio, que contribuirão para a satisfação e, conseqüente, permanência e sucesso dos estudantes. Estas assunções vêm de encontro às conclusões de Shamp (1991). Este autor verificou que, ao contrário de Turkle (1997), as pessoas revelavam a tendência de atribuir características de computadores aos seres humanos. Este autor recomenda a partilha de informação pessoal para reduzir os sentimentos de isolamento social e permitir a construção de impressões personalizadas dos participantes.

As respostas coesivas indicam a coesão do grupo. Esta categoria tem evidências através de actividades que constroem e sustentam um sentido de compromisso para com o grupo. Rourke et al. (2001) definem três indicadores para esta categoria: Fáticos e saudações; Vocativos e a utilização de vocábulos como “nós”, “nosso” ou “nos”. O indicador da linguagem fática é definido como uma comunicação “used to share feelings or to establish a mood of sociability rather than to communicate information or ideas” (GuruNet, 1999, citado em Rourke et al., 2001, p. 8). Segundo Bussman (1998), este tipo de comunicação sobre a saúde, sobre o tempo ou comentários sobre assuntos triviais contribui para confirmar laços de união entre os vários participantes. Os vocativos, isto é, dirigir-se aos participantes pelo nome próprio também são uma expressão importante de coesão. Segundo Eggins e Slade (1997), os vocativos facilitam a presença social: “the use of redundant vocatives would tend to indicate an attempt by the addresser to establish a closer relationship with the addressee” (p. 58).

O recurso aos vocábulos inclusivos tais como “nós”, “nosso” ou “grupo” sugere a conotação de sentimentos de proximidade e associação (Mehrabian, 1969). Este modelo foi mais tarde estudado por McKerlich e Anderson (2007) com o objectivo de verificar a sua aplicabilidade ao *Second Life*.

Resultados como os dos estudos que descrevemos contribuem para melhorar as generalizações das teorias das pistas filtradas (*filtered-cues*) e demonstram que a CMC potencia uma educação de nível superior quer a nível afectivo quer cognitivo.

### **2.4.3. A Presença Social na Comunidade de Inquirição**

Em 2007, McKerlich e Anderson desenvolveram um estudo exploratório sobre a *Comunidade de Inquirição* e a aprendizagem em ambientes imersivos. Pretendiam verificar se as presenças social, cognitiva e de ensino definidas por Rourke et al. (2001) e as suas categorias eram passíveis de serem identificadas no *Second Life*. O outro objectivo era verificar se os indicadores para cada uma das presenças eram exactos e relevantes no contexto daquele mundo virtual ou se algum novo indicador era identificado.

Neste estudo, os autores descobriram alguns elementos que optimizaram as categorias existentes. Por exemplo, as reacções dos participantes ao comportamento emergente ou bizarro são excelentes testes da categoria da comunicação aberta da presença

---

social. Como os avatares não são ‘pessoas reais’, muitos utilizadores podem tirar vantagem das ferramentas de construção criativas disponíveis para criar imagens de avatares que podem ou não ser projecções do seu eu, por exemplo, o género pode ser diferente ou podem-se acrescentar características de animais ou míticas aos seus avatares.

Pela análise das categorias, verificou-se que a presença social deveria incluir a capacidade mais rica para expressar a linguagem corporal através da construção do avatar, gestos e voz. Parece que a presença social é mais afectada em mundos virtuais imersivos comparativamente ao ambiente virtual assíncrono, baseado em texto escrito. No entanto, estas possibilidades podem levar os utilizadores a sofrer situações embaraçosas e a transgressões das normas culturais, mas como contraponto também podem potenciar uma sensação de conforto e a facilidade de participação dos utilizadores no *Second Life* baseadas na *Comunidade de Inquirição*. Deste modo, particular atenção deve ser dada ao suporte e, em alguns casos, constranger a presença social se o ambiente de aprendizagem encoraja os estudantes a agir como os seus verdadeiros eus. Verificou-se ainda que a própria definição de presença social é desafiada nestes contextos assim como definir o que é “real” permanece um desafio ontológico para muitos utilizadores.

Os constructos essenciais do modelo da *Comunidade de Inquirição* aplicam-se a modelos imersivos que expandem as formas de comunicação para incluir texto em tempo real e pistas visuais e verbais.

Os autores desenvolveram uma ferramenta para quantificar a qualidade de um evento educacional num ambiente imersivo. Vamos apenas apresentar a parte relativa à Presença Social uma vez que é um dos campos objecto deste trabalho.

Como possível desvantagem é o requisito da sincronia para o evento educacional. A observação em tempo real é requerida porque as pistas visuais e verbais são usadas nos ambientes imersivos e parte do valor destes ambientes é a imersão na própria experiência. Esta desvantagem pode ser minimizada através do recurso a ferramentas de gravação. Como benefícios, os autores apontam a sua utilidade para as necessidades que emergem na comunidade educacional.

Os autores têm consciência de que este estudo se trata de um trabalho preliminar e que requer mais trabalho aprofundado para ser validado, no entanto é importante pois constitui um primeiro passo para a compreensão da aprendizagem e ensino nestes contextos emergentes.

## 2.5. Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Com a evolução da Internet e das suas ferramentas e, em particular, da Web 2.0, a tecnologia contribui para uma mudança de paradigma quer na forma de ensinar quer na forma de aprender. O processo educacional é potenciado pela interacção e colaboração online.

Algumas das ferramentas de interacção e colaboração mais utilizadas são os grupos de discussão, Wikis, blogues, chat, Podcasts, VoIP, RSS, entre outras. Como ferramentas de edição colaborativa pode-se contar com a *Wikipédia*, *Google Docs* e *Spreadsheets*. A Engrade é uma ferramenta de classificação online. A nível de pesquisa académica existe o *Google Scholar* e o *Live Search Academic*, por exemplo. As citações sociais/bookmarking são efectuadas através de ferramentas como *CiteULike*, *Diggo*, *del.icio.us*. Algumas das redes sociais de destaque são o *Facebook*, o *Hi5*, o *LinkedIn*, *Ning*, entre outras. A nível de blogues educacionais estão disponíveis o *Uni Blogs* e *Edu Blogs*. Não pretendemos ser exaustivos com esta enumeração apenas exemplificar algumas das suas funcionalidades.

A aprendizagem em ambientes virtuais, de acordo com o paradigma construtivista, ocorre na interacção e percepção do estudante com o contexto/ambiente virtual e com os conteúdos de aprendizagem através de uma relação de comunicação entre estudante-estudante, estudante - professor, professor - estudante e estudante - conteúdos.

Segundo Dillenbourg (2000), um ambiente virtual para se tornar um ambiente virtual de aprendizagem deve ser um espaço de informação bem definido, com uma boa navegabilidade, um espaço aberto que permite que os estudantes também sejam co-autores na construção do seu conteúdo, seja a nível formal, seja a nível informal, permitindo uma comunicação síncrona e assíncrona, com várias abordagens e recursos pedagógicos variados, que vise a criação de uma comunidade virtual de aprendizagem onde a construção do conhecimento é construída socialmente, tornando este espaço num local povoado pelos vários participantes durante a realização do curso.

### 2.5.1. A Plataforma *Moodle*

A plataforma *Moodle* é um dos ambientes virtuais de gestão da aprendizagem mais populares para cursos online. O *Moodle* tem vindo a popularizar-se e a ser cada vez mais

utilizado devido à sua interface simples e amigável, de fácil utilização mesmo para os utilizadores com menos experiência.

*Moodle* é o acrónimo de *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* e enquanto sistema de gestão de ensino e aprendizagem dispõe de funcionalidades que suportam a participação, comunicação e colaboração entre os aprendentes e entre os aprendentes e o tutor. A primeira versão desta plataforma foi construída em 1999 por Martin Dougiamas com o objectivo de apoiar a aprendizagem numa perspectiva sócio-construtivista através da interacção entre os estudantes, os estudantes e os conteúdos e os estudantes e professores num contexto autêntico.

O programa é gratuito e é compatível com vários ambientes (Windows, Linux, Unix...). No entanto, esta compatibilidade depende da capacidade de os ambientes executarem a linguagem PHP. Encontra-se disponível em várias línguas, inclusive em Português.

Quando se instala o *Moodle*, a nível visual tem-se a percepção de uma página onde se encontram disponibilizados recursos e se desenvolvem actividades para e com os vários participantes.

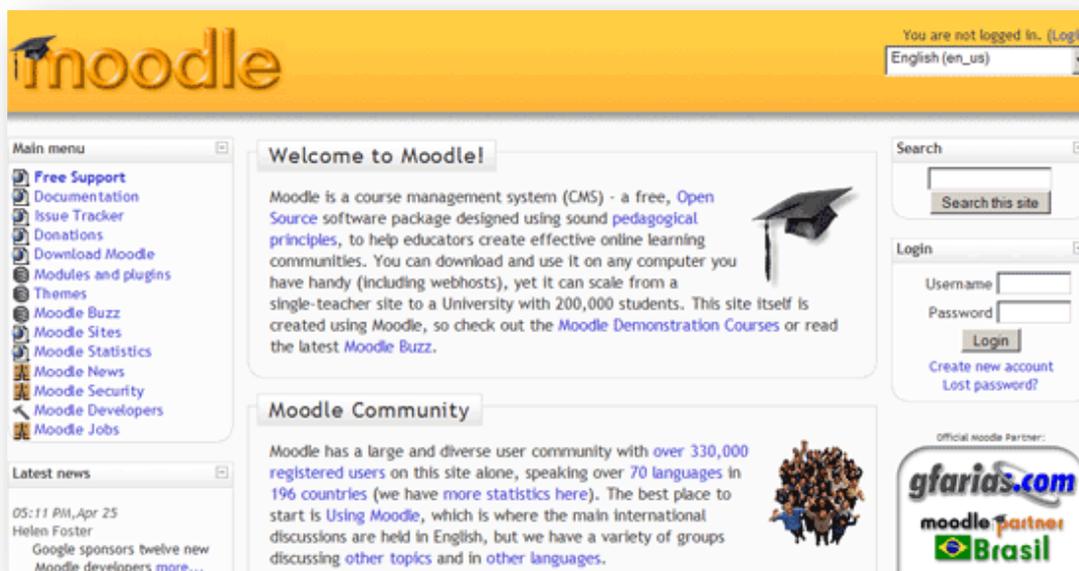


Figura 2. Página inicial do Moodle

### 2.5.1.1. Funcionalidades do Moodle

No que concerne ao *design instrucional*, o curso pode ter um de três formatos: o Semanal (organização do curso/módulo em semanas com data de início e fim), Social (o tema é

organizado num fórum disponível na página principal) e por Tópicos (cada assunto a ser discutido representa um tópico, sem limite de tempo).

As suas funcionalidades principais são:

- o diálogo – comunicação privada entre dois participantes: professor/estudante, estudante/professor ou estudante/estudante);
- fórum – permite a discussão em pequenos grupos ou no grupo-turma e a reflexão sobre o tema em discussão. Pode ser estruturada como uma discussão geral, uma única discussão, sem requerer respostas...) É possível incluir ficheiros de imagem, áudio, vídeo, pdf, doc, zip, como anexos à mensagem. As discussões podem ser visualizadas como listas das respostas a começar pelas mais antigas ou pelas mais recentes. As respostas também podem ser visualizadas em forma contraída ou em forma hierárquica;
- o glossário permite a criação de uma base de dados documental, de um dicionário de termos, de ficheiros ou imagens ou até endereços (links) para outros assuntos;
- a lição – conjunto de páginas ou dispositivos que podem conter questões a que o estudante deve responder para poder ir progredindo e que podem ser objecto de classificação;
- o questionário – possibilita a construção de inquéritos que podem ser anónimos, não só aos utilizadores de uma página como também aos utilizadores do *Moodle*;
- o trabalho – o professor pode avaliar os trabalhos dos estudantes tanto na página *Moodle* como também trabalhos enviados pelos estudantes e que estão offline. As notas de cada estudante são conhecidas apenas pelo próprio;
- o chat – ferramenta de comunicação síncrona. Permite a comunicação escrita em tempo real entre professores e estudantes. Pode ser útil para o esclarecimento de dúvidas, combinar formas de trabalho, entre outras. Cada sessão pode ser gravada e visualizada quando se pretender;
- o referendo – geralmente é utilizado para realizar uma sondagem de opinião ou inscrição numa determinada actividade disponibilizada pelo professor;
- o teste – os testes podem ter diversos formatos: escolha múltipla, de correspondência, verdadeiro/falso...;

- 
- o Wiki – permite a construção colaborativa de um texto em que vários participantes redigem e fazem a revisão do texto permitindo a inclusão de elementos multimédia. Através do histórico, pode-se verificar a evolução do documento e os autores das respectivas alterações.

O *Moodle* tem vindo a ser utilizado não só no ensino superior quer em cursos online, na Educação a Distância, como também em regime de blended learning, isto é em regime misto, semi-presencial. A utilização desta plataforma foi alargada ao ensino não superior onde se pretende que funcione como apoio ao ensino presencial.

### **2.5.1.2. A Presença Social e a Socialização Online no *Moodle***

O *Moodle*, para poder ser utilizado plenamente, requer que os participantes se registem. Ao proceder ao registo, os utilizadores completam o seu perfil, associam-lhe a sua fotografia, uma breve biografia, o contacto de e-mail, MSN, Skype (por exemplo) o que contribui para uma aproximação entre os vários participantes e a criação de laços entre todos. Também se pode incluir um pequeno vídeo de apresentação. A imagem associada à voz da pessoa constitui uma excelente forma de projectar a presença social.

A realização de tarefas estruturadas e a participação nos fóruns de discussão online, em qualquer lugar e a qualquer hora, potenciam a projecção de cada um como um ser social e a criação da comunidade virtual de aprendizagem.

Apesar de se reconhecerem as vantagens da construção da aprendizagem de forma colaborativa, esta plataforma potencia essencialmente uma comunicação escrita e assíncrona, à qual o estudante deve adaptar-se. Algumas das características da comunicação assíncrona como o intervalo de tempo entre as interações, a frequente falta de normas claras de comunicação e a ausência de pistas sociais – cria ansiedade a muitos estudantes (Irwin & Berge, 2006).

Os constantes avanços tecnológicos possibilitam um novo paradigma educacional e novas formas de comunicação com a criação dos mundos virtuais tridimensionais e, em particular, o *Second Life*.

## 2.5.2. O Mundo Virtual *Second Life*

### 2.5.2.1. Caracterização do *Second Life*

O *Second Life* é uma plataforma tecnológica de livre acesso onde uma crescente comunidade de participantes cria o conteúdo deste mundo virtual tridimensional (3D). Foi criado pela empresa Linden Research Inc., cuja sede se encontra na Califórnia, e disponibilizado ao público, em 2003.



Figura 3. Logótipo do *Second Life*

Este mundo virtual proporciona um ambiente imersivo onde os utilizadores (residentes) se encontram e interagem para socializar, através dos seus avatares que podem ser personalizados pormenorizadamente. Os residentes podem participar neste mundo virtual, individualmente ou em grupo. Uma das características do *Second Life* é a formação de grupos consoante os interesses, possibilitando a formação de comunidades. A utilização deste mundo virtual regista um aumento significativo de utilizadores. Em 27 de Janeiro de 2009, Rufer-Bach (2009), verificou a existência de 16.785.531 de contas de residentes no *Second Life*. 522.526 delas foram utilizadas durante os últimos sete dias e 1.444.530 contas tinham sido utilizadas durante os últimos sessenta dias.

Existe ainda a ideia de que o *Second Life* é um jogo. No entanto, este mundo virtual não pode ser definido como um mero jogo pois não se verifica a presença dos padrões dos jogos (objectivos a atingir para mudanças de nível ou obtenção de pontos e regras).

O acesso ao *Second Life* é actualmente possível para maiores de dezasseis anos (muito embora tenha sido reservado a maiores de dezoito anos até há pouco) e é gratuito (a conta básica). O acesso a outras opções é pago. Por exemplo, se se quiser ter a sua própria ilha (*land*), tem de se pagar uma quantia mensal que se pode tornar bastante dispendiosa. Este

ambiente possui uma economia própria onde se pode comprar e vender ilhas, roupa, mobília, entre outros.

Todo o conteúdo do mundo virtual é criado pelos seus residentes que detêm os direitos sobre as suas criações. Existe uma economia baseada no dólar Linden em que \$250L equivalem sensivelmente a \$1 (um dólar americano). Este mundo é bastante diversificado estando várias áreas representadas: negócios (moeda e transacções), marketing (através da presença de instituições e apresentação de produtos), sociedade (festas, eventos, inaugurações...), educação (várias Universidades e actividades educacionais).

A presença é representada através de um avatar, uma representação gráfica do utilizador, gerada por computador neste mundo virtual e que permite a projecção do residente, neste mundo, com uma forma humana ou outra e a sua interacção com outros avatares e com o ambiente. Todos os avatares têm um nome que é escolhido no momento do registo. Conjuntamente com o avatar, é disponibilizado o inventário onde estão disponíveis, por exemplo, animações, partes do corpo, objectos que foram adquiridos, gestos, notas (*notecards*) e a biblioteca. Nesta são armazenados os objectos criados pelo avatar. O avatar pode alterar a sua aparência: pode escolher se quer ser mais alto, mais magro, mudar a forma do corpo (*shape*) e ao escolher uma nova *shape*, muda também todo o visual: cabelos, olhos... conforme o pacote da *shape* seleccionada, assim como se pode escolher o tom da pele, sendo frequentes as perguntas de alguns residentes mais jovens neste ambiente sobre onde podem arranjar uma nova *skin*. Algumas pessoas esforçam-se por transformar os seus avatares em representações reais das suas pessoas, geralmente um pouco melhoradas, outros ficam fascinados com a possibilidade de criar um ser completamente diferente ou uma possível representação na vida real.



Figura 4. Angelina com o seu avatar, Morgen String

A comunicação processa-se através de chat (texto ou voz), IM (*Instant Messaging* – Mensagens Instantâneas, que podem ser privadas – entre dois avatares, ou de grupo), gestos e animações. Os avatares podem interagir com o ambiente virtual através da movimentação de

objectos ou com outros avatares através dos scripts<sup>4</sup> escritos na LSL<sup>5</sup>. A aparência visual e a proxémica também são excelentes potenciadores da comunicação não verbal. Já no caso da movimentação, esta processa-se através do andar, do voar, da opção de teletransporte e das *landmarks*,<sup>6</sup> para distâncias mais longas.

No que concerne ao multimédia, também podem ser integrados ficheiros áudio e vídeo.

Tal como em outros espaços públicos, no *Second Life* existe um código social de conduta que apela à não utilização de linguagem ofensiva, à não nudez, à não existência de assédio, racismo, entre outras. Muitas vezes, as próprias ilhas também possuem um conjunto de normas que devem ser respeitadas pelos visitantes, como se pode verificar na figura 5.

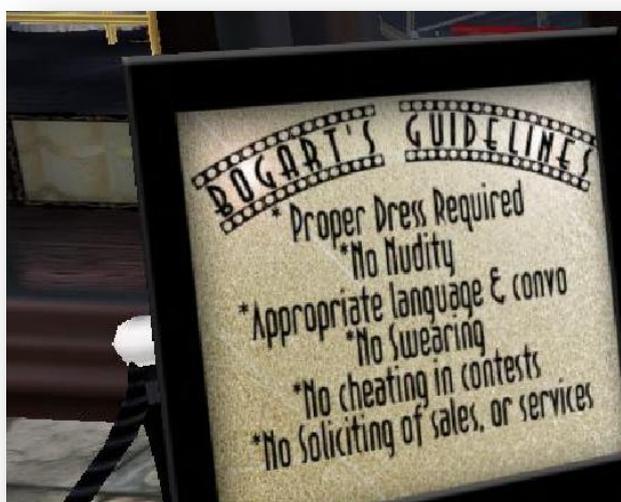


Figura 5. BOGART'S (BOGART'S Jazz standards, Shops, Levy – 131,117,26)

Caso as normas não sejam respeitadas, os avatares serão avisados e eventualmente inibidos de aceder ao espaço em causa. Verifica-se que os residentes interagem com o mundo e com outros residentes através da construção, compra e venda de objectos ou simplesmente socializam de forma muito semelhante à da sociedade do mundo físico.

---

<sup>4</sup> Item inserido num objecto que lhe atribui a sua qualidade, como movimentação, etc.

<sup>5</sup> Linden Scripting Language (Linguagem de Programação utilizada no Second Life)

<sup>6</sup> Pontos de referência

---

O *Second Life* tem vindo gradualmente a aumentar os seus residentes devido ao facto de ser um mundo persistente pois este continua mesmo sem a presença dos utilizadores. Os objectos e construções permanecem onde foram deixados. Por outro lado, a capacidade de ter online, em simultâneo, milhares de utilizadores geograficamente dispersos permite possibilidades inéditas para a interacção social assim como o apoio dado no mundo virtual pelos grupos sociais. Para além destas características, tem várias utilizações potenciais como a interacção social, a colaboração (trabalhar em tempo real), uma construção criativa, o aumento da consciencialização para os problemas no mundo, disponibilização de informação (eventos...), visualização de dados, simulações simples e educação. Proporciona um novo modo para a educação a distância e novas oportunidades para a aprendizagem virtual.

Facilita ainda a comunicação e partilha, elementos fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem. Permite realizar simulações em que por tentativa e erro, os estudantes podem desenvolver novas competências úteis para a vida real.

Várias instituições do ensino superior como a Universidade de Harvard, de Leicester, a Universidade de Aveiro, do Porto, de Trás-os-Montes, a Open University (UK), entre outras, possuem espaços educacionais onde disponibilizam alguns cursos.

No entanto, alguns potenciais problemas carecem de reflexão para poderem ser contornados como afirma Kovala (n. d.). Segundo o autor, a permanência das pessoas no *SL* requer muito tempo, a criação de conteúdo e respectiva actualização requerem muito espaço, o direito de propriedade levanta várias questões. Apesar de o sistema tentar proteger os direitos exclusivos do criador do conteúdo, este não é Open Source<sup>7</sup> pois está alojado num servidor exterior. A questão reside no facto de se poder perder todos os dados se os servidores forem abaixo ou se a ilha for destruída. Outro problema que necessita de reflexão prende-se com o conteúdo marginal, com a intolerância, com a fraude, etc.

Outros autores apontam outras questões susceptíveis de aperfeiçoamento devido ao seu impacto na comunicação e interacção entre os avatares. Por exemplo, os avatares não controlam o olhar, a expressividade nem as expressões faciais. O rosto e os olhos mantêm sempre a mesma expressão fixa. A expressividade é dada através dos símbolos paralinguísticos na comunicação escrita ou através da voz, no chat.

Não sendo a única aplicação disponível nem a ideal pode, no entanto, ser um bom ponto de partida para experimentar e desenvolver novas aplicações, para o universo educacional e

---

<sup>7</sup> Em código de fonte aberta

de preferência *Open Source* como, por exemplo, o *Sloodle*. Este projecto, que ainda está em curso, tem como objectivo combinar as potencialidades do *Moodle* com o *Second Life*. Uma das suas potencialidades será permitir que um objecto neste mundo virtual possa interagir com outros participantes (utilizadores da plataforma *Moodle*) através das diversas ferramentas disponíveis no *Moodle*.

Assim, não surpreende que o *Second Life* tenha vindo a suscitar o interesse da comunidade científica quanto às suas potencialidades educacionais e vários estudos têm vindo a realizar-se com este objectivo.

### **2.5.2.2. A Presença Social e a Socialização Online no *Second Life***

O *Second Life*, mundo virtual social, potencia a socialização através de múltiplos canais de comunicação. Através do chat escrito, áudio e gestos, os residentes, através dos seus avatares podem comunicar em tempo real. Segundo Castronova (2005), no mundo virtual “the physical environment is entirely crafted and can be anything we want to be, but the human social environment that emerges from that physical environment is no different from any other human social environment” (p. 7).

Deste modo, um mundo virtual tridimensional proporciona um contexto social similar ao contexto presencial, onde as relações são mediadas através dos corpos dos avatares. Consequentemente, o *Second Life* potencia o sentido de presença social através dos avatares o que pode facilitar a socialização, elemento essencial para trabalhar em equipa num contexto educacional. Vários estudos têm documentado o potencial dos avatares (Fallon, 2009; Inman et al., 2010)

O *Second Life* potencia o sentimento de imersão devido à sua tridimensionalidade. Permite a ligação entre os estudantes e o conteúdo, oferece um espaço de aprendizagem social partilhado e potencia a sensação de “being there” (Hornik, 2009). As pessoas também têm um forte sentido de co-presença quando outros avatares estão presentes e interagem uns com os outros. De igual modo é potenciada a sensação de se encontrarem dentro das cenas disponibilizadas como se estivessem no mundo real, vivenciando experiências muito intensas.

---

A co-presença foi definida como um elemento central no modelo da Comunidade de Inquirição (Garrison & Anderson, 2003). Neste modelo, a capacidade de tanto o professor como os estudantes se projectarem no espaço virtual de aprendizagem são essenciais para uma aprendizagem bem sucedida. Acresce ainda que o *Second Life* suporta o estabelecimento de laços dentro das comunidades virtuais e nos grupos de interesse que se criam (Warburton, 2009).

Outra das potencialidades do *Second Life* é a expressão de emoções, quer através do chat escrito, com o recurso a *emoticons*, acrónimos (lol), quer através do chat de voz, utilizando sons. As expressões faciais dos avatares precisam de ser desenvolvidas. Apesar de os avatares disponibilizarem algumas expressões, estas ainda são muito limitadas.

De acordo com a perspectiva de Donath (2007), uma futura investigação poderá debruçar-se sobre como tornar o avatar mais expressivo: estabelecer contacto visual adequado, sorrir de forma expressiva, mostrar interesse ou aborrecimento, etc. Esta autora e também Meadows (2008) prevêem que, em breve, os utilizadores terão um controle sobre a expressividade dos seus avatares como têm dos seus próprios seres, melhorando assim as interações no *SL*. No entanto, pode-se afirmar que o espaço visual imersivo, o suporte do sentimento de presença, a comunicação em tempo real potenciam a interação e a partilha como uma extensão da realidade potenciando a projecção da presença social e da socialização online, factores essenciais para a criação da comunidade virtual de aprendizagem colaborativa.

Segundo Pereira (2009), os mundos virtuais, com os seus ambientes tridimensionais imersivos, avatares e ferramentas de comunicação são capazes de proporcionar o nível mais elevado de presença social num ambiente online, “which may lead to more realistic embodied experiences and authentic social interaction.” (p. 24).

### **2.5.2.3. O *Second Life* e Educação**

Segundo Gordon e Koo (citados em Moreira, Barbas, Campiche, Almeida & Messias, 2009, p. 25), os mundos virtuais apresentam quatro características fundamentais, a saber: a imersão, a formação de grupos, a apropriação construtiva e um carácter lúdico imaginativo. Os autores descrevem estes quatro parâmetros da seguinte forma: “Immersion (capacity to articulate a place), group formation (capacity to transform places into placeworlds), constructive ownership (capacity to modify those place worlds to suit the practical or expressive needs of the group), and imaginative playfulness (bias toward experimentation).”

---

Warburton e Pérez-Garcia (2009) identificaram oito *affordances*<sup>8</sup> primordiais dos mundos virtuais que possibilitam uma grande diversificação de abordagens pedagógicas:

- **A imersão** num ambiente tridimensional que exponencia o sentido de co-presença através do avatar e os múltiplos modos de comunicação têm um impacto afectivo, empático e motivacional na aprendizagem;
- **A interação social rica ou alargada** entre os indivíduos e as comunidades, humanos e objectos e também uma interação inteligente entre artefactos;
- **A presença da comunidade** que promove o sentido de pertença e propósito que une os grupos, sub-culturas e geografia;
- A exposição a **conteúdo autêntico**, tal como os trabalhos de arte e acesso a culturas que reflectem a diversidade cultural e linguística a uma escala local e nacional;
- Oportunidades para **identidades** individual e colectiva e **role play**;
- **Ferramentas de produção de conteúdo** que permitem a criação e propriedade dos objectos no ambiente e respeitam os direitos de propriedade intelectual do indivíduo;
- **A visualização e contextualização** através da produção e reprodução de conteúdos normalmente inacessíveis, como artefactos históricos que podem estar perdidos, imaginários, futurísticos, ou impossíveis de ser vistos pelo olho humano;
- **A simulação** de contextos existentes no mundo real que podem ser muito dispendiosos ou perigosos para produzir na vida real com a vantagem de que alguns constrangimentos físicos possam ser ultrapassados.

Em termos concretos, estas *affordances* têm sido exploradas em diversas disciplinas para criar oportunidades de aprendizagem únicas no *Second Life* e que têm permitido o desenvolvimento de abordagens de aprendizagem e de ensino que incluem tanto os aspectos formais como informais, tais como: *role play* e aprendizagem através da representação, aprendizagem baseada na experiência, aprendizagem cooperativa e aprendizagem baseada em jogos. Em Março de 2009, realizou-se a conferência *Virtual World Best Practices in Education* que contou com a participação de 3.647 avatares de todo o mundo que debateram várias temáticas e várias utilizações do *Second Life* em educação.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Termo cunhado por Gibson (1983) para se referir aos atributos de um objecto que permite que as pessoas saibam como utilizá-lo. Quando a *affordance* de um objecto é perceptível é fácil saber como interagir com ele.

<sup>9</sup> [http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life) (consultado em Janeiro, 10, 2011).

---

Esteves, Fonseca, Morgado e Martins (2008) realizaram um estudo com o objectivo de explorar a viabilidade da utilização do *Second Life* como plataforma educacional para o ensino e aprendizagem da linguagem de programação. Neste estudo, os autores confirmaram as potencialidades educacionais deste mundo virtual na medida em que verificaram a existência de um maior empenho e motivação por parte dos estudantes quando trabalharam imersos no *SL*.

Contudo, sugerem a importância da integração deste com outra plataforma, como por exemplo, o *Moodle*, no que concerne à disponibilização dos recursos. Relativamente às dificuldades sentidas, os autores salientaram ainda a falta de um quadro onde os vários membros pudessem registar as suas ideias, reflexões, de forma a poderem ficar presentes durante as reuniões.

Outro factor negativo foi o facto de não existirem mecanismos que permitam saber o estado de cada fase dos projectos, ou as dificuldades que os estudantes estão a experienciar e as várias tentativas efectuadas para as ultrapassar. Estas dificuldades não são de estranhar se tivermos em conta que o *Second Life* não foi concebido para ser uma ferramenta educacional, necessitando, portanto, de adaptações específicas, conforme o modelo do curso online a implementar.

Antonijevic (2008) realizou um estudo no *Second Life* e afirma que o “progressive online embodiment” (Biocca, 1997, citado em Antonijevic, 2008) se intensifica e que a investigação na comunicação mediada por computador vai mudando da análise da interacção textual para as formas multimodais da interacção online.

Pita (2009) dá conta de um estudo realizado pela Universidade de Aveiro que também visa compreender as potencialidades do *Second Life* em contexto educacional. Neste sentido, procedeu a uma análise das interacções dos estudantes do Mestrado em Multimédia na referida Universidade, nas vertentes verbal e não-verbal. Alguns dos critérios de observação foram características físicas, proxémica, cinética, afectividade, interactividade e coesão.

A autora propõe duas grelhas de observação: uma para a comunicação não-verbal e outra para a comunicação verbal, tendo também analisado a Presença Social no *Second Life*. Concluiu que os participantes produziram um elevado número de interacções, estas eram mais informais, havia a exposição ao outro e o recurso a termos que mostravam a coesão do grupo e da aprendizagem numa comunidade virtual, no *Second Life*.

O *Second Life* também dispõe de recursos educacionais, links, blogue, wiki e lista de educadores, entre outros. Em 2006, a *Linden Research* fez um acordo com a International

Society for Technology in Education (*ISTE*), com o propósito de esta organização prestar apoio aos novos residentes no *Second Life* e também apoiar o ensino neste mundo virtual (Livingstone & Kemp, 2006). Terdiman (2004) também estudou e elaborou uma listagem das principais características que tornam o *Second Life* uma boa ferramenta educacional. Como o *Second Life* tem vindo a revelar um grande potencial, várias companhias e instituições educacionais possuem os seus próprios espaços (*lands*) ou ilhas *in-world*.

Por outro lado, o *Second Life* também se encontra a ser utilizado para fins educacionais. No campo da Saúde, este mundo virtual permite a imersão num contexto autêntico que potencia um conhecimento mais profundo das situações ou circunstâncias. Por exemplo, o *Heart Murmur Sim* é um local de formação a nível cardíaco onde os participantes podem visitar pacientes virtuais, ouvir os seus batimentos cardíacos e fazer um diagnóstico. Existem muitas mais experiências, tal como o trabalho que está a ser realizado pelo *National Oceanographic and Atmospheric Administration* (NOAA). Esta instituição permite a visualização em tempo real de alguns fenómenos atmosféricos, como, por exemplo, tufões e tsunamis. Também se podem ver os efeitos do degelo dos glaciares no nível dos oceanos. Os objectivos desta ilha são motivar a discussão científica e a reflexão sobre questões climáticas e, ao mesmo tempo, permitir que os participantes façam simulações que não seriam possíveis no mundo físico.

Este mundo virtual também está a ser utilizado para formação contínua de professores e também para formar futuros professores, pois potencia a interacção social, a colaboração, a consciencialização de questões sociais globais, eventos, a visualização de dados, simulações simples e *role-plays*.

No campo da educação, várias Universidades<sup>10</sup> têm os seus próprios espaços educacionais no *Second Life*, onde são realizados vários cursos em diversas áreas na medida em que permite um novo paradigma educacional e novas oportunidades para a aprendizagem virtual com a componente da comunicação síncrona e da interacção. Estudantes e tutores podem encontrar-se *in-world*, partilhar informação e recursos (ficheiros áudio e vídeo, por exemplo), discutir projectos, fazer apresentações e realizar projectos de grupo. O *Second Life* facilita a comunicação e a partilha, elementos chave no processo de aprendizagem. Os estudantes podem realizar simulações a partir das quais podem aprender com os seus próprios erros e desenvolver novas competências para aplicar na sua vida profissional.

---

<sup>10</sup> Harvard University, Leicester University, Universidade de Aveiro, do Porto, da UTAD, The Open University (UK), entre outras.

---

Facilitar a aprendizagem informal é outro dos objectivos. Museus, bibliotecas, reconstituições históricas, literatura sobre Arte e Música, Machinima<sup>11</sup>, debates sobre questões sociais, política, cidadania, economia, comércio, arquitectura, apoio a pessoas portadoras de deficiência e doenças crónicas, turismo virtual e imersão cultural têm uma forte implementação no *Second Life*.

No que concerne às actividades pedagógicas, parece ter a capacidade de criar um sentimento de pertença. Um espaço partilhado e a troca de experiências torna-o um espaço ideal para o desenvolvimento de actividades pedagógicas tais como discussões, debates, apresentações, simulações, *role-plays*, conferências, exposições, caças ao tesouro e *quests* virtuais. Além destas actividades, os próprios espaços constituem-se como objectos de aprendizagem, permitindo uma aprendizagem em contexto, imersiva e tridimensional. Tanto se pode visitar a capela Sistina, como entrar dentro de um quadro de Van Gogh ou simular um voo na Nasa.

As apresentações através de *whiteboards* podem ser guardadas pelos estudantes nos seus inventários e consultadas sempre que estes quiserem. Também se pode aprender anatomia e animar diferentes partes do corpo humano.

As conferências em tempo-real, com pessoas-avatars oriundos de todo o mundo, no mesmo espaço virtual, ao mesmo tempo, permitem o debate de tópicos que consideram importantes; os estudantes de moda podem organizar um desfile, os estudantes de gestão podem criar uma empresa e verificar o seu funcionamento, entre outros.

Concluindo, o *Second Life* revela um grande potencial para a educação a distância, suporta o trabalho colaborativo e cooperativo mediado por computador, simulações, a formação e a aprendizagem quer formal quer informal. Permite que cada indivíduo desenvolva habilidades e competências, experimente novas ideias e aprenda com os erros que comete. Também contribui para enriquecer o currículo e complementar a educação presencial.

No entanto, os estudos sobre o potencial de MUVES tridimensionais no ensino superior estão no seu início (Morgado, 2009; Pita, 2009; Warburton, 2009). Mais investigação se torna necessária para se ter evidência das potencialidades do *Second Life* para aprender e desenvolver modelos pedagógicos que suportem e potenciem a aprendizagem dos estudantes. (Edirisingha et al., 2009; Salmon, 2009)

---

<sup>11</sup> Machinima é um termo criado a partir das palavras da língua inglesa *machine* (máquina) e *animation* (animação). Tanto pode ser um conjunto de técnicas de produção associadas como um género filmico, ou filme criado por tais técnicas de produção. No *Second Life* significa as filmagens realizadas neste mundo virtual.







## **PARTE III - METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO**







---

### 3.1. Justificação da metodologia utilizada: a Investigação Qualitativa

Segundo Bogdan e Biklen (1994), a investigação qualitativa, ou naturalista, privilegia, "essencialmente, a compreensão dos comportamentos a partir da perspectiva dos sujeitos da investigação" (p. 16). O investigador tem como preocupação compreender em detalhe e profundidade o que é que os sujeitos pensam e como é que desenvolvem os seus quadros de referência. Também Vieira (1992) partilha esta perspectiva que privilegia a compreensão do processo e não apenas do produto. Ainda, segundo ele, "[...] as metodologias qualitativas têm-se vindo a impor [...] às quantitativas, o que implica um contacto directo e prolongado do investigador com a realidade a estudar." (Vieira, 1992, p. 19).

No entanto, é essencial o suporte de um quadro teórico de referência que norteie a pesquisa e a análise para assegurar a cientificidade do processo, tal como defendem Quivy e Campenhoudt (1995) "os nossos conhecimentos constroem-se com o apoio de quadros teóricos e metodológicos explícitos, lentamente elaborados, que constituem um campo pelo menos parcialmente estruturado, e esses conhecimentos são apoiados por uma observação dos factos concretos" (p. 20).

Neste contexto, Bogdan e Biklen (1994) definiram cinco características para a investigação qualitativa. Salientam que pode acontecer que nem todos os estudos as integram em simultâneo, pois a questão não se prende com o facto de serem totalmente qualitativos; importa é o grau que apresentam.

- "Na investigação qualitativa a fonte directa de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal" (p. 47).

No presente estudo recorreu-se a diversos instrumentos de dados conforme daremos conta na secção seguinte. No entanto, a observação e a análise das interacções entre os estudantes quer nos fóruns de discussão do *Moodle* quer nos chats síncronos do *Second Life* constituíram-se como instrumentos primordiais assim como a interpretação da investigadora, tendo em conta o contexto em que ocorreram: ambiente e mundo virtuais.

- "A investigação qualitativa é descritiva" (p. 48).

Os dados recolhidos são em forma de texto escrito e não de números. Incluem os registos dos fóruns de discussão (*Moodle*), chats síncronos (*Second Life*) e das entrevistas. Foram analisados respeitando-se a forma em que foram registados pois

tudo tem potencial para contribuir para uma compreensão mais esclarecedora da questão da nossa investigação.

- “Os investigadores qualitativos interessam-se mais pelo processo do que simplesmente pelos resultados ou produtos” (p. 49).

Tendo em mente que o fenómeno em estudo é complexo e diverso, há a necessidade de procurar compreender como é que este se processa, por isso o nosso estudo é norteado pela observação das interacções em contexto virtual para compreender como é que pessoas que não se conheciam presencialmente antes de iniciar o Módulo de Ambientação, interagiram e conseguiram criar um grupo coeso e uma comunidade virtual de aprendizagem e de partilha.

- “Os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva” (p. 50).

Durante a pesquisa qualitativa, as abstrações foram sendo construídas à medida que os dados iam sendo recolhidos ou agrupados. Novas questões e interpretações sustentadas na recolha de dados foram surgindo que não estavam presentes desde o início do estudo e que se revelaram importantes com a análise das primeiras interacções no *Moodle* como, por exemplo, a questão das dificuldades técnicas com o acesso ao mundo virtual *Second Life*, com a compreensão de utilização dos seus comandos básicos e como se estava a formar um grupo virtual coeso.

- “O significado é de importância vital na abordagem qualitativa” (p. 50).

Esta característica prende-se com o paradigma interpretativo em que se pretende não só perceber as acções dos sujeitos da investigação, mas também como eles próprios as percebem; deste modo, os pontos de vista dos estudantes foram importantes neste estudo. As entrevistas permitiram ter em consideração as experiências do ponto de vista do informador.

A metodologia utilizada nesta investigação é de cariz qualitativo, baseando-se num estudo de caso, embora também tenhamos recorrido à análise quantitativa para avaliar o número de participações e de referências por indicador e categoria. Deste modo, análise conjunta destes dois tipos de análise contribui para um método analítico mais fiável para o presente estudo.

---

### 3.2. O Estudo de Caso

O estudo de caso tem sido objecto de análise e discussão por parte de vários investigadores não havendo consenso entre eles. Se tentarmos encontrar um denominador comum em que investigadores como Yin (1994), Merriam (1998), Stake (1995), Miles e Huberman (1994), Gillham (2001) concordem, seria nas seguintes linhas orientadoras:

O estudo de caso deve ter um “caso” que é o objecto do estudo. O “caso” deve ser uma unidade funcional complexa, ser investigado no seu contexto natural através de métodos múltiplos e ser contemporâneo. No entanto, os investigadores supramencionados enfatizam diferentes características. Stake (1995) salienta que a questão fundamental num caso de estudo não é o método da investigação, mas sim o objecto do estudo. Yin (1994), por exemplo, coloca mais a ênfase no método e nas técnicas que constituem o estudo de caso. Este autor define o estudo de caso como uma investigação empírica que “investigates a contemporary phenomena within its real-life context, especially when the boundaries between phenomena and context are not clearly evident” (p. 13).

De acordo com Bell (1993), o estudo de caso é muito mais que uma história ou descrição de um acontecimento ou circunstância e, citando Nisbet e Watt (1980, citados em Bell, 1993, p. 23) “por vezes, apenas tomando em consideração um caso prático pode obter-se uma ideia completa desta interacção”. Deste modo, para uma compreensão mais profunda e pormenorizada dos acontecimentos é essencial compreendermos a forma como os sujeitos da investigação também os compreendem e percebem (Tuckman, 2000). Este mesmo autor refere ainda que a metodologia do estudo de caso é utilizada quando “a questão fundamental é todo o processo, ou seja, o que aconteceu, bem como o produto e o resultado final” (p. 508) e “diz respeito essencialmente ao significado das coisas, ou seja, ao “porquê” e ao “o quê” (p. 508).

Da mesma forma, Ponte (2006) considera que :

Um estudo de caso pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida como um programa, uma instituição, um curso, uma disciplina, um sistema educativo, uma pessoa, ou uma unidade social. Visa conhecer em profundidade o seu “como” e os seus “porquês”, evidenciando a sua unidade e a sua identidade próprias. É uma investigação que se assume como particularística, isto é, que se debruça deliberadamente sobre uma situação específica que se supõe ser única em muitos

aspectos, procurando descobrir a que há nela de mais essencial e característico e, desse modo, contribuir para a compreensão global do fenómeno de interesse (p. 2).

Podemos afirmar que o estudo de caso é uma instância específica que se destina a ilustrar um princípio mais geral, é o estudo de uma instância em acção, que permite a obtenção de informação sobre um grupo de pessoas em situações reais, permitindo a compreensão de ideias de forma mais clara e simples do que apenas através de teorias abstractas ou princípios. De facto, um estudo de caso permite que se percepcione como a informação obtida e as teorias se enquadram. Os estudos de caso são norteados por uma análise analítica em vez da generalização estatística, o que permite o desenvolvimento de uma teoria que pode ajudar os investigadores a compreenderem outros casos, fenómenos ou situações similares. Com este tipo de estudo é feita a descrição das experiências, pensamentos e sentimentos dos participantes numa determinada situação. Deste modo, os estudos de caso implicam que se observe o caso ou o fenómeno num contexto de vida real, recorrendo a vários tipos de dados.

Assim, de acordo com Cohen, Manion e Morrison, (2007) o estudo de caso utiliza-se quando se pretende fazer uma descrição detalhada de um caso ou fenómeno, combinando dados subjectivos com dados objectivos. Bogdan e Biklen (1994) referem cinco características da investigação qualitativa: a situação natural, real é a principal fonte dos dados, sendo o investigador quem faz a recolha dos mesmos, tendo a preocupação de os descrever e só secundariamente é que analisa os dados. Todo o processo é a questão fundamental, tudo o que aconteceu, assim como o produto e o resultado final. A análise dos dados é feita indutivamente e preocupa-se com o significado, com o “porquê” e “o quê”.

Simons (1996) (citado em Cohen et al., 2007) considera que o estudo de caso deve ter em conta seis paradoxos: rejeitar a dicotomia sujeito-objecto, devendo todos os participantes ser vistos de forma igual; reconhecer a contribuição que uma descoberta criativa genuína pode levar a compreender novas formas de educação; ter em conta diferentes formas de ver como novas formas de saber; aproximar os meios do artista; libertar a mente da análise tradicional e enfrentar os paradoxos, com um interesse prioritário nas pessoas. O significado, mais do que a frequência, oferece ao investigador conhecimentos profundos sobre a dinâmica da situação e das pessoas.

Günther (2006) refere que

No contexto de um estudo de caso, delimitado como a coleta e análise de dados sobre um exemplo individual para definir um fenómeno mais amplo (Vogt, 1993) podem-se recolher e analisar tanto dados quantitativos quanto qualitativos. Além disto, é concebível observar comportamento no seu contexto natural, criar experimentos que utilizem o sujeito como seu próprio controle (Campbell & Stanley, 1963; Ibrahim, 1979), bem como realizar entrevistas, aplicar questionários ou administrar testes. (p. 205)

No que concerne à tipologia, também existe uma grande diversificação de estudos de caso. Bogdan e Bilken (1994), Léssard-Hébert, Goyette e Boutin (1994), Yin (1994) e Punck (1998) diferenciam o estudo de caso em estudo de caso único e múltiplo. Stake (1995) distingue três tipos. O estudo de caso intrínseco em que o investigador visa uma melhor compreensão de um caso particular que contém em si mesmo o interesse da investigação; o instrumental, quando o estudo de caso vai permitir a compreensão de outros fenómenos e não um conhecimento exclusivo sobre o caso em si; o colectivo, quando se comparam vários casos a fim de obter um conhecimento mais profundo sobre o fenómeno, população ou condição.

No caso da nossa investigação, seleccionamos como metodologia, o estudo de caso em virtude de nos parecer o mais adequado à questão de investigação e para atingir os objectivos da mesma, na medida em que possibilita a observação, o questionamento, o estudo, o alargamento do conhecimento relativamente às evidências e desenvolvimento da Presença Social bem como da Socialização Online, em ambientes e mundos virtuais, partindo da análise de um grupo de indivíduos em particular o que confere ao nosso estudo um interesse intrínseco no caso; neste âmbito e, de acordo com Stakes (1995), o estudo de caso que aqui apresentamos enquadra-se no de cariz intrínseco.

### **3.2. 1. O contexto do Estudo de Caso**

Este estudo de caso foi realizado no Módulo de Ambientação do Curso de Mestrado de Pedagogia do eLearning da Universidade Aberta de Portugal com a duração de cerca de três semanas. Todo o curso de mestrado em Pedagogia eLearning desenvolve-se na plataforma *Moodle* tal como toda a oferta pedagógica desta instituição de ensino a distância. Para além

deste cenário virtual, este curso em particular recorre a outras ferramentas da Web 2.0 e ao mundo virtual do *Second Life* em termos do seu desenho curricular.

Este mestrado encontra-se estruturado em dois semestres e decorre totalmente online ao longo de dois anos: o primeiro, o ano curricular e o segundo dedicado à dissertação. Este curso tem como objectivo geral desenvolver competências específicas na área da docência online e destina-se a profissionais das áreas de ensino e de formação profissional.

O curso inicia com o Módulo de Ambientação, obrigatório para todos os estudantes desta instituição, e tem como objectivo o conhecimento e a familiarização com as ferramentas tecnológicas que vão ser usadas durante o curso, com o modelo de elearning da Universidade Aberta e o estatuto do aluno online (Pereira et al., 2008; Morgado et al., 2008). Para compreender como a presença social e a socialização online podem ser desenvolvidas em ambientes virtuais, em cursos de educação a distância, em particular na plataforma *Moodle* e no *Second Life*, para potenciar a colaboração e uma aprendizagem significativa, alguns fóruns de discussão online foram criados no *Moodle* e três sessões tiveram lugar no *Second Life*.

O curso decorre na plataforma *Moodle* que é o sistema de gestão de aprendizagem principal e obrigatório nesta Universidade. O modelo pedagógico define que o curso também tenha uma área social – Café Virtual – onde os estudantes podem postar notícias, fazer convites, partilhar histórias e, até combinar a ida a conferências e outros eventos.



Figura 6. Página de entrada no café virtual do MPEL (plataforma Moodle)

Este é um espaço informal onde professores e estudantes interagem e socializam para se conhecerem melhor o que contribui para a construção da confiança e da comunidade de aprendizagem (Crato, Morgado & Mendes, 2007; Pereira et al., 2008).

Para as sessões no *Second Life*, seleccionamos o espaço do café da Universidade do Texas por convidar à informalidade de uma forma visualmente agradável e confortável.



Figura 7. Café da Universidade do Texas no *Second Life*

As actividades de aprendizagem baseiam-se no modelo dos cinco estádios de Salmon (2002), sobre a aprendizagem online.

Todos estes dados são em texto escrito (Tabelas 2 e 3). Os recursos necessários ao desenvolvimento das actividades foram disponibilizados no *Moodle*.

Tabela 2

*Descrição das actividades desenvolvidas em cada sessão no Second Life*

<b>SECOND LIFE</b>	<b>Descrição das Actividades, Objectivos e Produtos</b>
1ª sessão	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boas-vindas ao <i>SL</i> e encorajamento;</li> <li>• Actividades de quebra-gelo;</li> <li>• Criação do grupo e adição de todos os elementos;</li> <li>• Comunicar no <i>SL</i>;</li> <li>• Estabelecimento das regras de funcionamento do grupo/netiqueta;</li> <li>• Partilha de dificuldades.</li> </ul>
2ª sessão	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melhorar a comunicação no <i>SL</i>;</li> <li>• Análise da interface (opção “amigos”, em particular);</li> <li>• Criação de uma nota (<i>notecard</i>);</li> <li>• Obter dólares Linden gratuitamente.</li> </ul>
3ª sessão	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expressão de dúvidas e de dificuldades;</li> <li>• Ir às compras;</li> <li>• Comentar a aparência dos outros e avaliar os progressos individuais;</li> <li>• Partilha de experiências mais e menos positivas no <i>SL</i>;</li> <li>• Aprender a comprar objectos e guardá-los no inventário;</li> <li>• Editar a aparência e mudar as roupas;</li> </ul>

Tabela 3

*Fóruns de discussão e temáticas no LMS Moodle*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fórum de Ajuda e Feedback;</li> <li>• Fórum da apresentação individual (Vida Real e respectiva foto);</li> <li>• Fórum do Café Virtual;</li> <li>• Fórum do <i>Second Life</i> (actividade 1 – sessão 1 <i>inworld</i>); <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Requisitos do sistema;</li> <li>➤ Testemunhos da primeira vez no <i>SL</i>;</li> <li>➤ Dúvidas e dificuldades relativamente à navegação no <i>SL</i>;</li> <li>➤ Síntese da sessão <i>in-world</i>.</li> </ul> </li> <li>• <i>Second Life</i> (actividade 2 – sessões 2 e 3 <i>inworld</i>); <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apresentação individual do avatar (publicação da foto do avatar, usando o Flickr, e respectivo nome);</li> <li>➤ Questões relacionadas com o <i>SL</i>;</li> <li>➤ Partilha de reflexões sobre a exploração do <i>SL</i>;</li> <li>➤ Justificação da não presença nas sessões do <i>SL</i> (problemas de ligação à Internet e problemas técnicos relacionados com os requisitos do sistema);</li> <li>➤ Síntese da 2ª e 3ª sessões <i>inworld</i>.</li> </ul> </li> </ul>
--

---

É de salientar que, na plataforma *Moodle*, recolhemos os dados relativos ao Café Virtual por ser um espaço de interacção mais informal e espontânea. Dos 31 alunos inscritos, participaram em média 25 indivíduos na plataforma *Moodle*, enquanto que no *Second Life* participaram cerca de 16. A diferença da percentagem deve-se a vários factores. O *Second Life*, ao contrário do *Moodle*, exige uma série de requisitos técnicos que nem todos os computadores possuem, nomeadamente no que concerne às características técnicas da placa gráfica e o tipo de acesso à Internet, mais rápido.

Importa ainda referir que, neste caso, trata-se de uma observação participante conhecida. A Professora coordenadora do mestrado concebeu, desenhou e orientou os fóruns de discussão no *Moodle* relacionados com a Educação a Distância e o Modelo de Aprendizagem da Universidade Aberta, criou e participou no fórum do Café Virtual. Eu, com o seu apoio desenhei e orientei os fóruns de discussão relacionados com o *Second Life* e as sessões síncronas realizadas no *Second Life*.

Este estudo foi realizado com o propósito de responder à questão de investigação e respectivas sub-questões.

### 3.3. Questão de investigação

- Como é que a presença social e a socialização online podem ser desenvolvidas para criar o sentimento de pertença à comunidade virtual de aprendizagem no contexto de um curso formal de pós-graduação online?

Para responder a esta questão, definimos as seguintes sub-questões:

- De que forma é que a CMC pode contribuir para a projecção e percepção da presença social (entendida como a afectividade, a interacção e a coesão) no contexto do Módulo de Ambientação num curso de mestrado em EaD?

- Quais são as actividades que potenciam a socialização online no *Moodle* e no *Second Life*?

- Como é que o desenvolvimento da presença social pode contribuir para a criação do sentimento de pertença à Comunidade Virtual de Aprendizagem?

- Quais são os constrangimentos do *Moodle* e do *Second Life* para o desenvolvimento da presença Social e da Socialização Online?

A tabela 4 esquematiza as sub-questões acima descritas e a metodologia para lhes dar resposta.

Tabela 4

*Questões de investigação*

<b>Sub-questão</b>	<b>Metodologia</b>
➤ De que forma é que a CMC pode contribuir para a projecção e percepção da presença social (entendida como a afectividade, a interacção e a coesão) no contexto do Módulo de Ambientação num curso de mestrado em EaD?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisão de literatura</li> <li>• Chats no <i>Second Life</i></li> <li>• Fóruns no <i>Moodle</i></li> <li>• Grelha para codificar/analisar a presença social e a socialização online</li> </ul>
➤ Quais são as actividades que potenciam a socialização online no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisão de literatura</li> <li>• Entrevista</li> </ul>
➤ Como é que o desenvolvimento da presença social pode contribuir para a criação do sentimento de pertença à Comunidade Virtual de Aprendizagem?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisão de literatura</li> <li>• Chats no <i>Second Life</i></li> <li>• Fóruns no <i>Moodle</i></li> <li>• Grelha para codificar/analisar a presença social e a socialização online</li> </ul>
➤ Quais são os constrangimentos do <i>Moodle</i> e do <i>Second Life</i> para o desenvolvimento da presença Social e da Socialização Online?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisão de literatura</li> <li>• Entrevista</li> <li>• Chats no <i>Second Life</i></li> <li>• Fóruns no <i>Moodle</i></li> <li>• Grelha para codificar/analisar a presença social e a socialização online</li> </ul>



---

Estas questões nortearam a definição dos objectivos deste estudo, a saber:

- Compreender com maior profundidade como é que a Presença Social e a Socialização Online podem ser desenvolvidas em cursos formais em Educação a Distância;
- Entender o impacto da Presença Social e da Socialização Online na construção do sentido de comunidade virtual de aprendizagem/coesão do grupo;
- Identificar as potencialidades e os constrangimentos dos ambientes virtuais utilizados (*Moodle* e *Second Life*) para o desenvolvimento da Presença Social e da Socialização Online.

Os objectivos supramencionados relacionam-se com a utilização de contextos virtuais em EaD. De facto, para que exista uma interacção entre os estudantes e entre estes e o tutor, é necessário que se sintam confortáveis com a tecnologia, ultrapassem eventuais problemas de ordem técnica, compreendam o modelo de aprendizagem, como se processa a comunicação online e se sintam à vontade para interagir uns com os outros, socializar para que possam criar a coesão do grupo virtual e desenvolver o sentido de comunidade.

### **3.4. Caracterização do grupo de participantes: a turma**

Os participantes são os estudantes do Curso de Mestrado em Pedagogia do eLearning (MPEL) que iniciaram o Módulo de Ambientação. Este grupo é composto por elementos com características bastante heterogéneas conforme veremos pelas caracterizações que se seguem. A turma é formada por 10 elementos do sexo masculino e 15 elementos do sexo feminino verificando-se uma representatividade bastante notória de sexo feminino.

No que concerne à idade, verifica-se que a mais elevada encontra-se no escalão entre os 51- 60 anos e a mais baixa entre os 21-30 anos. A idade média dos participantes situa-se nos quarenta anos. Relativamente à ocupação profissional, 13 são professores, 8 formadores e 4 indicaram outras profissões. Os elementos deste curso são, maioritariamente, professores e formadores, isto é, profissionais ligados ao ensino. Pertencem a áreas geográficas bastante diversificadas: Portugal Continental, Madeira, Brasil e Amesterdão. Quanto às competências como utilizador TIC, todos eles mostram possuir um grau médio ou elevado. No entanto, apenas três tinham conta no *SL* embora não fossem utilizadores.

### **3.5. Métodos de recolha, análise e tratamento de dados**

#### **3.5.1. Recolha de dados**

No que diz respeito à recolha de dados, segundo Stake (1995) e Yin (1994), existem seis factores de prova nos Estudos de Caso: os documentos; os registos de arquivos; as entrevistas, a observação directa; a observação participante e os artefactos.

No caso concreto deste estudo, a recolha dos dados implicou as observações das sessões no *SL* e respectivas gravações dos chatlogs, fóruns de discussão online no *Moodle* e entrevistas.

##### **3.3.5.1. Observação directa e participante**

Os dados foram recolhidos de vários contextos do Módulo de Ambientação:

- a) Plataforma *Moodle* – fórum do Café;
- b) *Second Life* – chats escritos das três sessões.

Estas sessões realizaram-se com uma frequência semanal e com a duração de cerca de sessenta minutos. Tiveram lugar a partir das 22 horas e em diferentes dias da semana. Estas sessões decorreram no café da Universidade do Texas, por ser um ambiente informal, confortável e visualmente atraente. Na última sessão foram explorados outros locais, nomeadamente espaços onde se podiam obter objectos de forma gratuita e consolidar as competências básicas de navegação no *Second Life*.

##### **3.3.5.2. Entrevista**

Segundo Kvale (1996) (citado em Cohen et al., 2007), a entrevista permite o intercâmbio de opiniões entre duas ou mais pessoas sobre um tópico que é de mútuo interesse “sees the centrality of human interaction for knowledge production, and emphasizes the social situatedness of research data” (p. 349).

É considerada uma ferramenta flexível para a recolha de dados, podendo ser controlada, e ao mesmo tempo pode-se dar espaço à espontaneidade. O entrevistador pode

---

não só pressionar a obtenção de respostas completas como também respostas a questões profundas e complexas (Cohen et al., 2007).

De acordo com Bogdan e Biklen (1994), pode-se recorrer à entrevista para “recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo” (p. 143). Os mesmos autores referem que as entrevistas variam quanto ao seu grau de estruturação: estruturadas, semi-estruturadas e não estruturadas.

Neste estudo optámos pelas entrevistas semi-estruturadas porque a partir dos dados compilados e tratados, sentimos a necessidade de aprofundar algumas questões decorrentes das interações dos participantes. Assim, decidimos recorrer à entrevista como um instrumento, por um lado, para a obtenção de um conhecimento mais aprofundado das mesmas e, pelo outro, para ter “a certeza de se obter dados comparáveis entre os vários *sujeitos* (Bogdan & Biklen, 1994, p. 135), embora o desenvolvimento da entrevista se vá adaptando às respostas dos entrevistados e permita ir aprofundando a informação pretendida. Por outro lado, este tipo de entrevista permite um tratamento mais sistemático dos dados analisados e introduzir novas questões para obter um melhor esclarecimento dos pontos retratados.

Assim, as questões foram previamente elaboradas, foi realizada a pré-testagem, foram introduzidas as alterações consideradas pertinentes e validadas por três especialistas em EaD.



Tabela 5

*Entrevista e temáticas da investigação*

Questões da Entrevista	Temáticas da Investigação
<p>1- Na interacção nos ambientes virtuais:</p> <p>a) Sente que há alguma barreira pelo facto de não existirem as pistas não-verbais da comunicação face-a-face? (expressões faciais, do contacto visual, da linguagem corporal, voz...)</p> <p>b) Que estratégias usa para substituir as pistas não-verbais da comunicação face-a-face?</p> <p>2- Quando comunica por escrito, usa alguma estratégia para dar um toque “pessoal” à sua mensagem? Se sim, porque é que quer parecer mais pessoal na comunicação online?</p> <p>3- Como considera que nos ambientes virtuais as pessoas projectam/demonstram a sua identidade?</p> <p>4- Sente que “conhece” alguns dos seus colegas, mesmo que só comunique com eles a distância? Porquê? Porque não?</p> <p>5- Como é que acha que os outros o vêem? Acha que a imagem que os outros criaram de si corresponde ao seu verdadeiro eu? Porquê?</p> <p>6- A forma como os outros colegas comunicam por escrito influencia a sua impressão sobre eles? A linguagem utilizada pelos outros influencia a sua? Se sim, como?</p> <p>7- Na sua opinião, a partilha de experiências/episódios pessoais do quotidiano contribuem para conhecer melhor os outros com quem interagimos online? Justifique a sua opinião.</p> <p>8- Durante o módulo de ambientação, que percepção/impressão ou percepções (ideias) formou dos seus colegas e professoras no <i>Moodle</i>?</p>	<p>Presença Social</p>
<p>9- Como classifica a sua experiência de acesso ao <i>Moodle</i>? Teve dificuldades? Se sim, quais e porquê?</p> <p>10- Na sua opinião, que actividades no <i>Moodle</i> contribuíram para melhor conhecer e criar laços com os membros da sua turma durante o módulo de ambientação? Porquê?</p> <p>11- Quais são as limitações do <i>Moodle</i> para a formação de impressões sobre os outros e para que cada um projecte a sua personalidade, identidade? E, para socializar?</p>	<p>Ambiente virtual do <i>Moodle</i>: acesso, actividades e limitações</p>
<p>12- Como classifica a sua experiência de acesso ao <i>Second Life</i>? Teve dificuldades? Se sim, quais e porquê?</p> <p>13- Durante o módulo de ambientação, quando se encontrava com os seus colegas nas sessões no <i>Second Life</i>, como registava esses momentos? (Fazia cópia das conversas, tirava fotografias...?) Porquê?</p> <p>14- Como considera a pertença ao grupo MPELSL no <i>Second Life</i>? Em que medida é que o ajudou a comunicar com os seus colegas e professores?</p> <p>15- Acha que a variedade do <i>media</i> do <i>SL</i> (visualização, texto, voz, avatares 3D, movimentos do avatar) permite um melhor conhecimento dos outros? Porquê?</p> <p>16- Após a conclusão do módulo de ambientação ao <i>SL</i>, continuou a encontrar-se com os seus colegas no <i>SL</i>? Se sim, com que objectivo? Onde se encontravam? Com quem se costumava encontrar?</p> <p>17- Na sua opinião, que actividades no <i>Second Life</i> contribuíram para melhor conhecer e criar laços com os membros da sua turma durante o módulo de ambientação? Porquê?</p> <p>18- Quais são as limitações do <i>Second Life</i> para a formação de impressões sobre os outros e para que cada um projecte a sua personalidade, identidade? E para socializar?</p>	<p>Mundo virtual <i>Second Life</i>: acesso, actividades, limitações e riqueza do <i>Media</i></p>

19-Quais foram as principais dificuldades que sentiu em comunicar no <i>Moodle</i> ? E, no <i>Second Life</i> ?	Comunicar no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i>
20-Das actividades para socializar online com os seus colegas, prefere as realizadas no <i>Moodle</i> ou no <i>Second Life</i> ? Porquê?	Socializar no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i>
21-Sente que faz parte de uma comunidade virtual de aprendizagem? Porquê?	Desenvolvimento da comunidade virtual de aprendizagem
22-Se tivesse que optar entre o <i>Moodle</i> e o <i>Second Life</i> neste contexto ( projecção da presença social e socializar), por qual optaria? Porquê?	Desenvolver a Presença Social e Socializar no <i>Moodle</i> e no <i>Second Life</i>

As entrevistas foram realizadas num ambiente informal, no café no *Second Life* (onde tinham sido realizadas as sessões anteriormente descritas) para deixar os participantes mais à vontade, através de chat escrito, que foi gravado, com o conhecimento e autorização prévias dos participantes. O nome dos avatares foi ocultado para garantir a privacidade e o anonimato dos mesmos.

Optámos por este tipo de entrevista online síncrona por ser o ambiente em que os estudantes foram observados o que também permitiu compreender as suas percepções das experiências virtuais, tal como Salmons (2010) refere “online interviews allow researchers to better understand the participant’s cyber experience” (p. 9). Por outro lado, como estavam geograficamente espalhados e com horários diversos foi mais fácil conseguir marcar um horário individual com cada um de acordo com as respectivas disponibilidades. Tem ainda as vantagens de não haver perda/alteração de dados quanto à transcrição dos mesmos assim como a economia de tempo e de custos (não há deslocações).

Por fim, e de acordo com Salmons (2010), os investigadores em contexto online referem ainda que existe uma grande redução ou mesmo eliminação de constrangimentos que poderiam existir nas entrevistas realizadas presencialmente. Os entrevistados poderão sentir-se mais relaxados porque comunicam com o investigador num ambiente confortável e familiar. Como resultado, poderão estar mais predispostos para revelar informação mais pessoal como dar opinião sobre aspectos de que não gostaram, e que pessoalmente poderiam ter dificuldade em falar destas questões (Salmons, 2010).



No decurso das entrevistas houve a necessidade, por vezes, de as reencaminhar para os objectivos pretendidos, cada vez que algum dos entrevistados se estava a afastar dos mesmos como defende Quivy e Campenhoudt (1992). Foi necessário, por vezes, reformular as questões, mantendo o mesmo sentido, para obter a informação pretendida de uma forma o mais natural possível e, no momento, considerado apropriado.

### **3.5.2. Selecção e tratamento dos dados**

Segundo Lüdke e André (1986), a análise de dados pressupõe “trabalhar todo o material obtido durante a pesquisa ... organizar, dividir, relacionar e procurar neste tendências e padrões relevantes” (p. 45). De acordo com Bardin (1979) esta fase da metodologia constitui-se como um esforço de “interpretação que oscila entre o rigor da objectividade e a fecundidade da subjectividade” (p. 10).

#### **3.5.2.1. Análise de conteúdo**

Para analisar os dados recolhidos, optámos pela análise de conteúdo na medida em que pode ser definida como “um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (Bardin, 1979, p. 33).

Segundo Quivy e Campenhoudt (1992), os métodos de análise de conteúdo implicam o recurso a processos técnicos relativamente precisos como, por exemplo, o cálculo das frequências relativas ou das co-ocorrências dos termos utilizados: “De facto, apenas a utilização de métodos construídos e estáveis permite ao investigador elaborar uma interpretação que não tome como referência os seus próprios valores e representações” (p. 224).

A análise de conteúdo permite determinar a ocorrência de determinadas palavras ou conceitos num texto ou conjunto de textos e, a partir da análise dos dados e das relações entre eles, pode-se efectuar inferências sobre as mensagens contidas no respectivo texto.



No âmbito deste estudo, a análise temática, categorial pareceu-nos a mais adequada pois permite a comparação das frequências de determinadas características, previamente agrupadas em categorias significativas.

As principais vantagens deste método estão relacionadas com a obtenção de dados qualitativos com uma certa profundidade, de forma rápida e a baixo custo, por contraponto, as principais desvantagens prendem-se com o facto de que, geralmente, os dados obtidos não são quantificáveis e por isso não são susceptíveis de generalização, a não ser numa situação em que este estudo de caso possa ser replicada. Para além destes factores, acresce o facto de ser mais difícil analisar os dados de forma sucinta.

Como etapas fundamentais da análise de conteúdo, seguimos os procedimentos indicados em vários autores como, por exemplo, Rourke et al (2001); Rourke e Anderson (2004); Garrison, Cleveland-Innes, Koole, e Kappelman (2006). Segundo eles, a primeira etapa compreende a selecção das amostras a estudar. No caso do estudo que apresentamos, as mensagens escritas nos fóruns de discussão da plataforma *Moodle* e os chats escritos do *Second Life* constituem as amostras a estudar. As entrevistas escritas realizadas também no *Second Life* providenciaram informação que permitiram não só um esclarecimento de determinados pontos, como também o aprofundamento dos mesmos.

A segunda etapa prende-se com a criação do protocolo para identificação e categorização das variáveis. Também nesta etapa é necessária a formação dos codificadores que vão realizar este procedimento.

Na terceira etapa, é feita uma análise comparativa do trabalho dos codificadores para ver qual é a taxa de concordância para que se proceda à validação.

## **A unidade de análise**

Os investigadores que usam a análise de conteúdo têm utilizado diferentes unidades de análise para estudar a comunicação, desde as unidades sintácticas, tais como palavras, frases até unidades de parágrafos e unidades de mensagens (Rourke et al, 2000). Tanto estes autores como Garrison et al. (2006) sugerem que a unidade de mensagem tem vantagens importantes em relação a outras unidades de análise, tais como a sua identificação objectiva e a gestão do

conjunto de casos que produz. Consequentemente, decidimos usar a mensagem como unidade de análise neste estudo.

A compilação de todos os enunciados, quer das sessões no *Second Life* quer na plataforma *Moodle* permite verificar a totalidade das mensagens no *Moodle* e no *Second Life*. A recolha dos dados, por sessão, no *Second Life* e os fios cronológicos de discussão no Café Virtual do Mestrado na *Moodle* permite-nos avaliar a evolução ao longo do tempo de estudo. A quantidade das intervenções permite-nos verificar se existe ou não uma interacção elevada, se existe nos dois contextos virtuais e eventuais semelhanças ou diferença entre eles. Podemos ainda reflectir sobre as potencialidades e os limites destes ambientes, da riqueza dos *media* para potenciar as interacções, a projecção da presença social e o desenvolvimento da socialização online e seu impacto para a criação do sentido de comunidade.

### 3.5.2.2. Avaliação da Presença Social e da Socialização Online

Para codificar e analisar as categorias e respectivos indicadores, construímos a seguinte grelha que teve por base o modelo de avaliação da Presença Social que Rourke et al. (2001) conceberam para avaliar o carácter semântico das participações escritas assíncronas; o trabalho de Swan (2002) e o modelo de McKerlich e Anderson (2007) que pretendia verificar se o modelo de Rourke et al. (2001) era aplicável ao *Second Life*, enquanto mundo virtual síncrono e a grelha elaborada por Pita (2009), para analisar as interacções verbais síncronas no *Second Life*. Tal como em vários estudos (Swan, 2002), também neste se verificou a emergência de indicadores dentro das categorias seleccionadas à medida que se processou a análise de conteúdo. Na categoria **interactiva**, temos os seguintes indicadores:

- Elogiar a aparência dos colegas (*Second Life*);
- Responder a perguntas;
- Pedir ajuda / ajudar;

Na categoria **coesiva** temos os seguintes indicadores emergentes:

- Indicação do grupo (*Second Life*);
- Tirar fotografias (*Second Life*).

Tabela 6

Grelha para codificar a presença social e a socialização online

<b>Categoria</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Definição</b>	<b>Exemplo</b>	<b>Autores</b>
Afectiva (01)	<b>Expressão de emoções (01)</b>	Expressões convencionais ou não convencionais que incluem a repetição de pontuação, recurso a maiúsculas e a <i>emoticons</i> .	“eheheh” / ☺	Bussman, 1998; Poole, 2000; Rourke, et al, 2001; Swan, 2002
	<b>Uso de humor (02)</b>	Provocar, adular, ironizar, usar sarcasmo.	Ele (referindo-se a um avatar) dança como o Travolta”	Eggin & Slade, 1997; Poole, 2000; Rourke, et al, 2001; Swan, 2002
	<b>Auto-revelação (03)</b>	Apresentação de expressões de vulnerabilidade.	“ Ainda não sei sentar...” / - “Não sei como fiz isto...”	Cutler, 1995; Poole, 2000; Rourke, et al, 2001; Swan, 2002
Interactiva (02)	<b>Formular perguntas/ responder a perguntas (01)</b>	Os estudantes fazem perguntas a colegas ou ao moderador que são respondidas por um destes (ou colega ou moderador)	- “Têm os <i>notecards</i> ? / - “Porque é que as ilhas no SL não são seguras?” / “Ah... muitos lugares não são seguros...”	Rourke, et al, 2001; Swan, 2002; emergente
	<b>Cumprimentar, elogiar (02)</b>	Elogiar o conteúdo das mensagens dos colegas e/ou a sua aparência.	- “Que roupa gira!”	Rourke, et al, 2001; Swan, 2002; emergente
	<b>Expressar concordância (03)</b>	Concordar com os colegas ou com o conteúdo das suas mensagens	- “Boa ideia”	Poole, 2000; Rourke, et al, 2001; Swan, 2002
	<b>Pedir ajuda / Ajudar (04)</b>	Expressões que evidenciam o pedido de ajuda para realizar determinadas acções / expressões que evidenciam ajuda	- “Preciso de ajuda para ir às compras” - “Avatar 1, clica na 1ª <i>landmark</i> ”	Emergente
	<b>Referência à vida real (05)</b>	Fazer referência a acontecimentos da vida real	- “Acabei de jantar...” / “O Sporting perdeu...”	McKerlich & Anderson (2007)
Coesiva (03)	<b>Vocativos (01)</b>	- Dirigir-se ou referir-se aos participantes pelo nome.	- “Oh, Avatar 1...”	Christenson & Menzel, 1998; Gorham, 1998; Sanders & Wiseman, 1990; Poole, 2000; Rourke et al, 2001, Swan, 2002
	<b>Recurso a termos inclusivos (02)</b>	- Dirigir-se ou referir-se ao grupo como nós, nos, nosso	- “ Nós criamos uma, com as nossas próprias ideias...” / Assim podíamos aprender a construir coisas”.	Rourke et al, 2001, Swan, 2002
	<b>Recurso à função fática da linguagem, saudações (03)</b>	- Comunicação que apenas tem como objectivo a função social; saudar e despedir-se.	- “Olá a todos”	Rourke et al, 2001, Swan, 2002
	<b>Realização de actividades extra curriculares (04)</b>	- Proposta de realização de actividades extra curriculares	“Há uma festa no fim da conferência” “Ontem estivemos aqui a fazer o trabalho de grupo”	McKerlich & Anderson (2007)
	<b>Indicação do grupo (05)</b>	Indicação da <i>tag</i> do grupo sob a cabeça do avatar	- “Como é que colocamos a <i>tag</i> do grupo?”	Emergente
	<b>Tirar fotografias</b>	Indicação de que se tiram fotografias	- “Estou a tirar uma	Emergente

	(06)		fotografia (snapshot) para mais tarde recordar”	
Acesso e motivação  (04)	<b>Características do computador</b> (01)	Expressões que fazem referência às características dos computadores que estão a ser utilizados	“ A placa gráfica do meu laptop está a queixar-se”	Definidos a partir do trabalho de Salmon, 2002
	<b>Acesso à Internet</b> (02)	Referência à ligação à Internet	“A minha net não está bem”	
	<b>Lag (latência) do Second Life</b> (03)	Expressões que evidenciam a latência (lentidão) do <i>Second Life</i>	“Tanto tempo que está a demorar a pôr esta roupa / é mesmo do lag”	
	<b>Crashes do Second Life</b> (04)	Indicação de perda abrupta de ligação ao <i>SL</i> (crash)	“O meu pc crashou”	
Socialização  (05)	<b>Regulação da interacção online</b> (01)	Referências à forma de comunicação/actuação no grupo	“pedir a palavra=PP”	
	<b>Referência aos progressos</b> (02)	Expressões que revelam os progressos dos alunos	“Olha a semana passada não conseguia ficar sentada”	

Face ao descrito na tabela, torna-se essencial a compreensão das cinco categorias e respectivos indicadores para que possamos proceder a uma análise rigorosa dos dados compilados. Deste modo, passamos à descrição pormenorizada de cada uma delas.

## Categoria Afectiva

A categoria **afectiva** tem como indicadores a expressão de emoções, o uso de humor e a revelação pessoal (Garrison et al., 2000). Os indicadores de expressão de emoções incluem expressões convencionais ou não convencionais que incluem a repetição de pontuação, recurso a maiúsculas e a *emoticons*. O afecto, na CMC, pode ser expresso através do recurso a *emoticons* (Falman, 1981; Kuhlen, 1993; citados em Rourke et al., 2001), ao humor e à auto-revelação. Também Gunawardena e Little (1997, citados em Rourke et al., 2001) verificaram que os participantes na conferência “enhanced their socioemotional experience by using emoticons to express missing nonverbal cues in written form” (p. 56).

O segundo indicador afectivo, *uso de humor*, é indicado pelo recurso à provocação, adulação, ironia e sarcasmo. O último indicador afectivo, auto-revelação, descreve como indicadores a apresentação de detalhes da vida exterior à turma ou expressões de vulnerabilidade. Cutler (1995) refere a importância da auto-revelação. Quanto mais uma pessoa revelar informação pessoal, mais os outros irão retribuir e quanto mais as pessoas se

---

conhecem, mais facilmente poderão desenvolver confiança uns com os outros, procurarão apoio e obterão mais satisfação.

### **Categoria Interactiva**

A categoria **interactiva** tem como indicadores os comportamentos que sustentam uma comunicação significativa. Estes indicadores são formular/responder a perguntas, cumprimentar/elogiar, expressar concordância, pedir ajuda/ajudar, fazer referência à vida real.

As respostas e as réplicas têm um impacto positivo na conversação. Elas podem construir e suportar relações, expressam a vontade de manter e prolongar o contacto, o suporte interpessoal, o encorajamento e aceitação (Short et al., 1997)

Rourke et al. (2001) dão como exemplo de tipos de resposta interactiva em CMC a formulação de perguntas, cumprimentar e elogiar, expressar concordância. Como indicadores emergentes dos dados analisados, salientamos as respostas a perguntas, como Short et al. (1997) afirmaram; pedir ajuda / ajudar mostram que os participantes se sentem como estando naquele local e percebem os outros como seres reais.

### **Categoria Coesiva**

A categoria **coesiva** é exemplificada através de actividades que constroem e suportam um sentimento de compromisso do grupo. Os indicadores da categoria coesiva incluem a utilização de vocativos, o recurso a termos inclusivos, à função fática da linguagem/ saudações, a referência à realização de actividades extra-curriculares, indicação de pertença ao grupo (no *Second Life*) e indicação de tirar fotografias (no *Second Life*).

Esta categoria pode ser analisada através de um conjunto de actividades que constroem e sustentam um sentido de empenho e de compromisso para com o grupo. Os indicadores de coesão remetem para o grupo.

Rourke et al. (2001) definem-na através de três indicadores:

- função fática da linguagem e saudações,
- vocativos,
- utilização de pronomes inclusivos como nós, nosso, nos, quando se dirigem ao grupo.

A função fática da linguagem não tem como objectivo principal a comunicação mas a partilha de sentimentos ou o estabelecimento de um ambiente de sociabilidade (GuruNet, 1999). Também Bussman (1998) defende que a comunicação fática confirma laços de união e inclui perguntas sobre aspectos pessoais como a saúde, observações sobre o tempo ou apenas comentários sobre assuntos triviais.

A utilização dos vocativos, isto é, dirigirem-se uns aos outros pelo nome, também constitui uma forma importante de coesão. Eggins e Slade (1997, citados em Rourke et al., 2001) afirmam que o uso dos vocativos facilita a presença social pois “the use of redundant vocatives would tend to indicate an attempt by the addresser to establish a closer relationship with the addressee” (p. 58).

Como indicadores emergentes, apontamos a indicação de pertença ao grupo e a acção de tirar fotografias aos colegas. Estes indicadores revelam que os participantes estão a ser capazes de construir laços de confiança e o sentido de comunidade ao realizar actividades sociais de lazer, ou outras o que mostra que as suas interacções ultrapassam o contexto formal de aprendizagem.

## **Categoria de Acesso e Motivação**

Segundo o modelo dos 5 estádios de Salmon (2002), o primeiro - **Acesso e Motivação** – visa o estabelecimento das boas-vindas, a familiarização dos participantes com as tecnologias usadas e resolução de eventuais problemas técnicos. Tomando por base a nomenclatura da autora, para os dois primeiros estádios do seu modelo, definimos as categorias, estabelecemos para cada uma delas, os seguintes indicadores, de acordo com a análise de conteúdo dos dados recolhidos.

No estádio 1 – Acesso e motivação, pretende-se que os participantes se familiarizem com a tecnologia, sejam capazes de aceder e movimentar-se no espaço virtual. Várias dificuldades técnicas podem ser encontradas e os indicadores que definimos incluem as *características do computador*, o *acesso à Internet*, a *latência do Second Life* e os *crashes do Second Life*. Estes são resultantes dos dados compilados das interacções dos participantes.

## Categoria de Socialização

O segundo estágio - Socialização Online – tem como objectivo estabelecer actividades que promovam as interacções entre os indivíduos para que estes se revelem e criem laços de confiança para poder passar ao terceiro estágio, o da aprendizagem colaborativa.

No estágio 2 – Socialização, os participantes começam a desenvolver as suas identidades online, a relacionar-se uns com os outros e a definir as regras e funcionamento da comunidade. Começam a desenvolver a capacidade emocional e social de aprender com os outros online. Assim, seleccionamos como indicadores a regulação da interacção online visto ser uma preocupação recorrente da definição das regras de funcionamento da comunidade e a referência aos progressos que cada participante era capaz pois sentiam-se muito entusiasmados consigo mesmos e gostavam de os partilhar e explicar os seus resultados.

Um excerto das transcrições das discussões online, síncronas no *Second Life* e assíncronas na plataforma *Moodle*, foram codificadas e analisadas por categorias e respectivos indicadores por três investigadores pertencentes a um centro de investigação especializado em Educação a Distância, com uma vasta experiência neste campo. Foi explicado o estudo em curso bem como a codificação de cada categoria e indicador tendo-se realizado um teste com várias mensagens. Cada perito realizou individualmente a sua proposta de codificação que entregou à investigadora. Este peritos analisaram o processo de codificação com o objectivo de validar a metodologia de análise aqui descrita.

Após a análise das codificações efectuadas, verificou-se uma taxa de concordância na ordem dos 95%. Para ilustrar este procedimento, a figura 8 mostra uma secção da transcrição codificada. Os nomes dos participantes e dos respectivos avatares foram retirados para preservar o seu anonimato e privacidade.

### Exemplo de uma secção da transcrição codificada

[15:00] Avatar 16: Posso sentar-me junto de Vós 0201

[15:00] Avatar 17: claro 0203

[15:00] Avatar 3: claro! 0203

[15:00] Avatar 22: Conceteza, olá avatar 16 0203 0303 0301

[15:00] Avatar 14: olá avatar 13 0303 0301

[15:01] Avatar 16: passaram bem 0303

[15:01] Avatar 17: oh avatar 3, ... muito olhe k depois de tanta escolha esta aí com um top sexy eh eh 0301 0102 0101

[15:01] Avatar 17: avatar 3 0301  
[15:01] Avatar 22: Olá 0303  
[15:01] Avatar 14: já bebia qq coisa  
[15:01] Avatar 19: como é que entro no grupo? 0302  
[15:02] Avatar 9: Avatar 14, há café 0301 0201  
[15:02] Avatar 5: boa noite 0303  
[15:02] Avatar 9: e bolos 0201  
[15:02] Avatar 17: como é k se bebe? 0302  
[15:02] Avatar 22: Pois, o serviço é que é um pouco pior 0102  
[15:02] Avatar 3: acho que tenho que trocar!!! não deve ser muito "católico" lol 0101 0102 0101  
[15:02] Avatar 15: Boa Noite a todos 0303 0302  
[15:02] Avatar 9: talvez o avatar 22 explique melhor que eu 0301  
[15:02] Avatar 22: temos que trazer merenda de casa LOL 0102 0101  
[15:02] Avatar 17: lol 0101  
[15:02] Avatar 22: Olá 0303  
[15:02] Avatar 16: Boa noite avatar 15 0303 0301  
[15:03] Avatar 15: Hey! 0303  
[15:03] Avatar 19: Boa noite a todos 0303 0302

Figura 8. Exemplo de um excerto de uma transcrição codificada

## Tratamento dos Dados

Os dados recolhidos quer nas transcrições do chat no *Second Life* quer nos fóruns de discussão do *Moodle* foram analisados na íntegra. Para se proceder a esta análise, os dados foram convertidos numa tabela no MS Word. Esta tabela foi copiada e colada num documento MS Excel. Cada mensagem foi codificada na(s) coluna(s) junto ao texto. Após se proceder à codificação, utilizou-se a fórmula CONTAR.SE no MS Excel que calculou o número de referências dos indicadores de cada categoria (Long, 2008).

Para se obter uma clarificação e informação mais aprofundada, realizaram-se entrevistas algum tempo após a conclusão do Módulo de Ambientação. Estas entrevistas realizaram-se no café da Universidade do Texas, no *Second Life*, por ser um ambiente visualmente agradável, confortável, informal e familiar.



*Figura 9.* Entrevista no café da Universidade do Texas no Second Life

As entrevistas foram realizadas individualmente, com a duração de cerca de uma hora, através de chat escrito. Foram gravadas num documento MS Word e, posteriormente, analisadas.





## **PARTE IV – ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**





## 4. Análise e discussão dos dados

Os dados recolhidos foram objecto de uma rigorosa análise de conteúdo conforme os critérios estabelecidos e são apresentados quantitativamente. Todos os dados foram tratados com o software MS Excel. Como resultado, obtiveram-se gráficos que ilustram em cada categoria e respectivos indicadores assim como o total das intervenções (neste caso, mensagens). Iremos apresentar os dados relativos às sessões síncronas no *Second Life*, aos fóruns de discussão no café do *Moodle* e às entrevistas.

### 4.1. Apresentação dos dados relativos às sessões no *Second Life*

#### 4.1.1. Apresentação e análise dos dados por sessão

Foram realizadas três sessões no *Second Life* tendo participado uma média de dezasseis participantes.

Tabela 7

#### ***Apresentação do número de participantes em cada encontro***

Sessões	1ª Sessão	2ª Sessão	3ª Sessão
Número de participantes	17	20	11

De seguida, procedemos à apresentação dos dados da primeira sessão no *Second Life* e à análise dos respectivos resultados obtidos após a sua observação.

##### 4.1.1.1. Primeira sessão – *Second Life*

A primeira sessão teve lugar pelas vinte e duas horas, num cenário informal e agradável, no café da Universidade da Texas, no *Second Life*, aberto a qualquer educador e que teve a duração prevista de uma hora. No entanto, esta duração foi ultrapassada devido à riqueza das interações dos participantes. Nesta sessão estiveram presentes alunos do curso de *Mestrado em Pedagogia do eLearning*, dois professores e a moderadora.



Figura 10. Primeira sessão no *Second Life*

Esta sessão teve como objectivo o esclarecimento de dúvidas, a clarificação do modo de funcionamento do *Second Life* e do grupo MPEL. A criação do grupo foi importante para ajudar os participantes a reconhecerem os elementos do Mestrado, pois quando a *tag* do grupo estava activada, esta surgia acima do nome do avatar.

A análise das 606 mensagens produzidas nesta sessão permitiu-nos identificar 689 referências e verificar que a categoria interactiva prevalece relativamente às outras categorias. O gráfico abaixo indicado permite-nos verificar esta constatação.

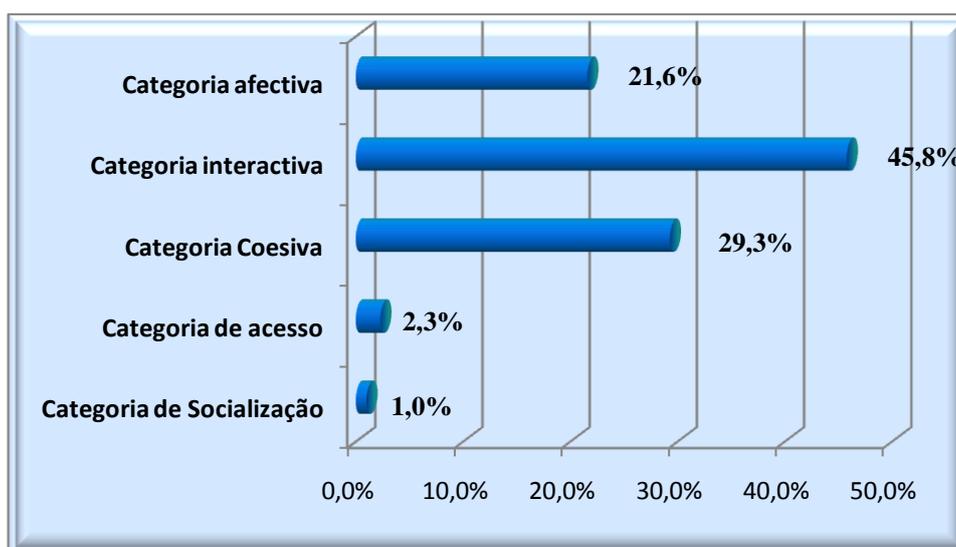


Figura 11. Percentagem das referências por categoria (1ª sessão)

Verifica-se que os indivíduos participaram activamente na sessão, tendo formulado expressões afectivas e coesivas. Também houve referências relativamente ao acesso e à socialização. Na figura 12 podemos observar, de uma forma mais descritiva, os indicadores de cada categoria.

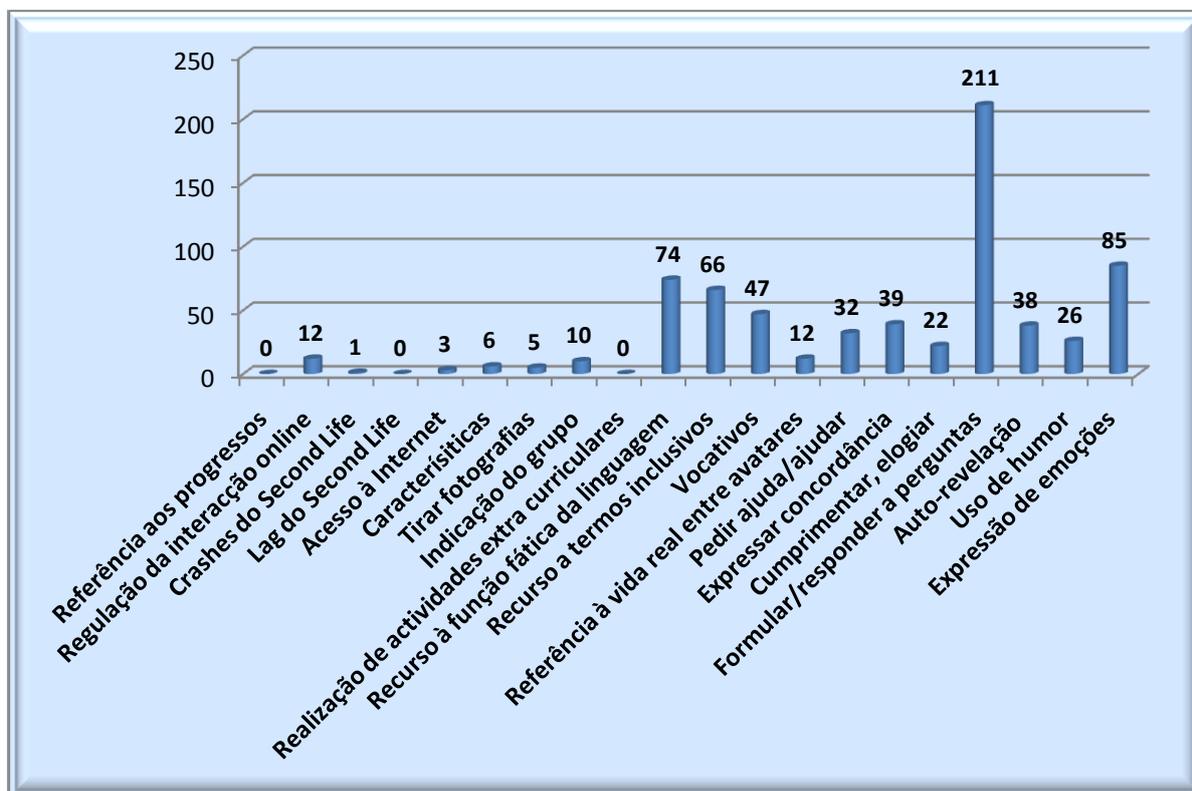


Figura 12. Caracterização das mensagens formuladas, por indicador

Neste encontro, pretendia-se que as pessoas se conhecessem, através dos seus avatares, e apresentassem eventuais dúvidas e/ou dificuldades relativamente às competências básicas de navegação no *Second Life*. As instruções para o download do software, criação da conta e desenvolvimento de algumas competências básicas de navegação neste mundo virtual foram colocadas na plataforma *Moodle* onde também foi aberto um fórum de esclarecimento de dúvidas.

Deste modo, verifica-se que o indicador que regista uma maior expressão é *Formular/responder a questões* o que atesta a participação massiva dos indivíduos e está de acordo com o objectivo da sessão: dar apoio e esclarecer eventuais dúvidas.

- [15:41]: Avatar 5: os amigos podem ver onde estamos se estivermos online, avatar X?
- [15:41]: Avatar 17: posso fazer uma pergunta?
- [15:42]: Avatar X: Avatar 5, sim se seleccionar essa opção

O segundo indicador que regista um maior número de referências é a *expressão de emoções*:

- [15:58]: Avatar 17: lol
- [15:58]: Avatar 15: lol
- [15:59]: Avatar 11: Avatar 21!!! andas a voar por cima de nós!! Eheheheh

O recurso a símbolos paralinguísticos contribui para expressar o estado de espírito na Comunicação mediada por Computador, em texto escrito.

Outro dos indicadores que registou um elevado número de expressões foi o do *Recurso à função fática da linguagem, saudações* que se verificaram essencialmente no início e no fim da sessão:

- [15:13] Avatar 6: olá a todos
  - [15:13] Avatar 9: olá
  - [15:13] Avatar 4: howdy!
  - [15:13] Avatar 9: Hey!
  - [15:14] Avatar X: olá
  - [15:14] Avatar X: Bem-vindos
  - [15:14] Avatar 9: obrigada
  - [15:15] Avatar 12: olá a todos
  - [15:15] Avatar 13: olá
- (...)
- [16:03] Avatar 5: boa noite, avatar 12
  - [16:03] Avatar 13: boa noite para todos
  - [16:03] Avatar X: ok, boa noite;-)
  - [16:05] Avatar 13: tenho de ir boa noite
  - [16:05] Avatar X: adeus avatar 13
  - [16:05] Avatar 5: boa noite
  - [16:05] Avatar 11: xau
  - [16:05] Avatar 17: xau
  - [16:05] Avatar 9: xau
  - [16:05] Avatar X: xau
  - [16:05] Avatar 20: Boa noite para todos!
  - [16:06] Avatar X: Boa noite 😊
  - [16:10] Avatar X: Então boa noite e obrigada por terem vindo 😊
  - [16:10] Avatar 9: Boa noite e obrigada

O recurso a termos *inclusivos* e a *vocativos* também registaram uma elevada utilização, o que demonstra que a confiança se começa a estabelecer assim como a colaboração entre todos os membros.

- [15:34] Avatar 8: a ideia é associarmo-nos todos como amigos?
- [15:34] Avatar X: sim Avatar 8
- [15:34] Avatar 8: ok obrigado

- 
- [15:34] Avatar 4: boa avatar 16

Constatou-se que os participantes também manifestaram a sua concordância e disponibilizaram informação em que se expunham aos outros, como se pode atestar nos seguintes excertos dos indicadores da *expressão de concordância e auto-revelação*:

- [15:17] Avatar 8: *ainda sei pouco como me mexer aqui*
- [15:17] Avatar 9: *pois*
- [15:17] Avatar 9: *eu não sei como sentar*
- [15:17] Avatar 9: *só vejo a opção levantar*
- [15:18] Avatar 3: *clik no rato com o botão direito Avatar 9*
- (...)
- [15:18] Avatar 9: *sim estou a fazer isso*

No seguinte excerto temos exemplos

*De pedir ajuda/ajudar:*

- [15:56] Avatar 7: *onde é a árvore, mesmo?*

(...)

- [15:56] Avatar 1: *a árvore é na Virtual Ability*

*De uso de humor:*

- [15:58] Avatar 7: *é a árvore das patacas do 2nd life!*

*De Cumprimentar/elogiar:*

- [15:44] Avatar 4: *o avatar 10 tem um chapéu giro*

*De Referência à vida real:*

- [16:06] Avatar 5: *para os interessados, na vida real o SCP ganhou por 2 , no SL não sei :)*

*De Regulação da interacção online:*

- [15:19] Avatar 12: *Avatar X, há regras para "obedecer" aqui?*
- [15:49] Avatar 15: *então, tal como em todas as comunidades aqui também temos normas sociais,...*

*De Indicação do grupo:*

- [15:21] Avatar 6: *Obrigado por me aceitar no grupo*

(...)

- 
- [15:52] Avatar 11: e como se coloca a tag MPEL?
  - [15:54] Avatar 7: pois... eu também n consegui entrar para o grupo... como faço?  
(...)
  - [15:55] Avatar X: eu adiciono ao grupo no fim:)
  - [15:55] Avatar 7: obrigada!
  - [15:55] Avatar X: adiciono:)

#### De Características do computador

- [15:27] Avatar 21: a placa grafica do meu laptop esta a queixar-se
- [15:50]: Avatar 20: o meu pc não vai aguentar.

#### De tirar fotografias:

- [15:25] Avatar 13: tirei uma foto para mais tarde recordar  
(...)
- [15:26] Avatar 6: Já tirei uma foto ao grupo

De *Acesso à Internet* – a seguinte transcrição dá-nos um exemplo da referência da ligação à Internet e a uma das suas possíveis consequências no *Second Life*: não ter áudio:

- [16:08]: Avatar 15: caro avatar 16, estou a ouvi-lo alto e claro
- [16:08]: Avatar X: eu não, mas deve ser da minha ligação à internet 😊

#### De Crashes do *Second Life*:

- [15:51]: Avatar 11: olá!! O meu pc está a fazer um barulho... ou levanta voo ou crasha!

Os indicadores relativos à *Realização de actividades extracurriculares*, *Lag do Second Life* e *Referência aos progressos* não registaram nenhuma referência talvez por se tratar da primeira sessão e as pessoas ainda estarem a conhecer-se e a formar as suas impressões em relação uns aos outros. Por outro lado, naquele dia, o *Second Life* estava a funcionar bem e não se registou *lag*.

Em suma, as questões tratadas não se cingiram às dúvidas relativas às competências básicas de navegação no *Second Life*. Também se discutiram as normas de funcionamento do grupo, designadamente no que concerne à comunicação escrita e à obtenção de objectos e de dinheiro (dólares *Linden*) de forma gratuita.

De salientar que quando terminou a sessão, antes de se sair do *Second Life*, ficou marcada a próxima sessão por sugestão dos alunos:

- [16:01] Avatar 9: *qd é a próxima sessão?*
- [16:02] Avatar 7: *marcaram um prox encontro?*

Mesmo quando a sessão foi oficialmente declarada como terminada, os participantes ainda ficaram mais um pouco referindo aspectos do mundo físico como, por exemplo, o resultado de um jogo que estava a decorrer.

- [16:06] Avatar 6: *para os interessados, na vida real o SCP ganhou por 2, no SL não sei☺*
- [16:06] Avatar 8: *o benfica perdeu*
- [16:06] Avatar 8: *por 1 a 0*
- [16:06] Avatar 6: *perdeu mesmo?*

De um modo geral, os participantes gostaram bastante do carácter tridimensional e imersivo do *Second Life*, por potenciar a sensação de estarem uns com os outros tendo revelado que esta experiência tinha superado as suas expectativas.

- [15:04] Avatar 5: *agora já vos estou a ver :)*  
(...)
- [15:21] Avatar 16: *ena tanta gente!*  
(...)
- [15:26] Avatar 10: *estou a achar isto interessantíssimo*
- [15:26] Avatar 10: *dá um certo realismo*  
(...)
- [15:26] Avatar 10: *além, mt além do MSN*

Concluindo, esta primeira sessão registou um elevado índice de participação tendo em conta que estas sessões não tinham um carácter obrigatório. Pela análise do conteúdo das interações, pode-se concluir que os participantes revelaram uma certa euforia, colocaram questões pertinentes, responderam e ajudaram os colegas e revelaram um grande entusiasmo relativamente a estarem todos juntos e a poderem “ver-se” uns aos outros, não tendo os problemas de acesso sido significativos.

#### 4.1.1.2. Segunda sessão – *Second Life*

A segunda sessão decorreu no mesmo local onde se realizou a primeira sessão, registando-se a participação de mais três participantes relativamente à primeira sessão e também um maior número de mensagens produzidas: **983**. Nestas mensagens foram identificadas **958** referências. Continua a verificar-se que a categoria **interactiva** se destaca relativamente às outras, conforme se pode constatar no gráfico abaixo representado.

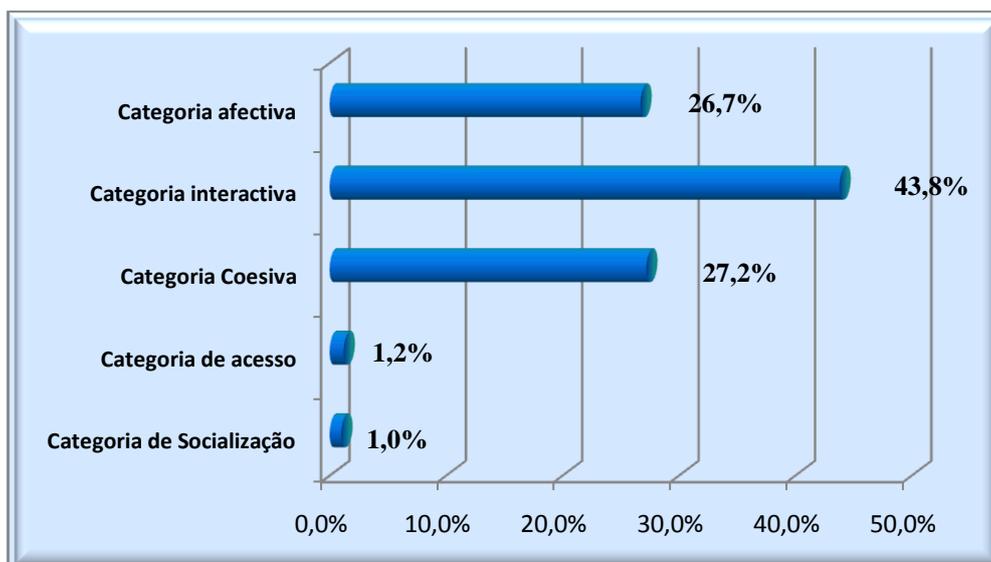


Figura 13. Percentagem das referências por categoria

Esta sessão teve como objectivo clarificar a forma de comunicação em grupo no *Second Life*, pois verificou-se que era muito difícil comunicar por voz em grande grupo. Por outro lado, nem todos conseguiam comunicar através da voz, por isso optou-se por usar o chat escrito. Outra situação que se analisou foi como lidar com as interrupções de quem chegava atrasado. Ficou acordado que quem chegava atrasado, cumprimentava o grande grupo, o moderador respondia no chat público e os restantes participantes usavam as mensagens privadas. Nesta sessão, foram também esclarecidas algumas questões relacionadas com as actividades em curso e foram ainda tratadas três questões, em particular: análise das opções na interface “amigos”, criação de um *notecard* e como obter *Linden* dólares gratuitamente.



Figura 14. Segunda sessão no *Second Life*

Através da figura 15, podemos observar as referências por indicador, constatando-se que a posição ocupada por cada indicador se mantém.

No entanto, é de salientar que todos os indicadores registam um aumento no volume de referências, em relação à primeira sessão, à excepção dos indicadores *Formular/responder a perguntas*, *Indicação do grupo* e *Tirar fotografias*. Quanto ao primeiro indicador referido, *Formular/responder a perguntas*, apesar de registar um decréscimo, é o que continua a apresentar um número mais elevado de referências, como podemos constatar pelo gráfico a seguir apresentado.

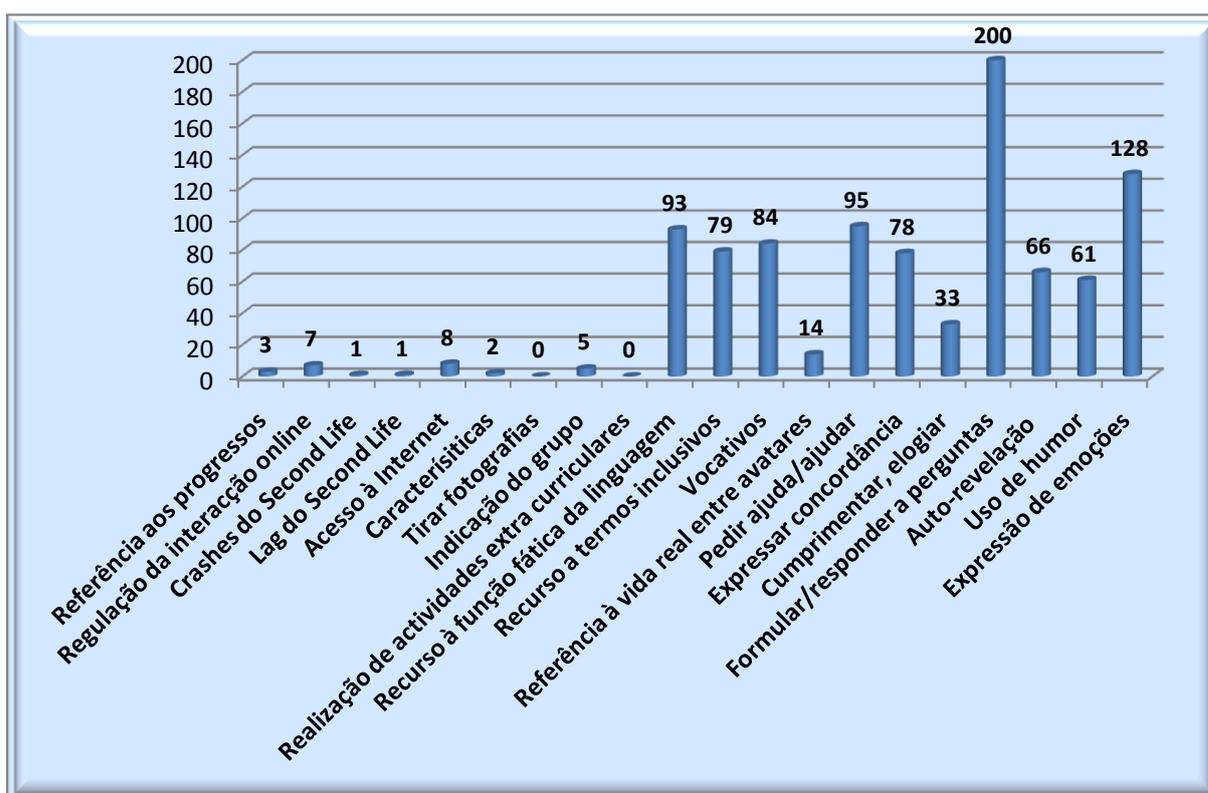


Figura 15. Apresentação detalhada das expressões formuladas em cada indicador

As participações nesta sessão foram bastante regulares, à excepção das mensagens dos indicadores *Formular/responder a perguntas* e *Expressão de emoções* que, mais uma vez, se destacam dos outros.

Seleccionámos alguns exemplos codificados destes indicadores, conforme registámos relativamente à primeira sessão:

[15:45]: Avatar 13: como é que escrevo?

[15:45]: Avatar 11: abrir, como?

[15:46]: Avatar 3: ah assim já consegui

[15:46]: Avatar 10: Avatar 4, obrigado ;-)

---

As formulações de *Pedido de ajuda e Ajudar* registaram um elevado número de referências o que pode revelar que os participantes se sentem confortáveis para exporem as suas fragilidades.

[15:10]: Avatar 10: *desculpem a pergunta, mas ainda não sei como comprar coisas, nem onde ir buscar dinheiro.*

[15:10]: Avatar X: *Ok, ir buscar dinheiro pode ser na árvore das patacas*

[15:11]: Avatar X: *a Virtual Island*

[16:15]: Avatar 10: *HELP, como vos encontro?*

As formulações de *saudação* e o *recurso à função fática da linguagem* registaram um grande número de referências, sobretudo no início e no fim da sessão, direccionadas ou a um indivíduo ou a todo o grupo:

[15:00]: Avatar 14: *olá avatar 13*

[15:02]: Avatar 15: *Boa Noite a todos*

Ao analisar o gráfico da figura 15, podemos constatar que o indicador referente à utilização dos *Vocativos* continua a apresentar um elevado número de referências confirmando o que afirmamos sobre a individualização das participações e personalização da pessoa com quem se comunica no *Second Life*.

[15:16]: Avatar 17: *acho k o avatar 12 estava a perguntar sobre o perfil no SL*

[15:46]: Avatar 10: *Avatar 4, obrigado ;-)*

[15:02]: Avatar 11: *dei ao avatar 9*

[15:02]: Avatar 3: *recebeste avatar 17?*

Os indicadores relativos à categoria do **Acesso** registam menos referências à excepção do indicador *Acesso à Internet*.

No que respeita à categoria da **Socialização**, verifica-se que há um decréscimo de referências à *Regulação da interacção online*. Constata-se que à medida que as regras de funcionamento da comunidade virtual vão sendo interiorizadas, há menos referências a este indicador: de 12 referências na primeira sessão, verificam-se agora 7, e deve-se ter em conta que nesta sessão estiveram presentes mais indivíduos do que na primeira.

No que concerne ao indicador *Referência aos progressos*, constata-se a existência de três referências nesta sessão relativamente à primeira:

[14:55] Avatar 13: *olha a semana passada não conseguia ficar sentada*

Este desejo de partilha através do elevado volume de interacções evidencia que os indivíduos se sentem confortáveis em partilhar uns com os outros o que consideram ser pequenas vitórias pessoais. Uma comunicação confortável é essencial para o desenvolvimento posterior de actividades de aprendizagem em que se construa o conhecimento de forma colaborativa (Stacey, 2002).

#### 4.1.1.3. Terceira sessão - *Second Life*

A terceira (e última sessão) também teve lugar pelas 22h00, no mesmo local das sessões anteriores. No final da sessão, houve uma visita guiada a um centro comercial para que os participantes pudessem adquirir gratuitamente alguns objectos que desejavam como, por exemplo, roupas e acessórios.



Figura 16. Terceira sessão no *Second Life*

Esta sessão foi a que registou um menor número de participantes, em parte por se ter realizado a um domingo e, também, por esta sessão ter como objectivo colmatar dificuldades para terminar a concretização da actividade dois. Por outro lado, o *Second Life* estava bastante lento devido ao elevado número de utilizadores em simultâneo, uma vez que estava a decorrer ac conferência *Virtual Worlds Best Practices in Education*, em várias ilhas e com várias actividades (sessões, painéis, workshops...) em paralelo, o que poderia justificar o facto de algumas pessoas não terem conseguido aceder ao *Second Life*.

Mesmo assim, podemos constatar que houve uma elevada participação dos indivíduos presentes: **890** mensagens (**877** referências) em onze participantes. A primeira sessão registou o menor número de mensagens – **606** (**689** referências) – em dezassete participantes, o que significa uma evolução bastante positiva nas interacções no *Second Life*. É de salientar que alguns dos participantes nesta última sessão não compareceram por possuir dúvidas mas para comunicar/socializar com os colegas e com a moderadora da sessão. Houve, igualmente, a partilha de experiências com outros avatares não pertencentes ao curso tendo sido referidas experiências muito compensadoras e outras negativas.

Constatou-se uma diminuição na categoria **interactiva** (35,4%), ainda que seja a que continua a apresentar uma maior percentagem de referências nas mensagens, e um aumento de referências na categoria afectiva (34,2%).

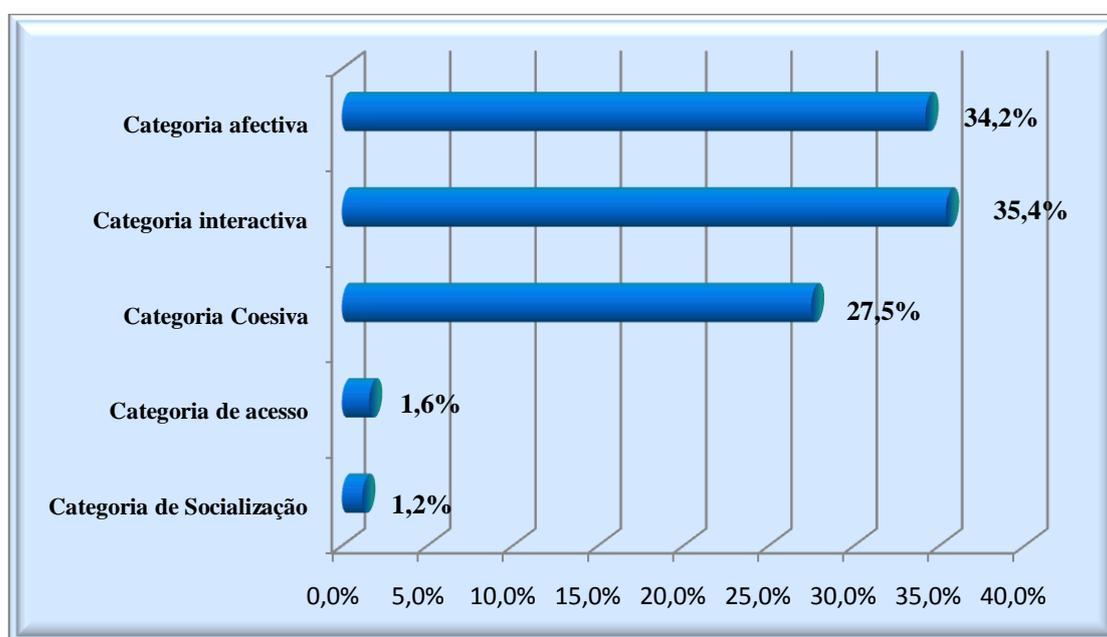


Figura 17. Percentagem do número de referências por indicador da terceira sessão

Ao observarmos o gráfico da figura 17, podemos constatar que todos os indicadores continuam a ter referências, à excepção do indicador *Tirar fotografias*. Apesar de esta acção não ser referenciada, verificamos que estas continuaram a ser tiradas (cf. análise das entrevistas).

Com o número mais elevado de referências, destacam-se os indicadores *Expressão de emoções*, *Formular/Responder a perguntas*, uso dos *Vocativos*.

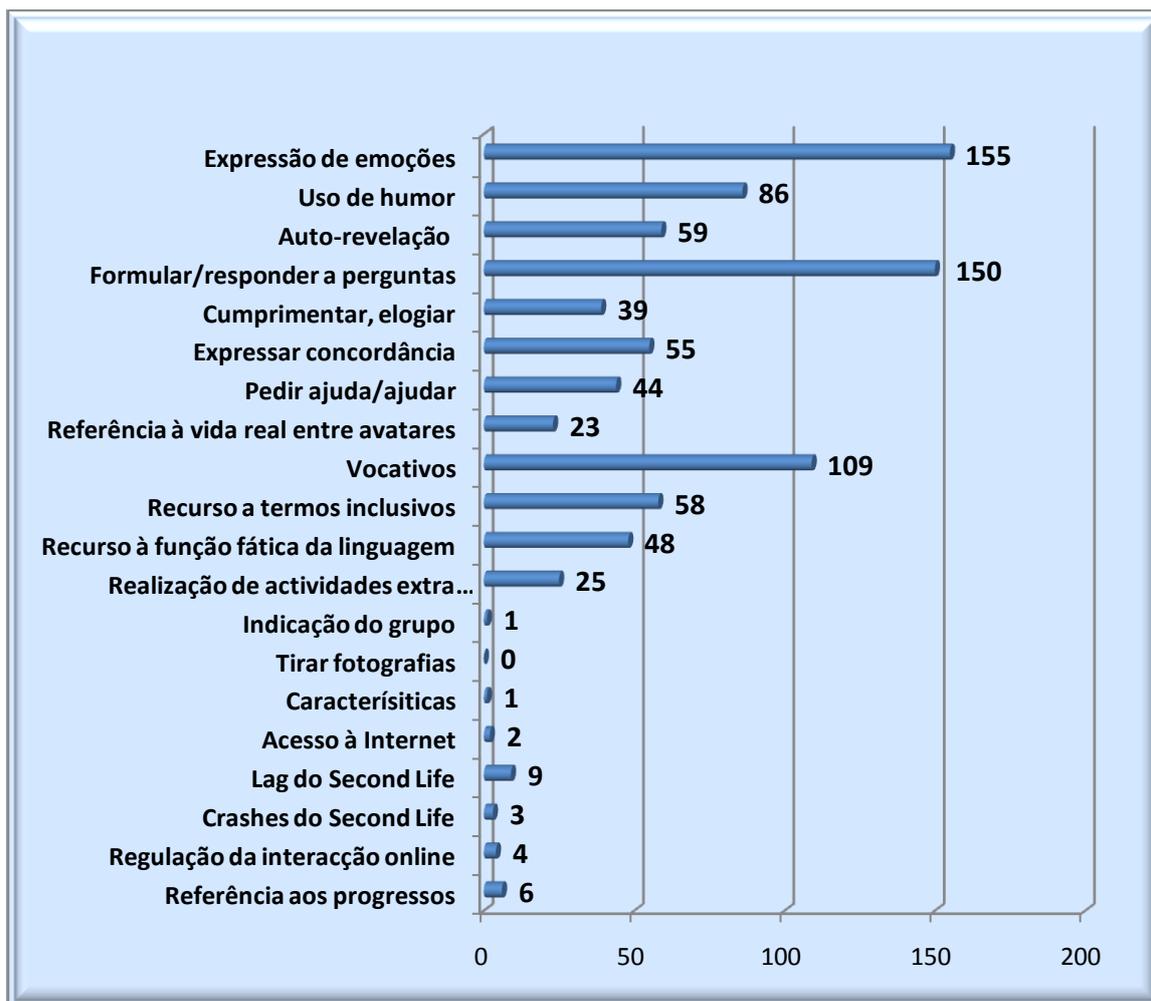


Figura 18. Apresentação detalhada das expressões formuladas em cada indicador (3ª sessão)

Relativamente ao uso dos *vocativos*, estes continuam a predominar relativamente ao recurso aos termos inclusivos, o que significa que os indivíduos continuam a preferir a personalização da comunicação e a dirigir-se aos seus interlocutores pelos respectivos nomes para que a comunicação de possa processar se forma clara e inequívoca. É de notar que os termos inclusivos registam também um aumento relativamente às sessões anteriores.

- [14:36] Avatar 17: *podemos construir uma<sup>12</sup>?*
- [14:36] Avatar 17: *podia ser uma actividade de grupo*

Continua a verificar-se um desejo de trabalhar em grupo, de forma colaborativa e de desenvolver projectos conjuntamente.

<sup>12</sup> Uma: referem-se à construção de uma ilha Portuguesa, em Língua Portuguesa, no *Second Life*

---

À medida que os participantes desenvolvem as competências de utilização do *Second Life*, o indicador *Pedir Ajuda/Ajudar* diminui o seu número de referências.

As referências relativas ao *Acesso à Internet* e às *Características dos computadores* diminuíram bastante, apenas duas e uma, respectivamente, o que demonstra que os participantes conseguiram resolver as dificuldades técnicas quase na íntegra, conforme os dados da figura 18, o que é uma mais-valia para iniciar o curso de mestrado sem problemas técnicos.

O indicador *Lag* do *Second Life* é o que regista um número mais elevado de referências. Importa lembrar que, na altura em que se realizou esta sessão, decorria a conferência *VWBPE* em três ilhas em simultâneo. O elevado número de avatares presentes e de objectos podem ter contribuído para esta situação, assim como para os *Crashes* do *Second Life* que surge com três referências.

Quanto ao indicador da *Referência aos progressos*, observa-se um aumento do número de referências, o que evidencia, mais uma vez, o desejo da partilha das experiências entre os vários membros, conforme podemos constatar através da seguinte transcrição:

- [14:38] Avatar 5: eu já fiz um objecto
- [14:38] Avatar 5: não sei bem o que era
- [14:38] Avatar 5: parecia um barril
- [14:38] Avatar 6: de cerveja?
- [14:38] Avatar 13: eu fiz um quadrado
- [14:38] Avatar 14: ehheheh

O indicador referente à *Regulação da Interação* registou um menor número de referências o que poderá estar relacionado com o facto de as regras da comunidade estarem a ser interiorizadas, processar-se melhor a comunicação e, conseqüentemente, existirem menores dúvidas ou questões.

#### **4.1.2. Evolução dos dados relativos às três sessões no *Second Life***

Verificou-se um aumento do número de participantes do primeiro para o segundo encontro e uma diminuição no terceiro encontro. Tal facto pode ser justificado pelo último encontro se ter realizado a um domingo e de ser um encontro para esclarecimento de eventuais dúvidas para a concretização da última actividade. No entanto, é de salientar que o volume de interacções é muito elevado como se pode ver pelo gráfico que se segue.

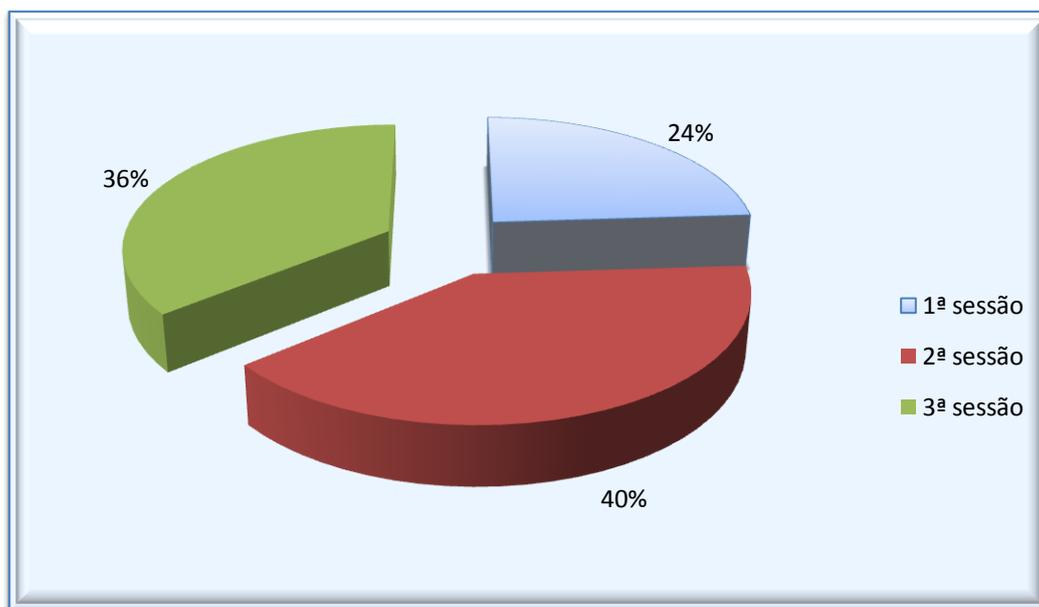


Figura 19. Relação percentual das mensagens em cada sessão

A partir da quantificação das mensagens produzidas nas três sessões, verifica-se um total de 2479 mensagens e 2524 referências o que revela um elevado índice de participação e interação, conforme se pode ver no gráfico abaixo apresentado.

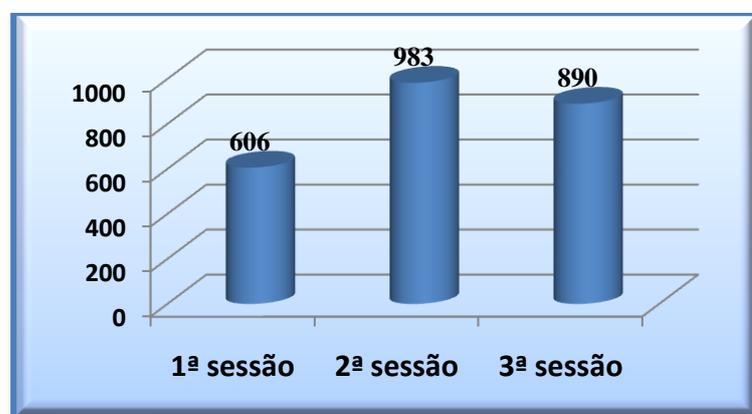


Figura 20. Número total de mensagens registadas em cada encontro

Verifica-se que o segundo encontro é o que regista o maior volume de mensagens e o primeiro o menor. No entanto, é de salientar que no último encontro apenas onze participantes estiveram presentes. Contudo, o elevado volume de mensagens evidencia o crescente sentido de comunidade.

Relativamente ao volume de mensagens por categoria, destaca-se a categoria interactiva o que revela o desejo de participação e o elevado índice de interacção entre os indivíduos, como podemos constatar pela figura 21.

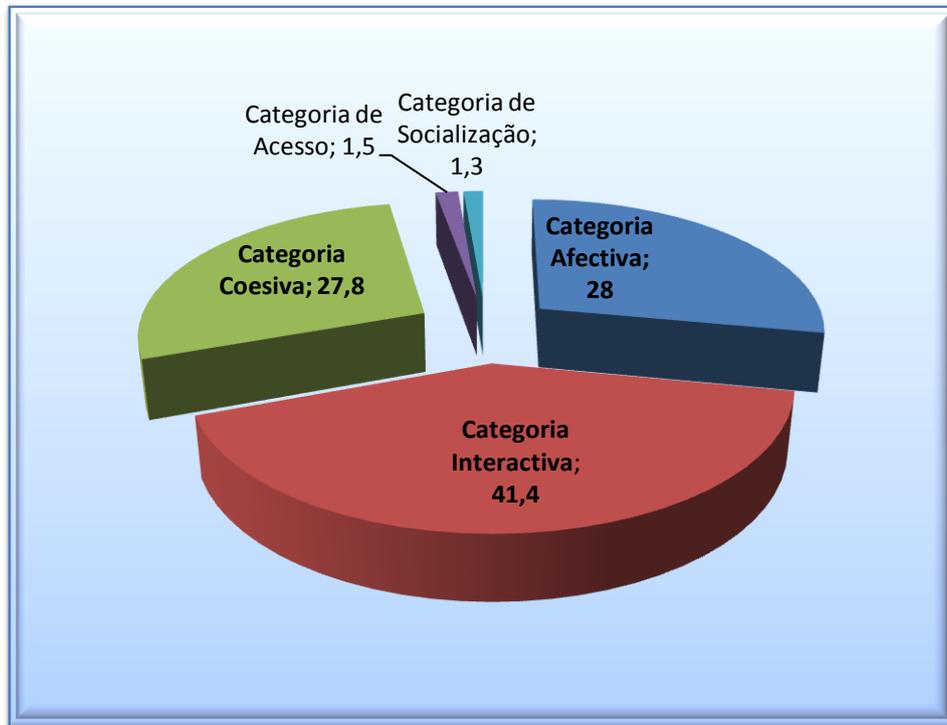


Figura 21. Percentagem do fluxo de mensagens por categoria na totalidade das sessões

De acordo com os dados recolhidos, verifica-se que, no cômputo geral, o indicador com um maior número de referências é o relativo a *Formular/responder a perguntas* com uma percentagem de 22,2%, seguido do indicador *Expressão de emoções* (14,6%) e dos *Vocativos* (9,5%). Estes dados revelam que as pessoas se sentem confortáveis para expressar dúvidas e seu estado de espírito. De igual modo, personalizaram a comunicação. Devido à ausência das expressões faciais e outras pistas sociais, os participantes identificaram os destinatários das suas mensagens para que estas fossem compreendidas com clareza.

A figura 22 apresenta a percentagem média de cada indicador no total das três sessões.

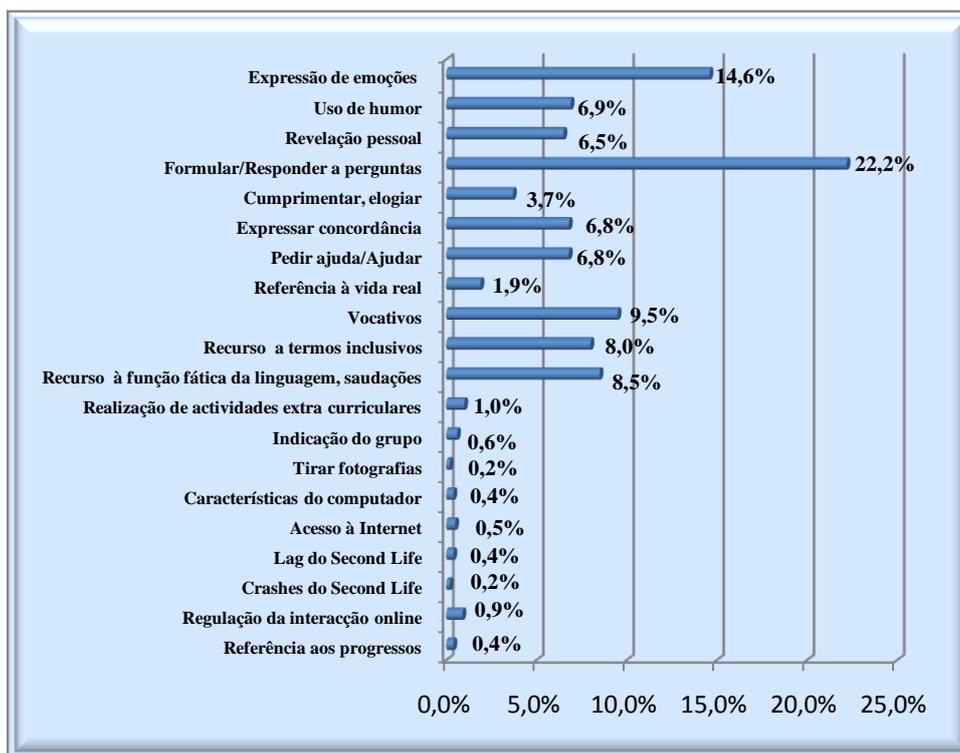


Figura 22. Indicação da percentagem média relativa de cada um dos indicadores

Na figura 23 podemos observar o somatório das referências por indicador, observadas no total das três sessões, podendo-se concluir que há indicadores que se destacam nitidamente em relação a outros.

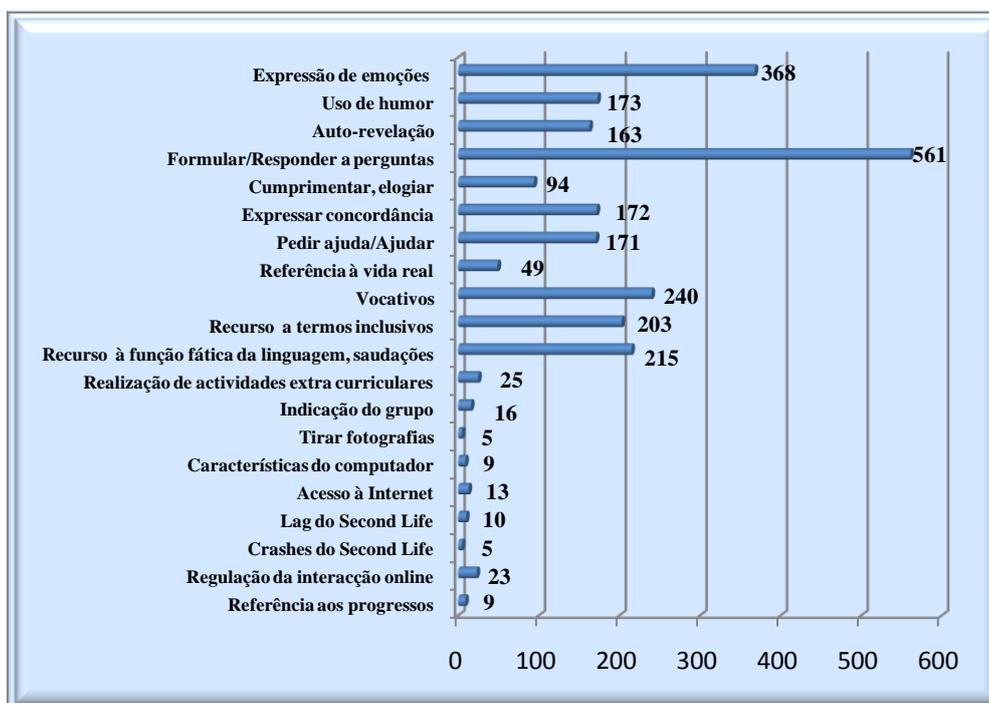


Figura 23. Referências por indicador

Pela análise da figura 23, podemos verificar que todos os indicadores estão referenciados. O indicador relativo aos termos inclusivos evidencia o sentido de comunidade. Como critério, foram seleccionados os pronomes pessoais na primeira pessoa do plural, as formas verbais na primeira pessoa do plural e os vocábulos; *todos*, *grupo*, *comunidade*. Para verificar o número de vezes que estes vocábulos são referenciados, procedeu-se ao seu levantamento, conforme figura 24.

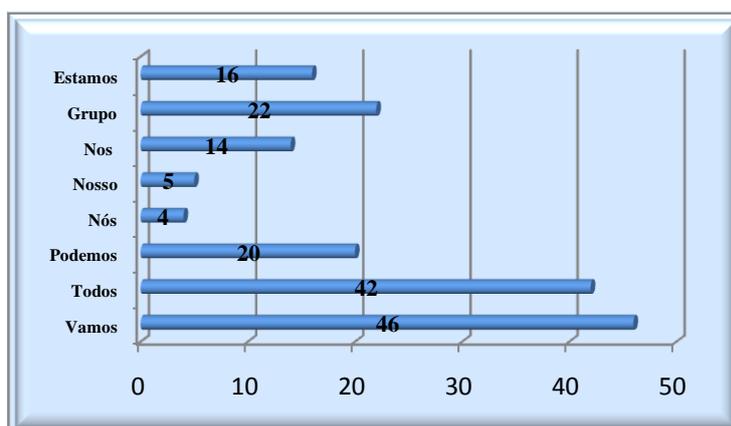


Figura 24. Referência aos termos inclusivos para aferir o sentido de comunidade

Verifica-se que os termos mais utilizados são *vamos*, *todos*, *grupo*, *podemos*, *nos*, *estamos*. Estas frequências demonstram o sentido de comunidade que se está a construir. Os vocábulos: *vamos*, *todos*, *grupo* evidenciam o desejo de realizar actividades conjuntas de forma colaborativa e a coesão do grupo que se delinea e parece quer consolidar-se.

De igual modo, pareceu-nos interessante verificar a evolução deste indicador durante as três sessões síncronas no mundo virtual do *Second Life*.

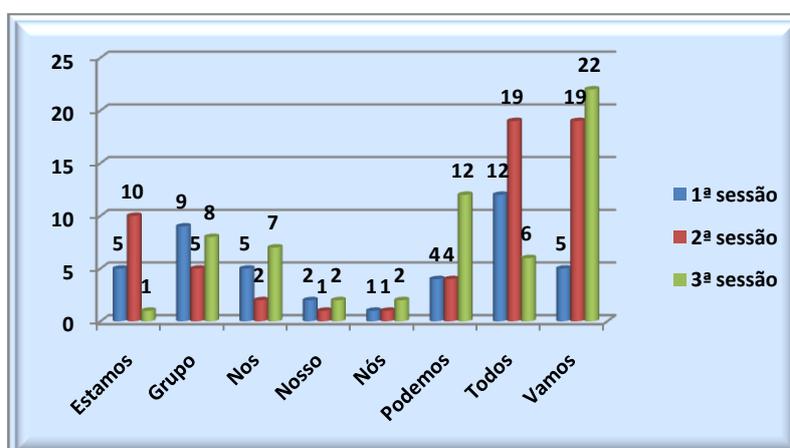


Figura 25. Evolução das referências aos termos inclusivos ao longo das três sessões

Verifica-se que os termos mais utilizados foram *vamos*, *podemos*, *grupo*, *nos*, *todos*, *nosso*, *todas*. Consta-se, claramente, que os termos *todos* e *vamos* se destacam quer na segunda quer na terceira sessão. Na última sessão, o termo *vamos* é o que regista um maior número de referências, o que atesta o sentido de comunidade em desenvolvimento e o desejo de realizar actividades de forma colaborativa. Esta percepção da evolução da utilização dos termos inclusivos demonstra que a comunidade virtual se estava a formar e a evoluir de forma positiva.

### 4.1.3. Evolução dos dados das categorias e respectivos indicadores ao longo das três sessões

Após a análise dos dados relativos às cinco categorias e respectivos indicadores, pareceu-nos pertinente fazer a análise da evolução das mesmas nas sessões síncronas no *Second Life*.

#### 4.1.3.1. Evolução da Categoria Afectiva

A observação do gráfico da figura 26 descreve a evolução do número de referências por indicador, permitindo constatar que a categoria afectiva registou uma progressão crescente em todos os indicadores, à excepção do indicador da *Auto-Revelação* na última sessão. Este decréscimo, 59 referências na sessão três e 66 na sessão dois, pode estar relacionado com o próprio contexto da discussão, mais centrada no esclarecimento de eventuais dúvidas e referência a acontecimentos anteriores no *Second Life* e ao evento que estava a ocorrer no momento, no *Second Life*.

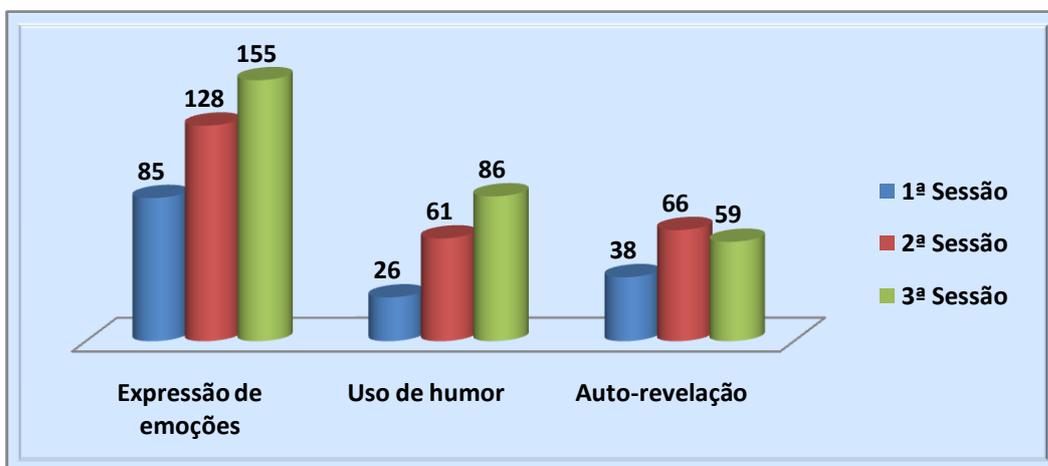


Figura 26. Evolução da categoria afectiva ao longo das três sessões no *Second Life*

Em suma, verifica-se um estreitamento da proximidade mediada entre os vários participantes assim como o aumento da confiança entre os vários membros desta comunidade.

#### 4.1.3.2. Evolução da Categoria Interactiva

Pela análise do gráfico da figura 27, podemos constatar que o indicador *Formular/responder a perguntas* foi registando um número decrescente de referências entre a primeira sessão (211) e a última (150). Tal facto parece dever-se a dois factores. Por um lado, por na última sessão se registar um menor número de participantes e, por outro, por as questões relacionadas com dúvidas serem em menor número.

Também o indicador *Pedir ajuda/Ajudar* regista um pico na segunda sessão (maior número de participantes) e uma queda acentuada na última sessão. Tal situação poderá dever-se ao facto de os participantes estarem mais familiarizados com o *Second Life* e com as suas funcionalidades e, por isso, não necessitarem tanto de ajuda.

As instâncias do indicador *Expressar concordância* registaram um aumento da primeira para a segunda sessão e um decréscimo desta para a terceira, provavelmente por esta sessão ter como objectivo esclarecer eventuais dúvidas para concretizar a actividade dois, o que já tinha ocorrido na sessão dois.

Os indicadores relativos a *Cumprimentar, elogiar* e *Referência à vida real* registaram um aumento de referências de sessão para sessão, o que é revelador da proximidade entre os vários membros desta comunidade e do estreitamento dos laços entre os mesmos.

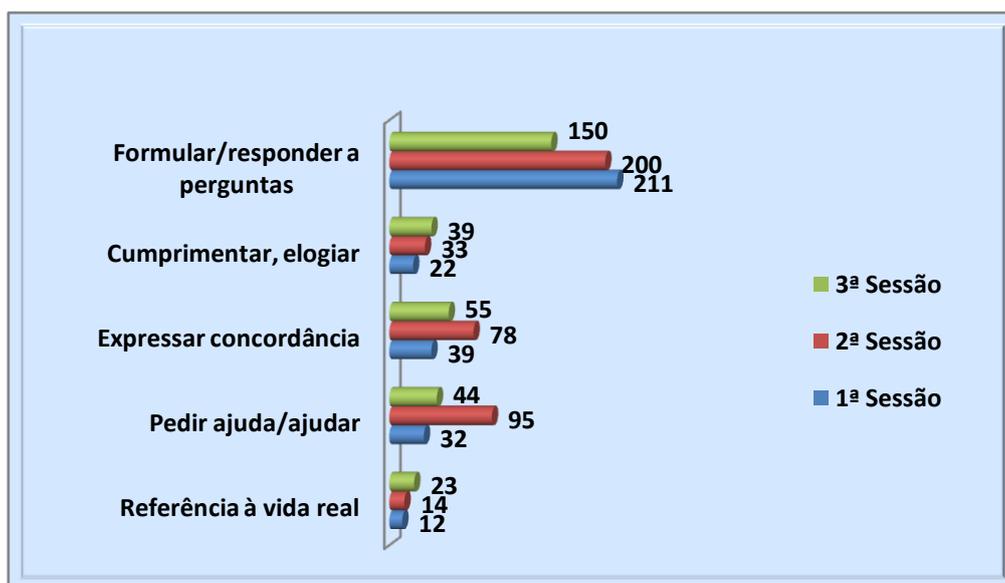


Figura 27. Evolução da categoria interactiva ao longo das três sessões no *Second Life*

### 4.1.3.3. Evolução da Categoria Coesiva

A Categoria Coesiva, tal como as anteriores, também regista referências em todos os seus indicadores, à excepção de *Realização de actividades extracurriculares*. Tal facto pode dever-se à falta de conhecimento do funcionamento do *Second Life* no tempo em que decorreram as duas primeiras sessões. A referência a este indicador na terceira (e última) sessão pode indicar, não só a familiarização dos estudantes com este mundo virtual, como também o reconhecimento da sua mais-valia para a realização de actividades devido ao seu carácter de imersividade, visualização e sincronicidade.

O indicador *Recurso à função fática da linguagem, saudações* regista um aumento da primeira para a segunda sessão e um decréscimo para a terceira, o que pode estar relacionado com o número de participantes em cada sessão. As referências aos termos inclusivos registam igualmente um decréscimo da segunda para a terceira sessão, o que poderá ter sucedido pelo motivo supracitado. Contudo, o indicador relativo à utilização de *vocativos* regista um aumento bastante significativo entre cada sessão, o que poderá demonstrar que os indivíduos preferem uma comunicação dirigida, personalizada para garantir que a comunicação se processa de forma eficaz.

A figura 28 permite-nos avaliar a evolução desta categoria e respectivos indicadores ao longo das três sessões.

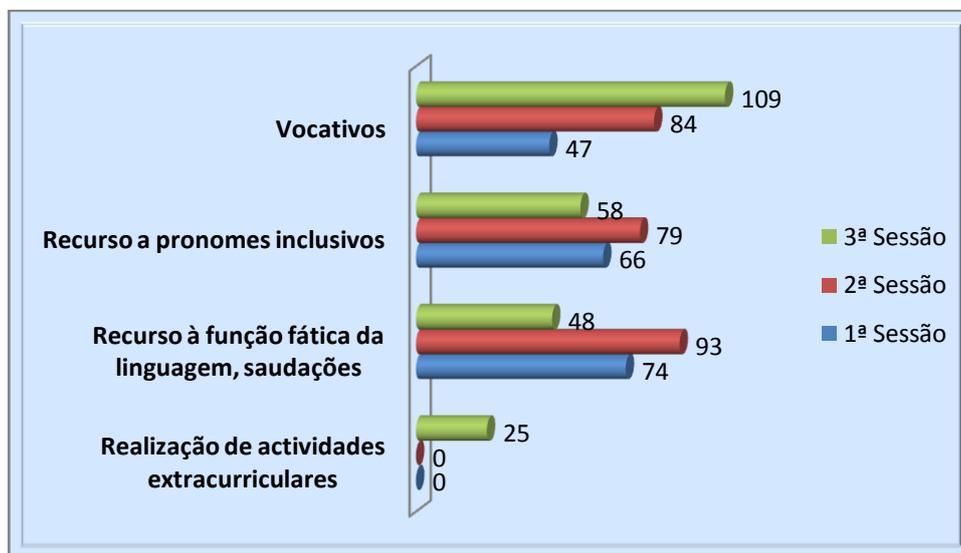


Figura 28. Evolução da categoria coesiva ao longo das três sessões no *Second Life*

#### 4.1.3.4. Evolução da categoria relativa ao Acesso

Como podemos constatar pela figura 29, as dificuldades de acesso com origem nas *características dos computadores* e *acesso à Internet* foram sendo resolvidas de sessão para sessão.

Observa-se, também, que aumentou o número de referências a dificuldades de acesso intrínsecas ao *Second Life*. Este tipo de dificuldades está a ser objecto de análise por parte do *Linden Lab*, uma vez que muitos residentes se queixam das mesmas.

Durante estas três sessões, os estudantes tiveram oportunidade de se familiarizar com os requisitos técnicos do *Second Life* e proceder aos necessários ajustes.

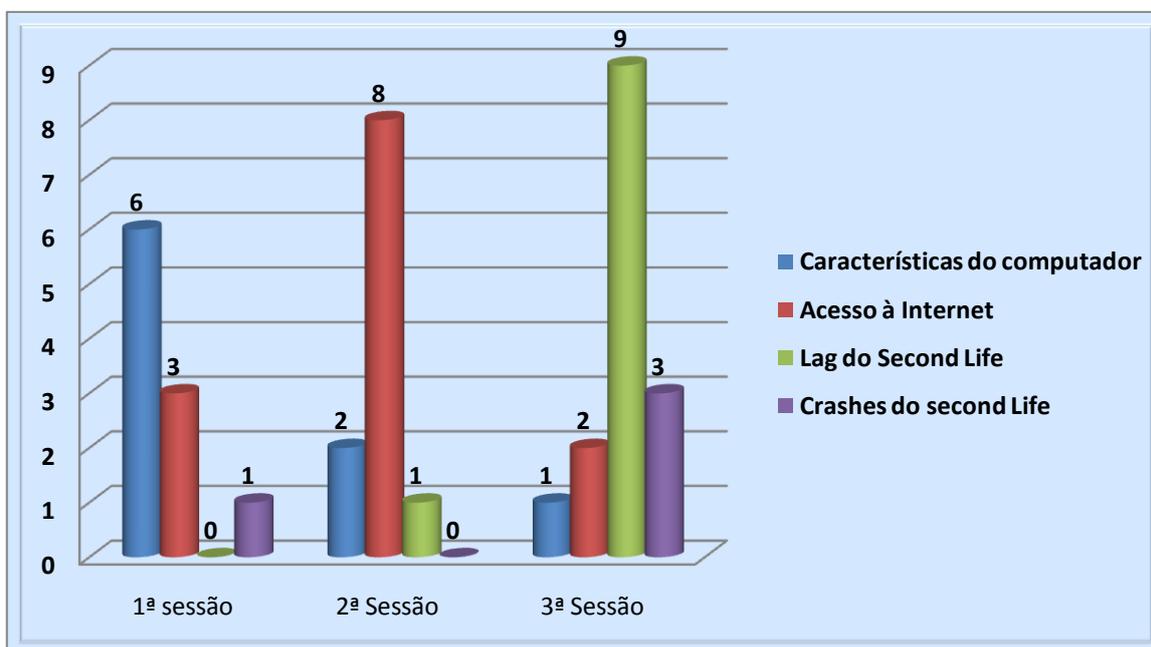


Figura 29. Evolução da categoria relativa ao acesso ao longo das três sessões no *Second Life*

#### 4.1.3.5. Evolução da categoria relativa à socialização

Através da figura 30 podemos observar a evolução do número de referências por indicador, permitindo concluir que o número de referências relativas ao indicador da *Regulação da interação online* diminuiu ao longo das três sessões; ao contrário do indicador *Referências aos progressos* que regista uma evolução crescente.

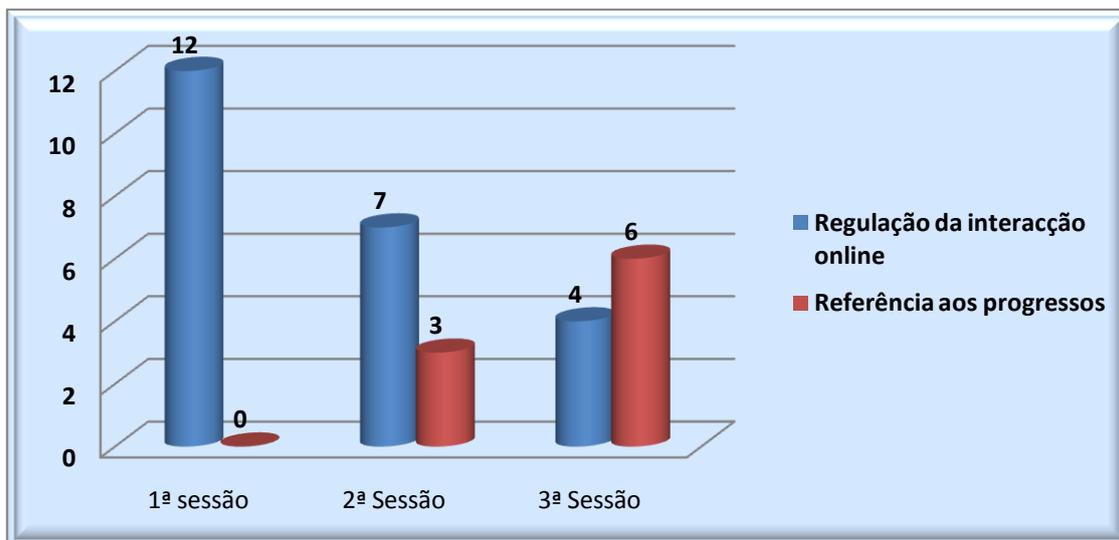


Figura 30. Evolução da categoria relativa à socialização ao longo das três sessões no *Second Life*

Verifica-se que os participantes têm estado a desenvolver as suas identidades online, quer a nível individual quer a nível de grupo, através da partilha, por exemplo, dos progressos no *Second Life*, do estabelecimento de normas de funcionamento da comunidade virtual, através da exposição, da exploração e explicação das diferenças para se construir confiança e respeito mútuo a fim de se trabalhar em conjunto nas actividades online comuns (Salmon, 2002).

## 4.2. Análise dos dados no LMS Moodle

Esta secção apresenta os resultados obtidos a partir da análise e descrição da metodologia de investigação e síntese dos mesmos que contou com vinte e cinco participantes.

Como estamos a analisar o desenvolvimento da presença social e da socialização online, restringimos a nossa análise às mensagens produzidas no café do Moodle “MPEL-CAFÉ”.

### 4.2.1. Mensagens produzidas

O número total de mensagens produzidas pelos participantes no Módulo de Ambientação foi de 70 mensagens. Verificou-se que catorze participantes criaram 19

entradas/mensagens que deram origem a 70 produções de mensagens, conforme podemos verificar pela figura 31.

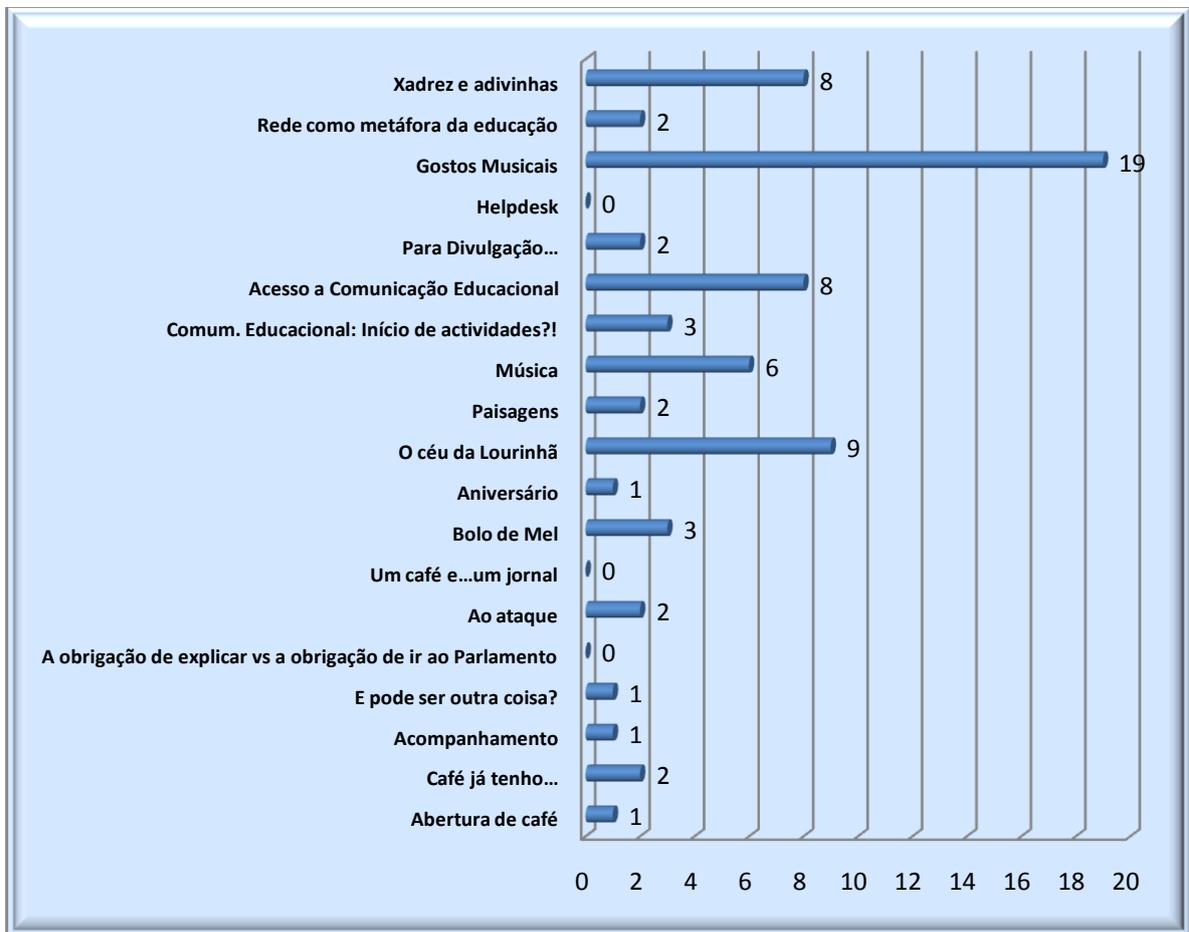


Figura 31. Descrição das mensagens no "MPEL-CAFÉ"

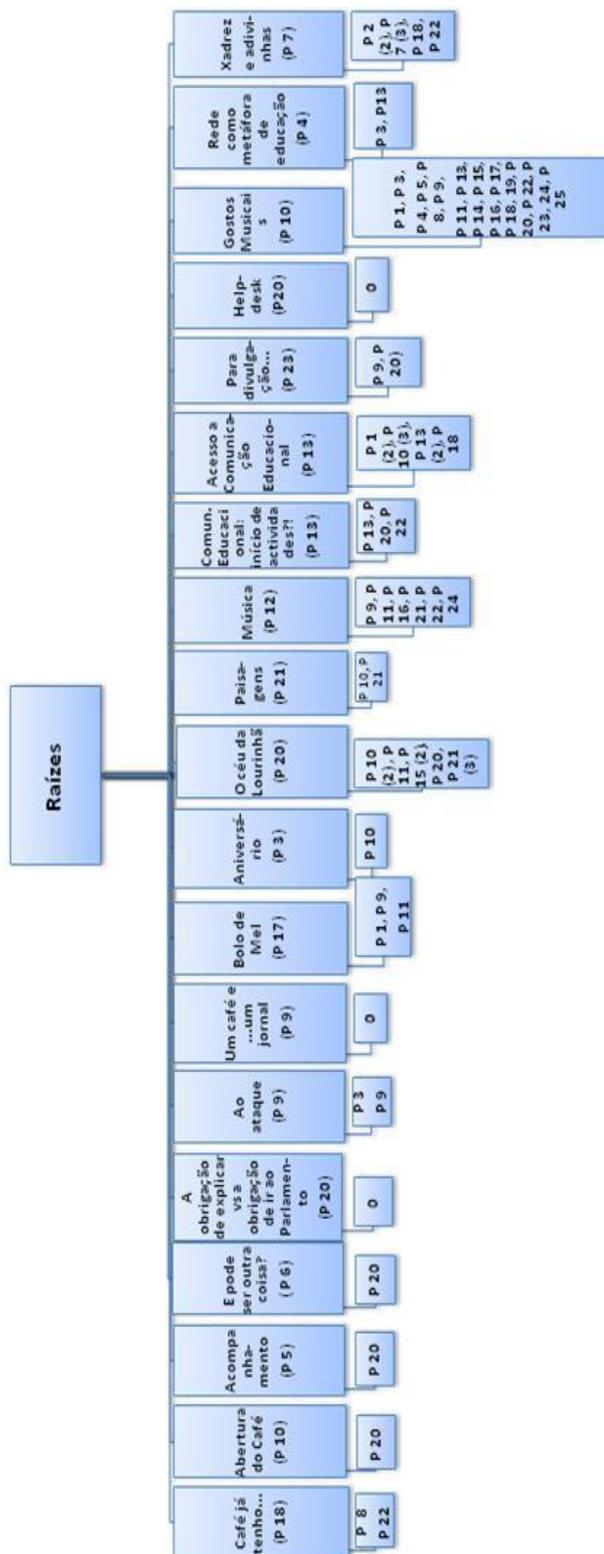


Figura 32. Raízes e número de mensagens geradas em cada uma

Pela observação das figuras 31 e 32 podemos constatar que as mensagens e respectivas interações aumentam ao longo do tempo. Das mensagens publicadas, duas prendem-se com a colocação de dúvidas relativamente ao início das actividades numa unidade curricular. As restantes 17 mensagens visam a partilha de informação relativa a eventos, vivências e gostos pessoais.

A figura 32 permite-nos observar a existência de temáticas que despoletam uma grande participação; apenas três não obtiveram resposta.

A interacção é uma das características da Educação a Distância, entendida como mensagem e respectiva resposta significativa e não como meras mensagens descontextualizadas num fio de discussão. Na Literatura da EaD, segundo vários autores, verifica-se que a interacção é tanto maior quanto maior for o volume de mensagens. Também se postula que a probabilidade de uma aprendizagem bem sucedida na comunidade virtual é proporcional ao grau de Presença Social, isto é, quanto maior for a Presença Social maior será a probabilidade de a comunidade de aprendizagem ter sucesso.

#### **4.2.2. Raízes e mensagens**

No presente estudo convencionamos denominar como raízes os inícios de conversas/discussões (Crato, 2008). As mensagens são entendidas como as respostas que suscitaram como se pode observar pela figura 33.

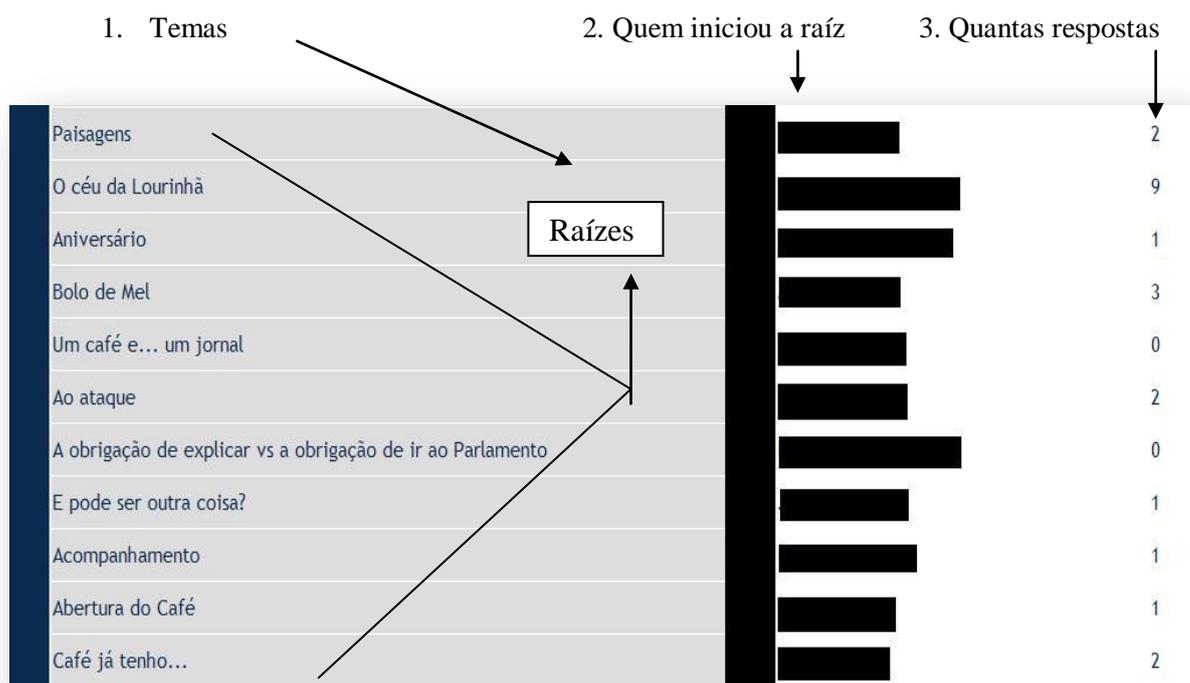


Figura 33. Exemplo de parte do fórum do café MPEL com raízes e mensagens

Na figura 33 o número um corresponde às raízes, isto é, ao início das intervenções/conversas/discussões. O número dois dá informação sobre quem iniciou a intervenção – a raiz – assim como o nome e a fotografia do autor que, por razões de privacidade, foram ocultados. O número três revela as mensagens/respostas que foram produzidas em cada raiz.

Neste âmbito, se analisarmos a raiz denominada “Café já tenho...” verificamos que obteve duas mensagens de resposta. As raízes dão-nos a indicação de quantos temas/discussões/conversas foram criados assim como a sua denominação. As mensagens informam sobre o volume de respostas que cada raiz obteve. A interacção gerada evidencia a formação da comunidade virtual pois vários estudos apontam para a importância da interacção para a qualidade da comunicação.

Também foi possível verificar que, nalguns casos, quem iniciava uma discussão tentava fomentá-la, mostrando estar atento, seguindo as respostas dadas e respondendo às mensagens colocadas. Assim, verifica-se que as linhas de discussão criadas tinham um objectivo comunicacional e gerador de interacção.

De igual modo se verificou que os sujeitos que criavam as raízes também eram os que mais interagiam nas raízes criadas pelos colegas, o que parece evidenciar que quem

não abre linhas de discussão tem uma interacção mais baixa na medida em que não produz tantas mensagens como os outros indivíduos.

### 4.2.3. Análise das categorias da Presença Social

Nestas mensagens encontram-se referências aos indicadores que foram aplicados à análise das sessões síncronas no *Second Life*, à excepção dos indicadores emergentes, do mundo virtual do *Second Life*: *tirar fotografias*, referência à *indicação do grupo*. Também não existem referências aos indicadores das categorias de *acesso e de socialização*. Na nossa perspectiva, esta ocorrência deve-se ao facto de, por um lado, a plataforma *Moodle* não requerer características técnicas tão exigentes como o *Second Life*, por outro, os participantes eram utilizadores da plataforma *Moodle* e participavam em grupos de discussão assíncrona pelo que não sentiram necessidade de regular a comunicação ou de referir progressos.

Para além do espaço virtual do café, no *Moodle* também foi criado o fórum de Ajuda e Feedback onde os participantes colocaram mensagens relativamente ao funcionamento das unidades curriculares, a prazos, entre outras, que não se enquadram nos indicadores definidos na *Categoria de Acesso*; por esse facto, as categorias de *acesso e socialização* não foram contempladas nesta análise.

Após a análise do conteúdo das mensagens, constatou-se um total de 265 referências a indicadores da Presença Social. A figura 34 ilustra a distribuição percentual das referências por categoria nas mensagens.

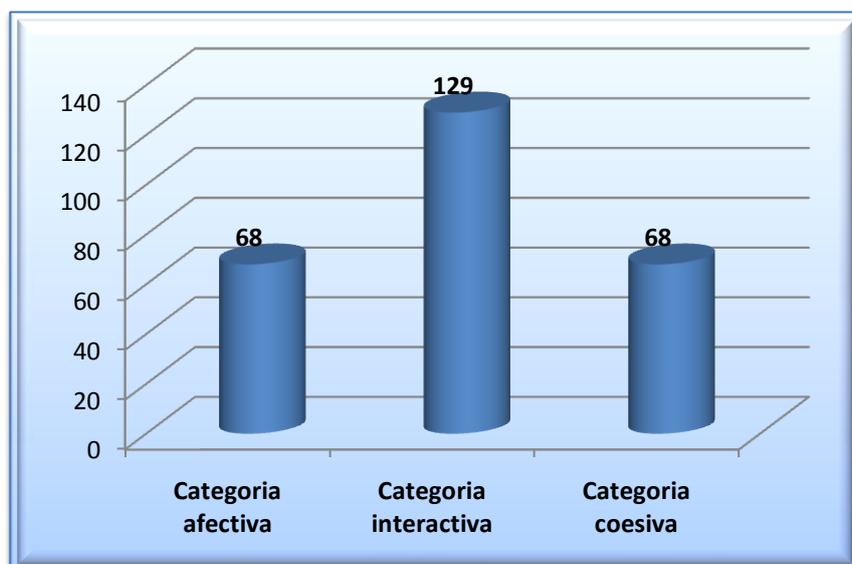


Figura 34. Descrição do número total de referências por categoria

Os indicadores da categoria **interactiva** também se destacam na plataforma *Moodle* como sendo os que registam um número mais elevado de referências. As categorias **afectiva** e **coesiva** registam um número menor de referências.

A figura 35 permite fazer a leitura percentual destas categorias.

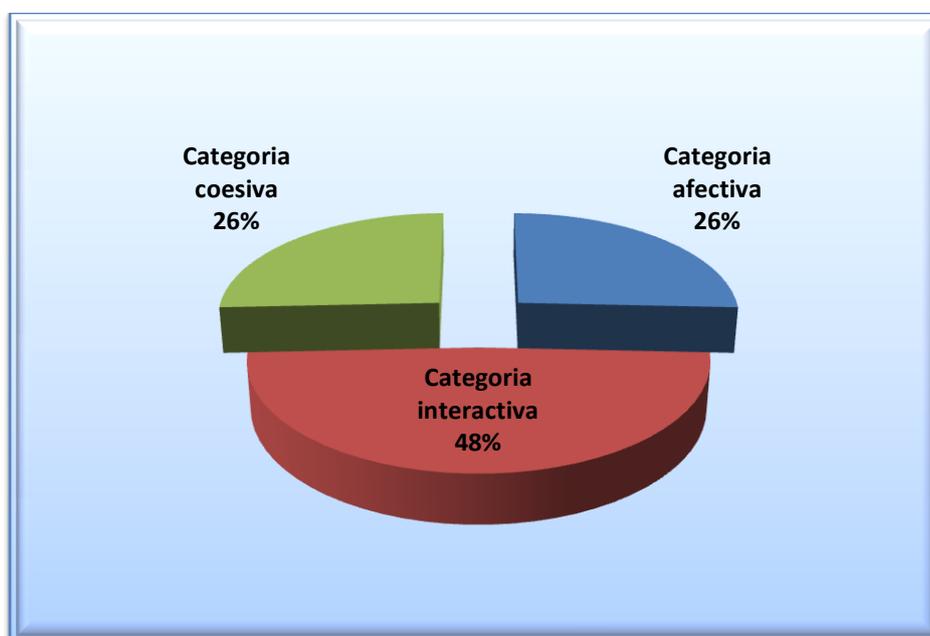


Figura 35. Percentagem das referências em cada categoria

No que concerne aos indicadores, constatamos que os que apresentam um número de referências mais elevado são *Referência à vida real*, *Expressão de emoções*, *Recurso à função fática da linguagem*, *saudações*, *Formular/responder a perguntas*, *Expressar concordância* e os *Vocativos*.

As interações entre os vários sujeitos contribuem para um melhor conhecimento pessoal dos mesmos que extravasa o ambiente virtual, começando o sentido de comunidade a delinear-se.

A figura 36 apresenta o número de referências por indicador de cada categoria e consubstancia a nossa análise.

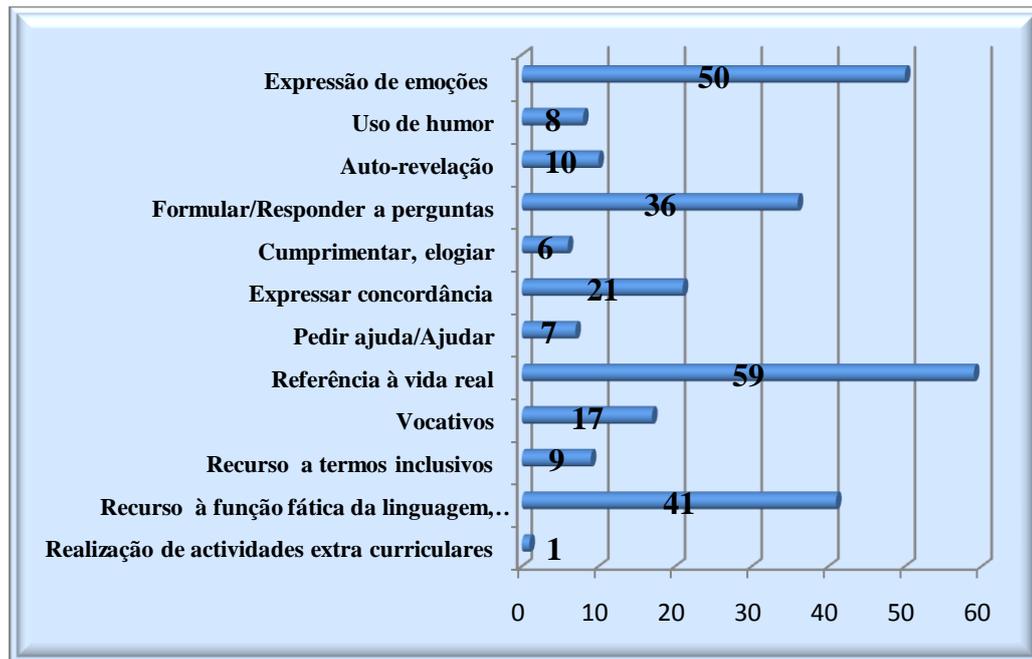


Figura 36. Descrição do total de referências dos indicadores da Presença Social

#### 4.2.3.1. Análise da categoria afectiva

Como anteriormente referimos, a categoria **afectiva** registou sessenta e oito referências, tendo-se registado ocorrências em todos os seus indicadores: *Expressão de emoções*, *Uso de humor* e *Auto-revelação*.

O indicador da *Expressão de emoções* permite observar como as pessoas, através da escrita, conseguem transmitir o seu estado de espírito, seja através de símbolos (*emoticons* e *smileys*), de palavras ou repetição da pontuação. O uso do humor ajuda a relaxar e a criar confiança entre as pessoas assim como a auto-revelação.

Nas seguintes transcrições podemos observar vários exemplos da nossa amostra que ilustram os vários indicadores desta categoria.

*Exemplos:*

- *Ummm... gosto tanto de bolo de mel!!*
- *Pena é que não possa deixar-vos também um raio deste sol! ☺*
- *Parece-me muito bem! ☺*
- *Boas músicas ☺*

O indicador do *Uso do Humor* refere-se à utilização do humor, ironia, de subtilidades.

Exemplo:

---

*Através do jogo também se criam laços e se faz a socialização  
 ... eu sei, ... falta de tempo para charadas, não é?  
 Um abraço  
 XXX*

Por fim, o indicador da *Auto-revelação* indica a disponibilização de informação pessoal através da apresentação de pormenores da própria pessoa, da sua personalidade ou expressões de vulnerabilidade.

Exemplo:

*Realmente, há coisas que me tiram do sério. Brincar com as palavras no sentido de adular sentidos ou manipular deixa-me irritada. Claro que em situações destas é por pouco tempo...:-D*

#### 4.2.3.2. Análise da categoria interactiva

A categoria interactiva é a que regista um número mais elevado de referências - cento e vinte e nove.

Esta categoria tem como indicadores *Formular perguntas/responder a perguntas, Cumprimentar, elogiar, Expressar concordância, Pedir ajuda/ajudar e Referência à vida real.*

O indicador *Formular perguntas/responder a perguntas* refere-se à formulação de perguntas quer a colegas quer ao professor e que, geralmente, são respondidas por um destes.

Exemplo:

*E pode ser outra coisa? Como, por exemplo, chá?  
 Também, também... Embora prefira café. ☺*

O indicador relativo a *Cumprimentar, elogiar* implica o elogio ao conteúdo da(s) mensagem(ns).

Exemplo:

*Em primeiro lugar felicito a escolha dos temas musicais.*

O indicador *Expressar concordância* sugere que os indivíduos estão de acordo com os outros ou com o conteúdo das suas mensagens.

Exemplo:

*Para juntar ao café, ou ao chá, aqui vão umas natinhas... Esqueçam as calorias :-D Já esqueci. :-D Agora ia mesmo um. ;-)*

O indicador *Pedir ajuda/ajudar* manifesta-se quando existem expressões de pedido de ajuda ou expressões que evidenciam ajuda.

Exemplo:

*Embora não saiba a que grupo vou pertencer, alguém sabe dizer-me se começou alguma tarefa para Comu. Educacional?*

*Abraço,  
XXX*

*Olá XXX!*

*Ainda só escolhemos os grupos... tenta enviar mensagem directamente ao professor da disciplina.*

*Boa sorte,  
XXX ☺*

O indicador *Referência à vida real* ocorre quando se referem episódios do quotidiano, do mundo físico.

Exemplo:

*XXX...*

*Esse bolo já é tradição em minha família. Apesar de ser brasileira, minha mãe é portuguesa, da Ilha da Madeira e quase todo o ano ela viaja para sua cidade natal, e... já sabe... sempre traz nas malas alguns deles. Já foi até barrada pela polícia federal no aeroporto (kkkkk).*

*Grande abraço...*

#### 4.2.3.3. Análise da categoria coesiva

A categoria **coesiva** permite analisar a construção e/ou existência da coesão na turma virtual. Esta categoria é formada por quatro indicadores observados na plataforma *Moodle*, e não pelos seis observados durante as sessões síncronas no *Second Life* uma vez que dois são característicos deste mundo virtual.

Desta forma, iremos proceder à sua descrição e ilustrá-los com excertos das mensagens, como já anteriormente procedemos para as outras duas categorias e respectivos indicadores.

O indicador relativo aos *Vocativos* indica que uma mensagem é dirigida a alguém ou o sujeito é referido pelo nome.

Exemplo:

*Olá XXX*

*Obrigada por partilhar um cantinho da sua janela. Aliás penso que esta sua ideia pode desencadear uma espécie de exposição dos vários céus dos nossos espaços...*

---

O indicador *Recurso a termos inclusivos* tem lugar quando os participantes usam vocábulos como nós, nos, todos, que veiculam o sentido de presença a um grupo.

Exemplo:

*Para acompanhar o café da tarde deixo um Bolo de Mel para **todos** 😊*

O indicador *Recurso à função fática da linguagem, saudações* evidencia uma forma de comunicação que tem apenas a função de comunicação puramente social.

Exemplo:

*Até breve e bom fim de semana*

Por fim, o indicador *Realização de actividades extracurriculares* ilustra as propostas de actividades que são exteriores ao curso.

Exemplo:

*Muito bonitas estas paisagens. **Fica desde já desafiado para numa excursão do curso nos mostrar ao vivo esta paisagem. O que acha?***

*Muito bem. **Aceito o desafio. Cá estarei para lhes mostrar esta paisagem que muda a sua aparência três vezes por ano; tons de castanho no outono e inverno, tons de verde na primavera e um matizado de cores no verão.***

Após a análise das categorias e respectivos indicadores, conclui-se que, apesar do breve espaço temporal em que o estudo se centrou e de este ter ocorrido no início do curso, verifica-se uma elevada interacção entre os participantes e o recurso aos vocativos ilustra a coesão do grupo que se delineia.

### 4.3. Análise de dados e resultados relativos às entrevistas

#### 4.3.1. Presença Social

*Análise da informação relativa à pergunta 1: "Na interacção em ambientes virtuais:*

- a) Sente que há alguma barreira pelo facto de não existirem as pistas não-verbais da comunicação face-a-face (expressões faciais, do contacto visual, da linguagem corporal, voz...)?*
- b) Que estratégias usa para substituir as pistas não-verbais da comunicação face-a-face?"*

Pode-se afirmar que os indivíduos, na interacção em ambientes virtuais não sentem barreiras pelo facto de não existirem as pistas não-verbais da comunicação face-a-face, à excepção de um. Assim, em dez entrevistados, apenas um afirma existir barreiras na comunicação mediada por computador.

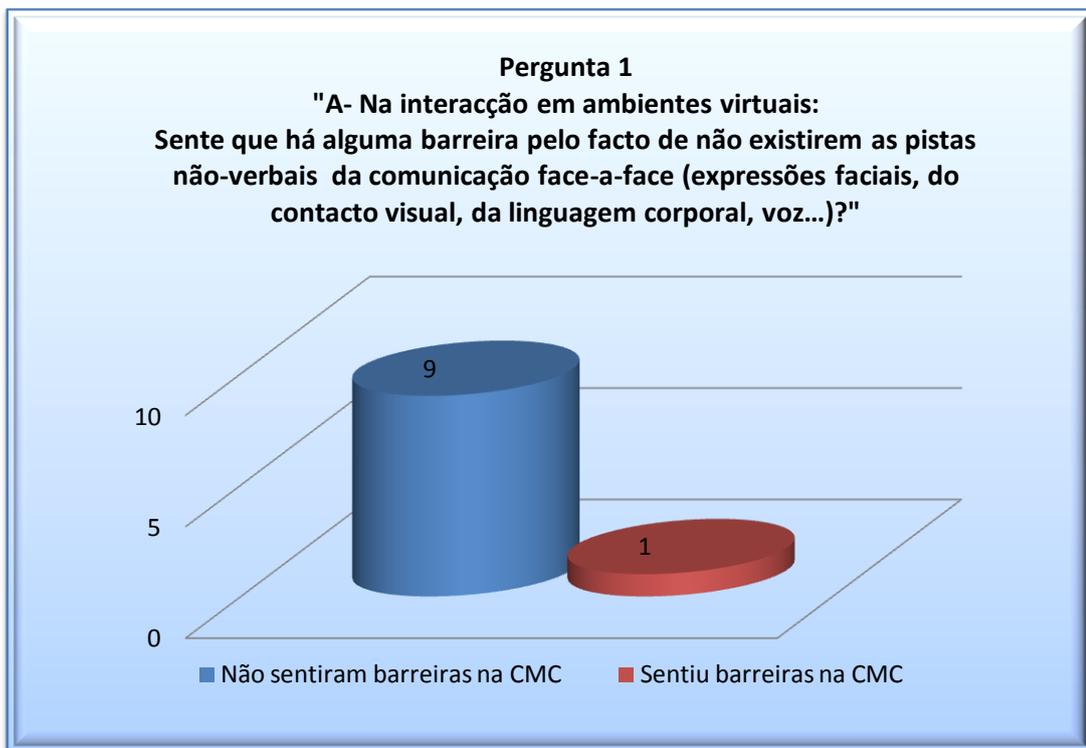
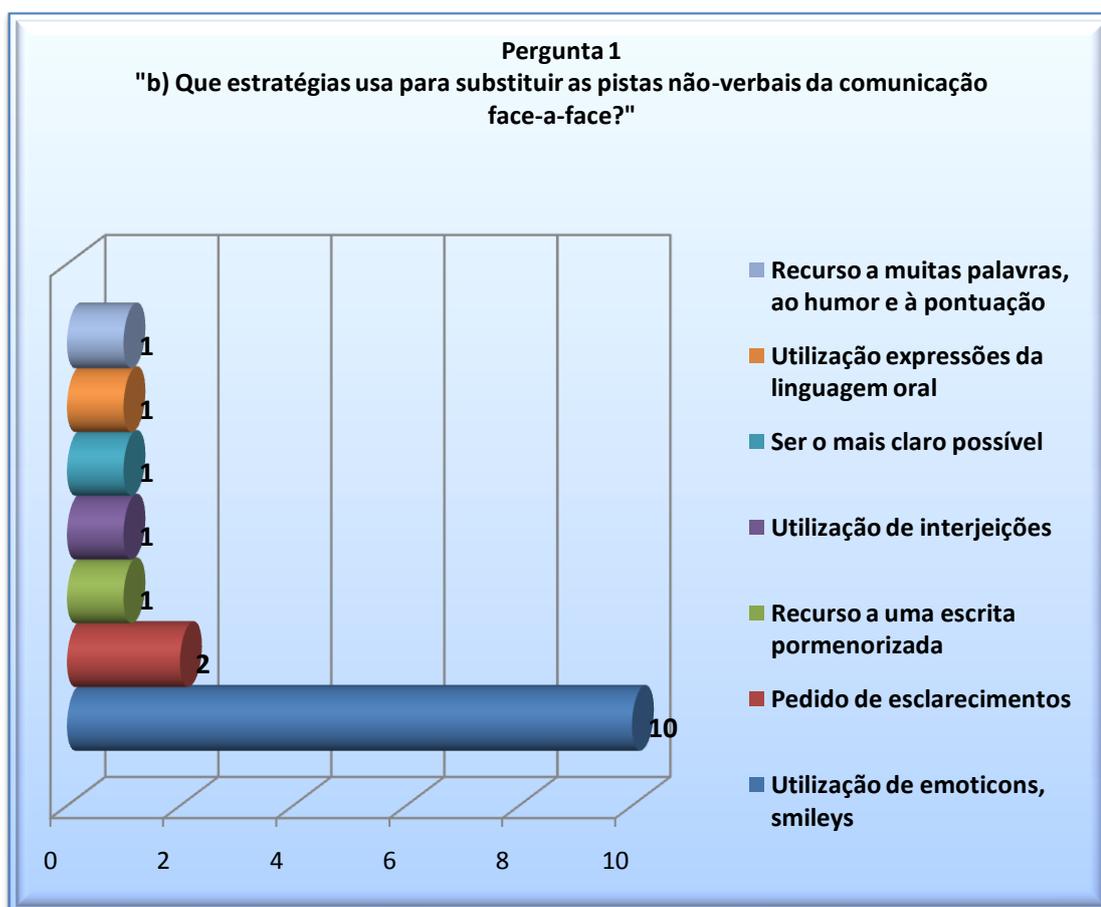


Figura 37. Interacção em ambientes virtuais

Este entrevistado refere que para ultrapassar esta barreira recorre à netiqueta e a *emoticons*. Dos restantes nove entrevistados, todos afirmam recorrer à linguagem paralinguística como *smileys*, *emoticons* para dar expressividade ao discurso. Dois dos sujeitos referem ainda pedir esclarecimentos para tornar as mensagens mais claras e evitar eventuais equívocos. Um refere ter o cuidado de usar uma escrita pormenorizada, recorrer a interjeições e outro tenta ser o mais claro possível. Outro sujeito utiliza expressões da linguagem oral para dar mais expressividade ao seu discurso como, por exemplo, *ai*, *epá*, *não me digas isso*. Outro sujeito refere ainda usar muitas palavras, o humor e a pontuação para ser mais expressivo.



**Figura 38.** Estratégias para substituir as pistas não verbais da comunicação presencial

Em geral, constata-se que os entrevistados recorrem à expressão de emoções, ao uso de humor, à formulação de perguntas e a uma escrita pormenorizada para tornar a comunicação online o mais eficaz possível.

**Análise da informação relativa à resposta 2: “Quando comunica por escrito, usa alguma estratégia para dar um toque “pessoal” à sua mensagem?”**

Relativamente a esta questão, as respostas foram bastante diversas. Um sujeito referiu que não, pelo menos de forma consciente. Outro referiu que não, por não sentir necessidade de a utilizar. Outro indivíduo referiu depender do contexto, isto é, se se tratava de um contexto formal ou informal. Caso estivesse num contexto mais formal, *por norma “assina” sempre as suas intervenções*. Em contexto não formal, não se recordava de utilizar nada específico. Um respondente referiu não ter essa noção. Dois sujeitos responderam que julgavam que não. Um sujeito afirmou que sim mesmo que não fosse intencional mas como algo intrínseco a cada um. Três sujeitos responderam afirmativamente.

**“Se sim, porque é que quer parecer mais pessoal na comunicação online?”**

Os sujeitos, que afirmaram recorrer a estratégias para tornar a sua forma de comunicar por escrito mais pessoal, justificaram este recurso como uma forma de tornar a sua comunicação mais expressiva e de a aproximar da forma como comunicam em contexto presencial.



Figura 39. Estratégias para tornar a comunicação online mais pessoal

---

**Análise da informação relativa à pergunta 3: “Como considera que nos ambientes virtuais as pessoas projectam/demonstram a sua identidade?”**

Neste *corpus* de análise encontramos várias perspectivas que se complementam.

Nove sujeitos dos dez entrevistados consideram que, nos ambientes virtuais, as pessoas projectam/demonstram a sua identidade através da forma como comunicam por escrito (no *Moodle* e *Second Life*) e oralmente (chat de voz no *Second Life*).

Sete sujeitos afirmam que a mediação da identidade através do avatar também pode ser reveladora da identidade do seu criador. Na perspectiva de dois respondentes, quando o *Second Life* é usado em contexto educacional, o avatar projecta a identidade do seu utilizador através de informações da vida real no seu perfil. Sobre esta questão, um sujeito sugere ainda que o *Second Life* deveria permitir que o avatar expressasse os gestos e expressões do seu utilizador em tempo real para que este pudesse projectar a sua identidade de uma forma mais fidedigna.

Cinco dos indivíduos valorizam a apresentação de cada membro da turma virtual e respectiva fotografia no *Moodle* para melhor conhecerem os outros, enquanto que três referem a mesma situação acerca do preenchimento do perfil do avatar e respectiva fotografia. Esta situação verifica-se, talvez, por o *Moodle* ter sido utilizado antes do *Second Life* e as pessoas começarem a formar impressões acerca dos outros neste ambiente virtual. Por outro lado, no *Moodle* existia um fórum de discussão onde todos tinham disponibilizado a fotografia do seu avatar e respectivo nome. Por isso, depreende-se que, quando se encontravam no *Second Life*, conseguiam associar o nome do avatar ao colega ou professor da turma virtual.

Três dos sujeitos consideram que o *Second Life* permite uma forma mais rica de projecção da identidade, inerente às próprias características deste mundo virtual. Assim, as pessoas podem comunicar por escrito, mas também através da voz que permite identificar algumas características do indivíduo. Por outro lado, a forma como optimizam ou não o avatar, a imersão no ambiente e a visualização tornam a identidade mais próxima da vida real, em contexto educacional, ainda que estejam a ser usadas máscaras.

*O SL é mais rico do que o Moodle, dá mais pistas. Por vezes pode levar a que não seja tão fácil perceber o outro, se o outro usar o avatar como uma máscara mas isso é o que se aproxima mais da rl.*

Em suma, a interacção que se realiza diariamente, quer pela positiva quer pela negativa, é que contribui para que se formem as impressões sobre a identidade online dos elementos da turma virtual, conforme um dos entrevistados refere.

*A construção da personalidade online é construída diariamente através de toda a interacção ou pela falta dela. A ausência é uma forma de comunicar muito importante em AVA.*

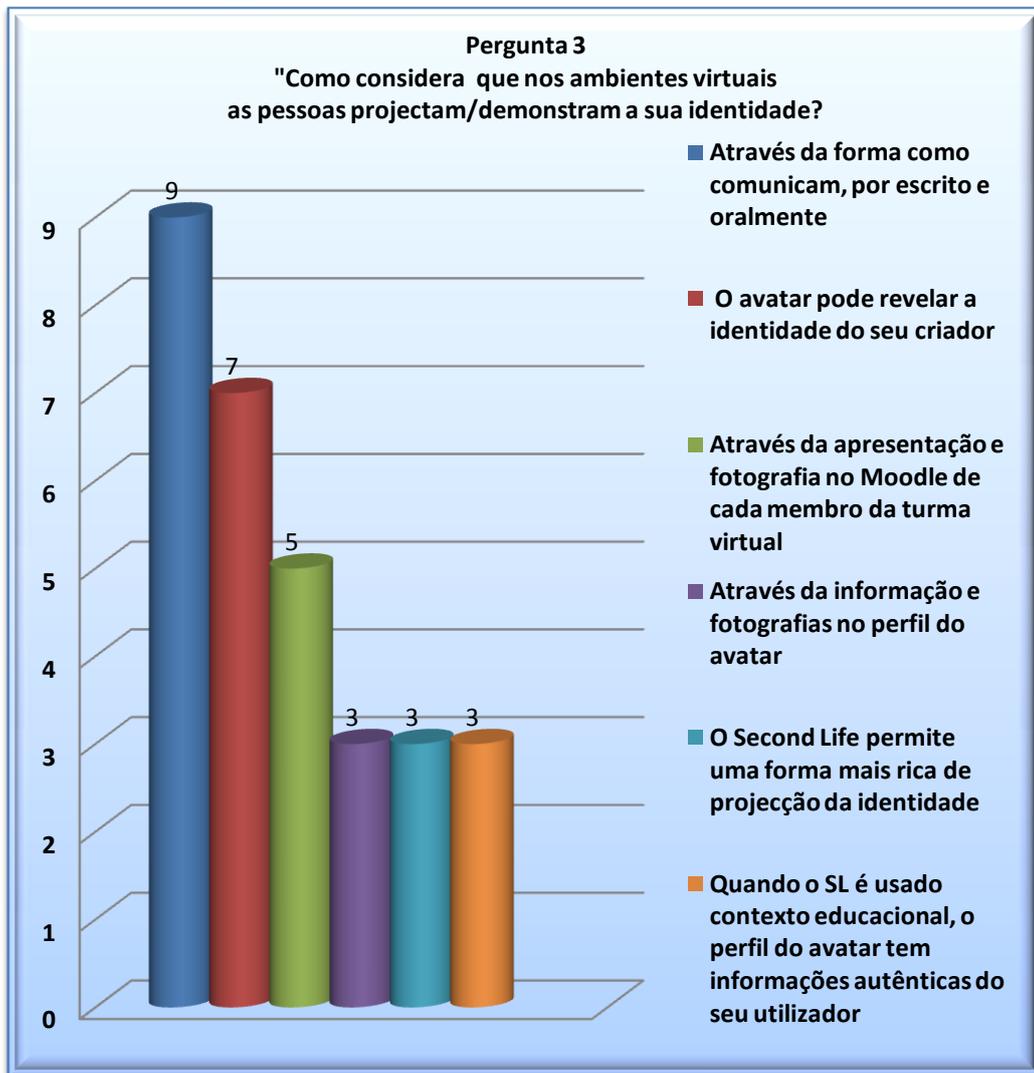


Figura 40. Projecção da identidade em ambientes virtuais

**Análise da informação relativa à pergunta 4: "Sente que 'conhece' alguns dos seus colegas, mesmo que só comunique com eles a distância? Porque? Porque não?"**

Todos os indivíduos foram unânimes em responder que sentiam que conheciam alguns dos seus colegas, porque, para além do contexto formal do curso, também partilhavam situações informais ligadas ao curso e situações pessoais o que fez com que se sentissem mais próximos uns dos outros.

*Sem dúvida, sim, diria quase todos. Fiz um vídeo com palavras/expressões que recolhi dos fóruns numa tentativa de nos "pintar" enquanto grupo e parece-me ter conseguido o objectivo pelo feedback que houve.*

*Julgo ter um bom conhecimento das pessoas com quem lido mais frequentemente porque a interacção não se resume ao essencial... São as "conversas paralelas" que vamos tendo fora do mestrado. Todos os dias comunicamos, nem que seja através de e-mail.*

Oito dos entrevistados referem que as interacções e a colaboração os levaram a conhecer os colegas. O recurso a outras ferramentas/redes sociais como o *MSN*, o *Gtalk*, o *e-mail*, *Chats*, *Facebook* e *Second Life* contribuíram para aprofundar esse conhecimento (cinco referências) assim como a partilha de situações informais e pessoais (duas referências).

*Estas relações online foram-se cimentando, inicialmente, através da formalidade dos trabalhos de grupo que se foram desenvolvendo. Em seguida, através das partilhas de situações informais ligadas ao curso e finalmente partilhando situações pessoais com essas pessoas como se fossem amigos que conhecêssemos presencialmente.*

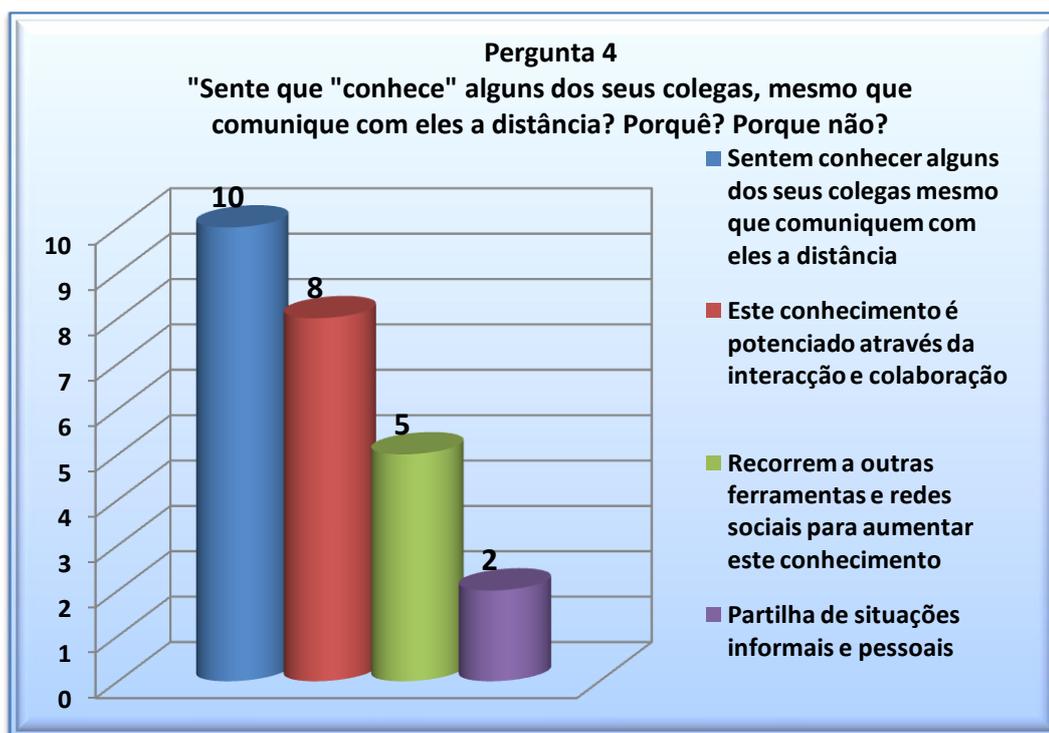


Figura 41. Sensação de conhecer os colegas ainda que só a distância

**Análise da informação relativa à pergunta 5: “Como é que acha que os outros o vêem? Acha que a imagem que os outros criaram de si corresponde ao seu verdadeiro eu? Porquê?”**

Oito indivíduos afirmaram que pensam que os outros os vêem como eles são, pois o comportamento que adoptam em contexto online é o mesmo tipo de comportamento que adoptam em contexto presencial.

*Penso que sim. A minha forma de interagir e de me relacionar com as pessoas, colegas de trabalho, colegas de curso é idêntica.*

*Acho que sim. A questão essencial é que o nosso perfil não se confina ao espaço do curso, a partir do momento em que a rede se tornou um espaço efectivamente global e vamos deixando rasto das nossas acções. Por isso, acho que a minha imagem transmite o meu verdadeiro “eu”.*

Dois sujeitos referem que acham que não, a não ser um pequeno grupo com quem convivem mais. Pensam que os outros colegas terão uma versão mais institucional do seu eu.

*A grande maioria acha que não. Apenas aqueles com quem lido mais frequentemente me “conhecem”. Os outros apenas me conhecem dos posts que vou inserindo ou trabalhos que realizo. Por isso, acho que não porque não têm interagido mais pessoalmente, exactamente por não falarem extra Mestrado. Apenas conhecem a minha versão “institucional”.*

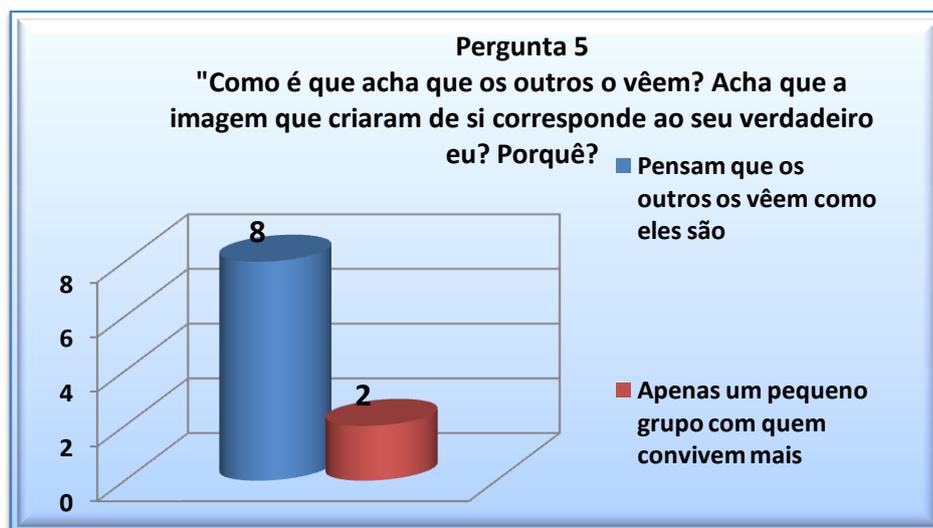


Figura 42. Percepção da identidade online

**Análise da informação relativa à pergunta 6: “A forma como os outros colegas comunicam por escrito influencia a sua impressão sobre eles? A linguagem utilizada pelos outros influencia a sua? Se sim, como?”**

Relativamente a esta questão, consideramos em separado as duas frases interrogativas que a integram sendo a primeira parte relativa à influência que a forma de comunicar por escrito dos colegas pode ter ou não sobre a impressão formada sobre eles e a segunda sobre a forma como a linguagem dos outros influencia a de cada um.

No âmbito da primeira, quase todos os entrevistados (nove) referiram que a forma como os colegas comunicam por escrito influencia a sua impressão sobre eles, que se poderá ou não confirmar ao longo do tempo.

*Sim, definitivamente esse é um ponto de referência.*

*Sim, sou muito sensível ao modo como os colegas escrevem.*

*Sim, influencia. Tudo na escrita: o tipo de palavras, o comprimento do post, o facto se o post foi colocado no seguimento de alguma actividade ou se é apenas porque apetece ou para mostrar que existe. Tudo isso me faz ter uma opinião da pessoa por detrás dessa forma de escrever. Pode ou não corresponder à realidade, mas é a realidade que a pessoa mostra e é assim que eu a vejo.*

Apenas um entrevistado refere que não é influenciado pela forma como os colegas comunicam por escrito afirmando que sabe que:

*(...) as pessoas estão mais habituadas ao chat, comunicam com mais siglas e símbolos. Usam alguns códigos a que eu não estava habituada. Mas é tudo uma questão de hábitos e de interiorizar essas formas de comunicar. No geral, as pessoas são bastante correctas e educadas na sua forma de se expressar.*

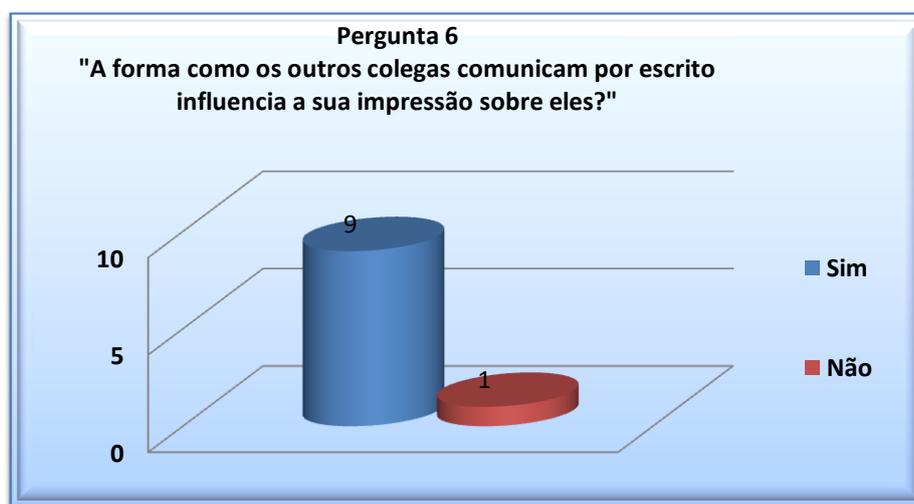


Figura 43. Influência da escrita dos outros sobre cada sujeito

À segunda parte da questão – “A linguagem utilizada pelos outros influencia a sua? Se sim, como?” - seis dos dez respondentes afirmam que a sua linguagem não é influenciada pela dos outros enquanto quatro afirmam que a sua linguagem é influenciada pela dos outros.

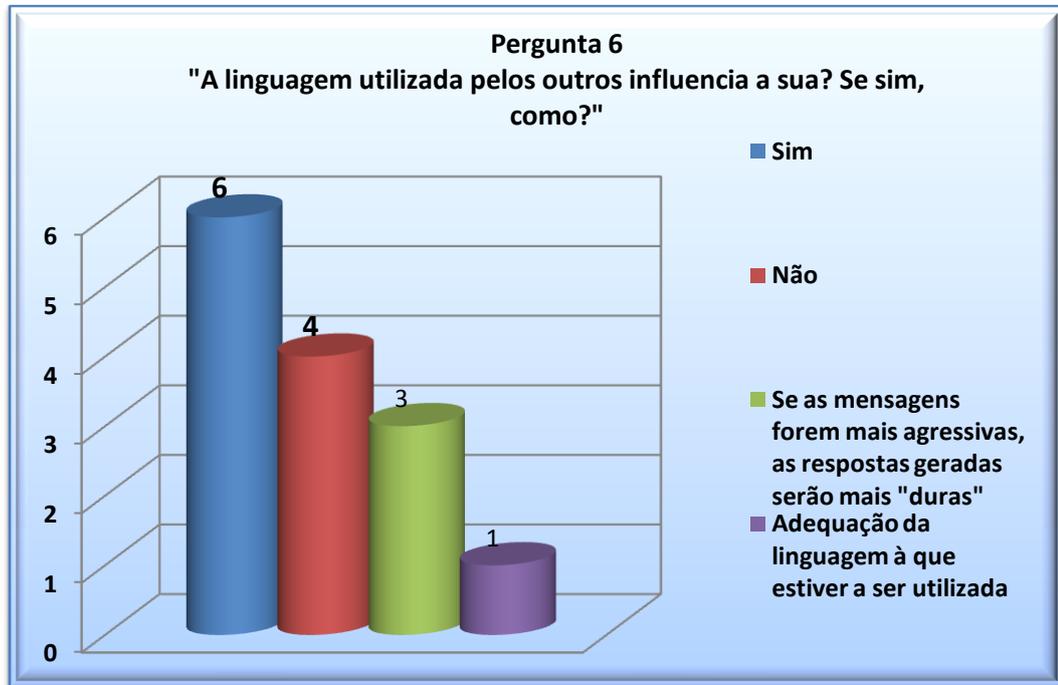


Figura 44. Influência da linguagem utilizada em relação a cada sujeito

A partir da análise da figura 44, podemos constatar que três dos entrevistados referem que se as mensagens forem mais agressivas, as respostas geradas serão mais *duras* concluindo que, neste aspecto, os ambientes virtuais não são diferentes dos presenciais:

*Serei mais ou menos "duro" tendo em conta a leitura nas entrelinhas ou a leitura explícita.*

Um dos entrevistados refere que adequa a sua linguagem à que estiver a ser utilizada:

*Se eu for muito descontraída para um ambiente virtual e vir que as pessoas que já lá estão comunicam de uma forma muito formal, então passo a comunicar como elas.*

---

**Análise da informação relativa à pergunta 7: “Na sua opinião, a partilha de experiências/episódios pessoais do quotidiano contribuem para conhecer melhor os outros com quem interagimos online?”**

Todos os sujeitos foram unânimes em considerar que a partilha de experiências/episódios pessoais do quotidiano contribuem para conhecer melhor os outros com quem interagimos online.

*Sim porque dessa forma se vai construindo uma imagem mais aproximada dessa pessoa.*

*Sim, porque essa partilha contribui para conhecer melhor os outros com quem interagimos porque dá uma perspectiva mais humanizada dos mesmos.*

Dois acrescentaram que os ambientes virtuais informais constituem uma mais-valia para atingir este objectivo. Outro referiu que, também, neste contexto a sinceridade é importante para que, de facto, se possa conhecer melhor os outros.

*Não vejo grande diferença entre o Second Life e a interacção em presença. No Second Life tal como na vida real, muitos colegas chegavam atrasados ou não podiam comparecer por algum motivo, também tinham necessidade de se justificar. Acho que interagimos da mesma forma neste aspecto. Não faz diferença se é no SL ou na RL.*

*Sim, defendo essa ideia. O quotidiano de cada um de nós pode ter lugar nas relações virtuais.*

*Sim, permitem um melhor conhecimento. Em ambiente formal torna-se mais complicado essa partilha. Usar os ambientes informais é fundamental para se aprofundar essas relações.*



Figura 45. Impacto da partilha de experiências/episódios pessoais online

**Análise da informação relativa à pergunta 8: “Durante o módulo de ambientação, que percepção/impressão ou percepções (ideias) formou dos seus colegas e professoras no Moodle?”**

Esta questão gerou diferentes respostas e optamos por tratar primeiro os dados referentes às percepções relativamente aos colegas e, por último, os dados respeitantes às impressões formadas sobre as professoras. Deste modo, às percepções/impressões formadas sobre os colegas, registaram-se as seguintes respostas, dez, ou seja, a totalidade dos entrevistados:

- Um respondente declarou ter formado poucas impressões sobre os colegas, embora estas se tenham mantido ao longo do tempo; ficou com ideia sobre a ocupação de cada um, suas expectativas relativamente ao mestrado e um pouco sobre as suas personalidades.

- 
- Outro respondente afirmou que pelas interacções tinha conseguido verificar quem era mais ou menos participativo. As opiniões dadas contribuíram para formar uma impressão sobre as pessoas.
  - Outro dos entrevistados referiu ter começado por identificar quem estaria mais ou menos ao seu nível de domínio das Tecnologias de Informação e Comunicação e procurou, nas mensagens publicadas, aqueles com quem mais se identificava.
  - Outro dos entrevistados respondeu ter ficado com a percepção de quem era mais ou menos competitivo, da noção de *timing* na participação nos fóruns. Acrescentou, que na sua perspectiva, era essencial para perceber quem seria ou não capaz de fazer um curso online.
  - Outro dos respondentes ficou com a sensação de ter colegas participativos.
  - Dois dos respondentes afirmaram que as primeiras impressões se tinham confirmado. As relações criadas no primeiro momento foram as que perduraram. Outro dos entrevistados referiu que, para escolher os contactos preferenciais, verificou os perfis dos participantes e adicionou-os aos seus contactos de *MSN* e *Gtalk*. Os primeiros a responder foram aqueles com quem mantém uma relação efectivamente diferente que extravasa a formalidade do curso.
  - Um dos respondentes declarou ter encontrado *um grupo ávido, que queria saber mais mas também “mostrar” o que já eram.*
  - Dois dos alunos referiram ter sentido que os colegas os apoiaram muito. Todos os ajudaram a esclarecer as dúvidas e a acompanhar as actividades.

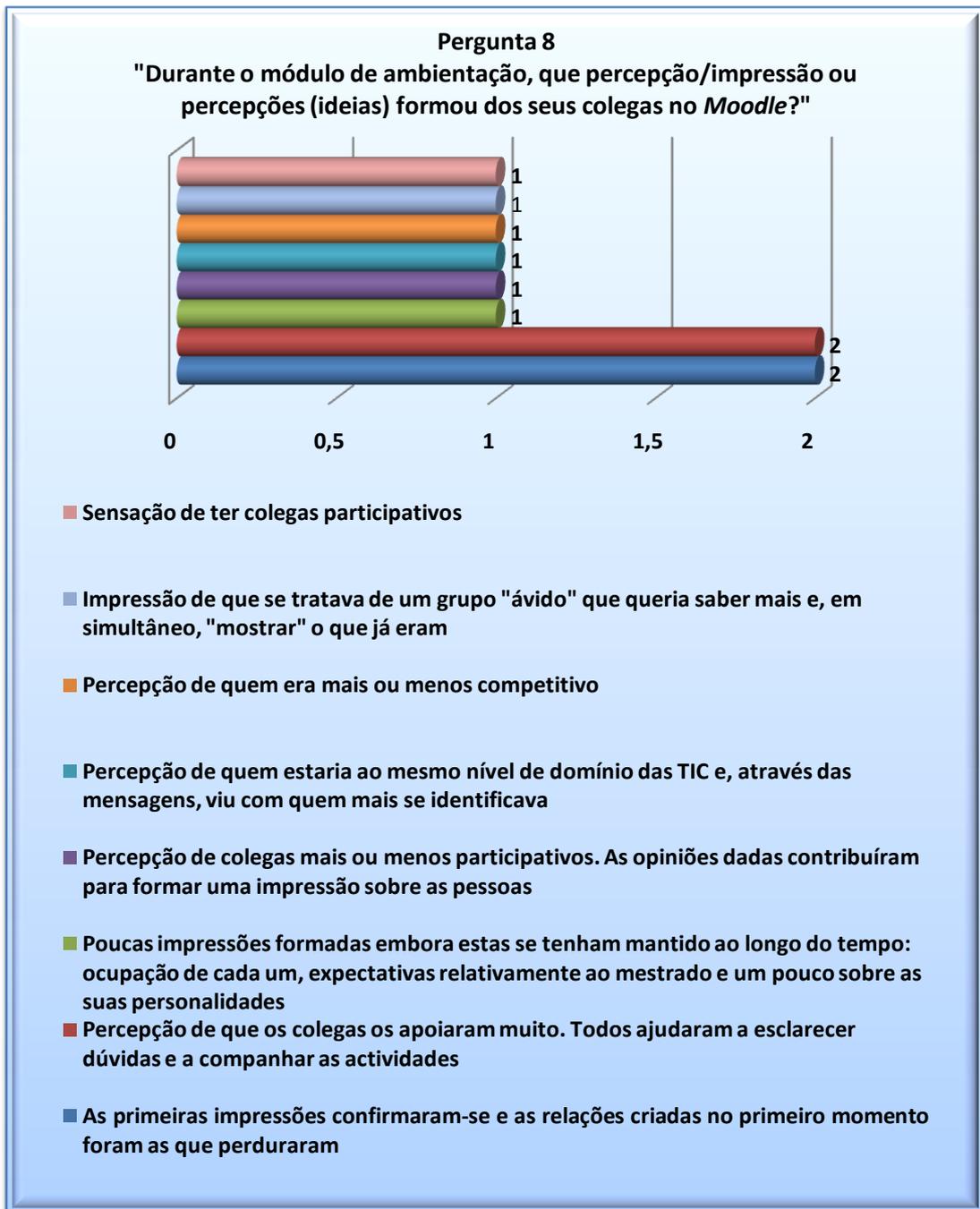


Figura 46. Percepções/impressões formadas no módulo de ambientação relativamente aos estudantes

No que concerne às percepções relativamente às professoras, foram obtidas as seguintes sete respostas, não tendo três dos entrevistados emitido opinião sobre esta questão:

- Rigor da Professora – uma referência;

- Professores claros e disponíveis – uma referência;
- A impressão que formou sobre as professoras foi uma boa impressão - uma referência;
- Impressão mais profissional do que pessoal sobre as professoras - uma referência;
- Alguém próximo dos alunos, com a função de os orientar - uma referência;
- As professoras apoiaram muito. Ajudaram a esclarecer as dúvidas e a acompanhar as actividades - duas referências.

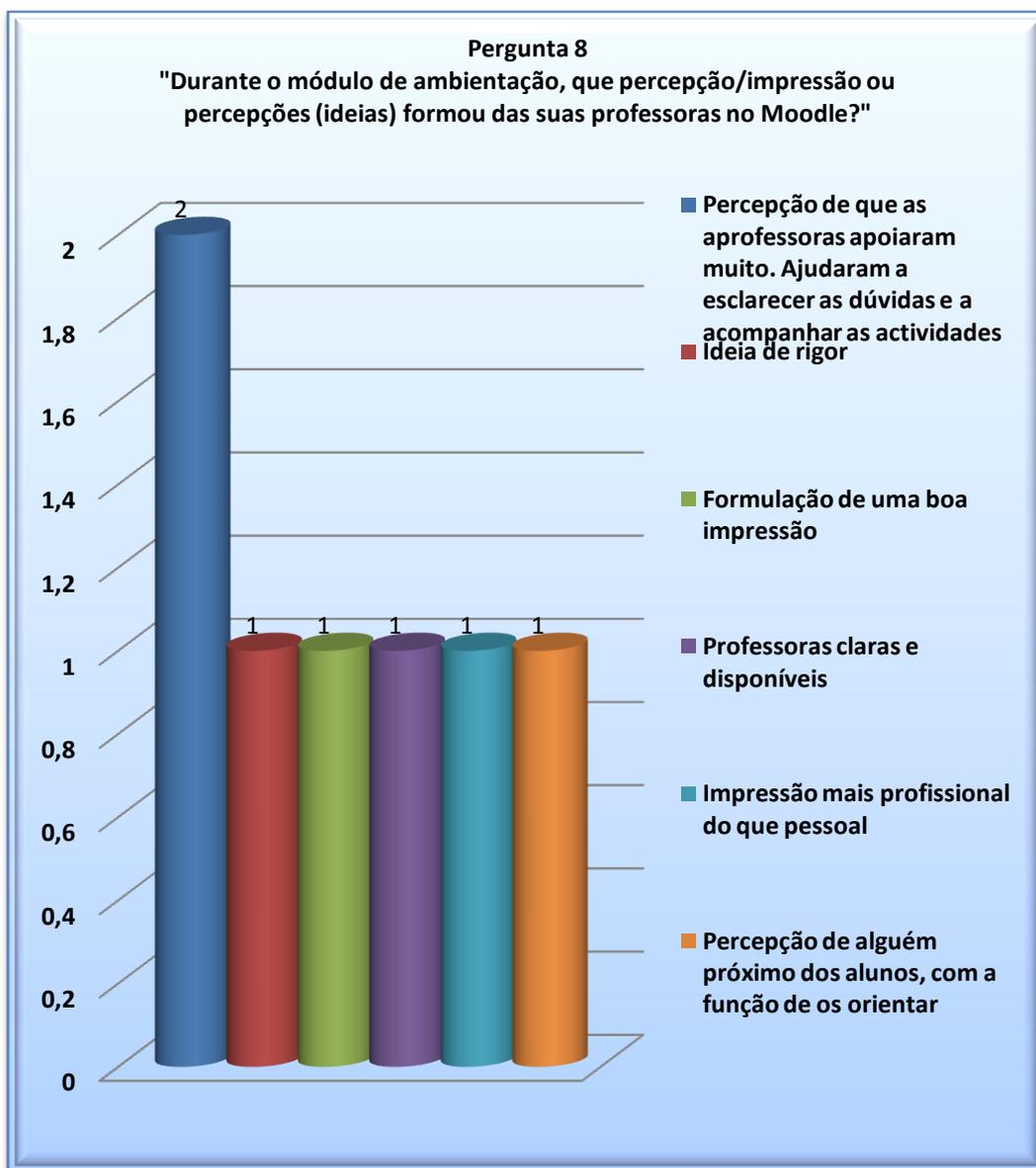


Figura 47. Percepções/impressões formadas no módulo de ambientação relativamente às professoras

### 4.3.2. Ambiente virtual do Moodle: acesso, actividades e limitações

**Análise da informação relativa à pergunta 9: “Como classifica a sua experiência de acesso ao Moodle? Teve dificuldades? Se sim, quais e porquê?”**

Nenhum dos sujeitos teve dificuldades no acesso ao Moodle em virtude de

- já serem utilizadores - sete respostas – *Não, porque já trabalhava com o Moodle;*
- esta plataforma foi considerada *muito intuitiva. Não tive dificuldades* - uma resposta;
- tinha a noção de que teria apoio – uma resposta;
- a plataforma Moodle era intuitiva e as orientações foram claras e adequadas.

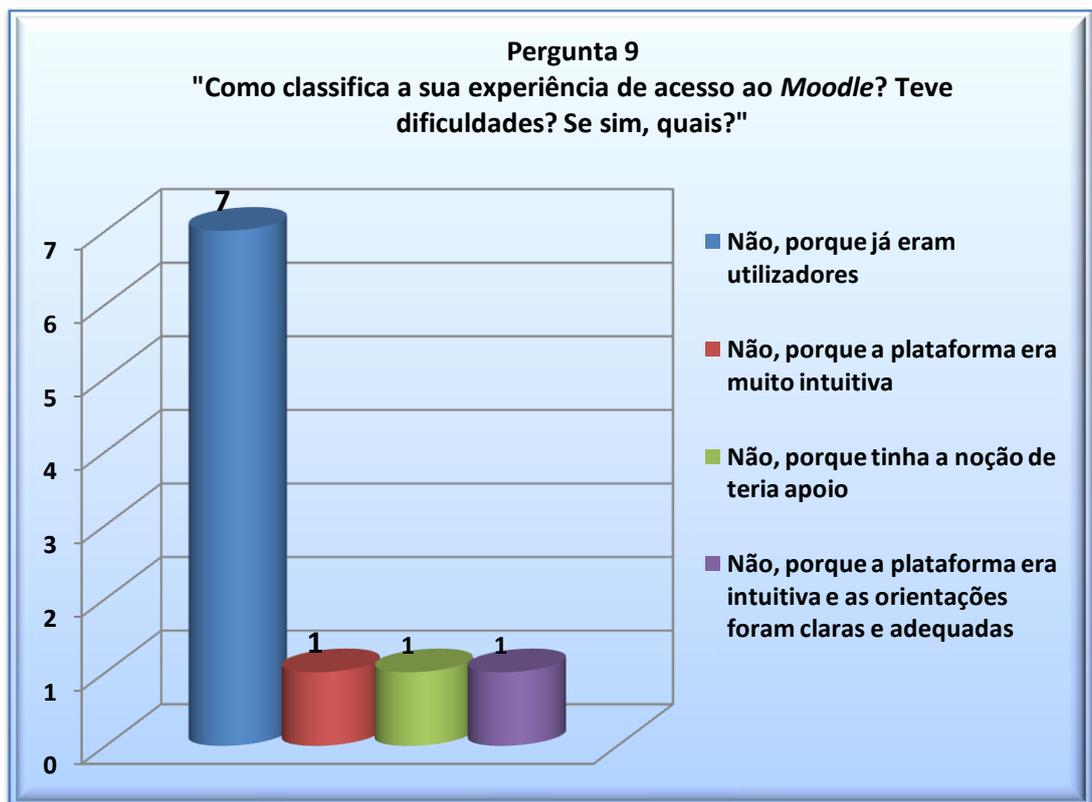


Figura 48. Experiência de acesso ao Moodle

**Análise da informação relativa à pergunta 10: “Na sua opinião, que actividades no Moodle contribuíram para melhor conhecer e criar laços com os membros da sua turma durante o módulo de ambientação? Porquê?”**

Todos os participantes referiram que as actividades desenvolvidas contribuíram para melhor conhecer e criar laços com os membros da sua turma durante o módulo de ambientação. Destacaram as seguintes:

- a apresentação de cada membro da turma, acompanhada da respectiva fotografia – dez referências – ou seja, 100% dos entrevistados, pois, para além das informações pessoais e profissionais na apresentação, a fotografia associada a cada uma contribuía para a formação de *uma ideia mais física* e humanizada da pessoa;
- os trabalhos colaborativos em grupo permitiram verificar com quem tinham ou não mais afinidade e conhecer mais traços da personalidade dos colegas – nove referências (90%);
- as discussões nos fóruns do Moodle – quatro referências (40%);
- as mensagens e partilhas no café do Moodle permitiram a construção de ideias sobre diferentes facetas de cada um: interesses, gostos, iniciativas em informar sobre algum evento útil, por exemplo. Este ambiente mais informal permitiu uma maior socialização entre as pessoas – dez referências (100% dos respondentes).

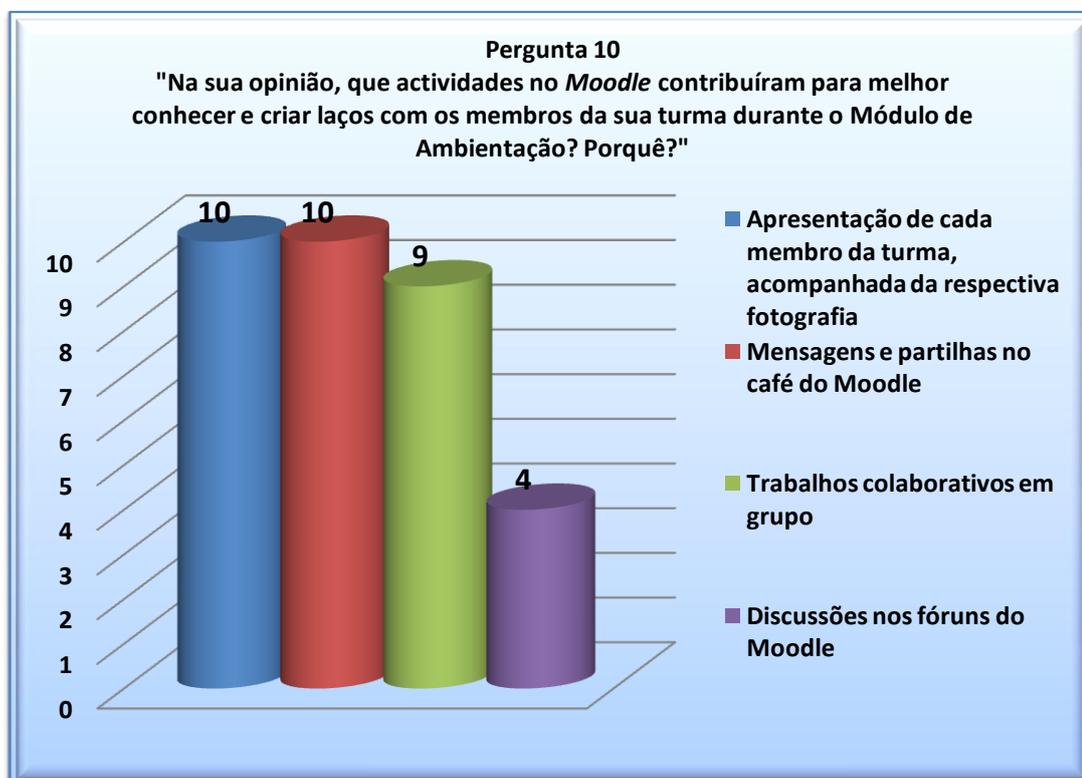


Figura 49. Actividades no Moodle para potenciar o conhecimento e criação de laços entre os membros da turma virtual

---

**Análise da informação relativa à pergunta 11: “Quais são as limitações do Moodle para a formação de impressões sobre os outros e para que cada um projecte a sua personalidade, identidade? E para socializar?”**

Relativamente às limitações da plataforma *Moodle*, os respondentes não fizeram distinção entre as limitações para a formação de impressões sobre os outros e para que cada um projecte a sua personalidade, identidade e a socialização talvez porque através da socialização também se formem as percepções sobre os outros e se projecte a personalidade. Deste modo, através das respostas dos respondentes, foram identificadas, as seguintes:

- comunicação assíncrona – nove referências;
- Não existência de chat de voz (três referências) ou videoconferência (uma referência) o que é considerado uma limitação pois entendem que aproximam as pessoas;
- a não integração/abertura a redes sociais é considerada como outra limitação na medida em que se poderia ter acesso às actualizações dos colegas – duas referências - ... *seria interessante saber as últimas ideias e acontecimentos relacionados com os colegas.*  
*Se a Moodle estiver mais “aberta” a outras redes sociais e os nossos colegas aí estiverem, mais facilmente teremos forma de projectar a nossa identidade e de conhecer os outros.*
- gravação das mensagens/posts escritos – uma referência. O respondente esclarece que entende esta situação como uma limitação porque há momentos em que precisam *das nossas conversas*;
- restrições a nível visual – uma referência;
- a exigência de uma certa competência de escrita – uma referência;
- a não existência de presença física (*disembodiment*) – uma referência.



Figura 50. Limitações do Moodle

### 4.3.3. Mundo virtual *Second Life*: acesso, actividades, limitações e riqueza do *Media*

**Análise da informação relativa à pergunta 12: "Como classifica a sua experiência de acesso ao *Second Life*? Teve dificuldades? Se sim, quais e porquê?"**

Nesta pergunta, metade dos entrevistados (5 em 10) afirmam não terem tido dificuldades técnicas de acesso ao *Second Life*, apenas as intrínsecas ao próprio funcionamento deste mundo virtual que não consideraram muito intuitivo e, conseqüentemente, referiram algumas dificuldades na compreensão dos comandos básicos.

Dos restantes indivíduos, 3 referiram ter tido dificuldades de acesso devido às características dos computadores que estavam a utilizar, na medida em que não possuíam os requisitos técnicos para o *Second Life* poder funcionar sem problemas.

Um dos participantes referiu ter tido o mesmo problema e ainda dificuldades de acesso à Internet. Quando os substituiu (computador e a forma de aceder à Internet), deixou de ter problemas. Outro afirmou ter tido algumas dificuldades quando o acesso à Internet não se processava da melhor forma.

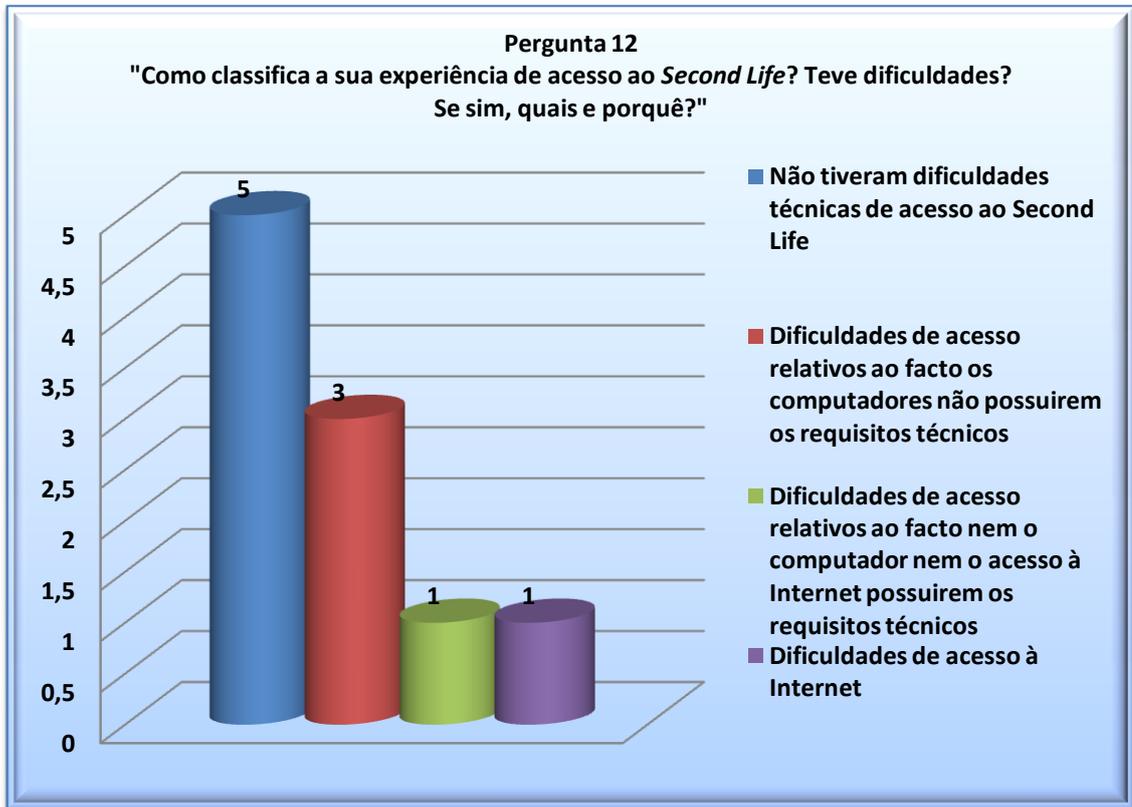


Figura 51. Acesso ao *Second Life*

**Análise da informação relativa à pergunta 13: Durante o módulo de ambientação, quando se encontrava com os seus colegas nas sessões no *Second Life*, como registava esses momentos? (Fazia cópia das conversas, tirava fotografias...?) Porquê?**

Seis dos sujeitos referiram ter registos dos momentos através de fotos e gravação das conversas. O principal objectivo era mais tarde recordar ou os momentos lúdicos ou aspectos de aprendizagem. Os restantes quatro não fizeram registos porque nessa altura ainda não sabiam como os fazer (2), um porque não sentiu necessidade e outro porque não esteve presente nos momentos síncronos.



Figura 52. Registo das sessões no *Second Life*

**Análise da informação relativa à pergunta 14: "Como considera a pertença ao grupo MPEL no *Second Life*? Em que medida é que o ajudou a comunicar com os seus colegas e professores?"**

Todos referiram que a *tag* do grupo acima do nome do avatar ajudava a identificar os colegas e professores do mestrado, o que facilitava a comunicação entre os mesmos. Um dos sujeitos referiu sentir que o facto de pertencer ao grupo transmitia um sentimento de partilha e de pertença. Também outro dos respondentes referiu que foi importante para associar os avatares dos colegas às pessoas do mundo físico (através da consulta do perfil do avatar). Por fim, um sujeito referiu que contribuía para a identidade do grupo.

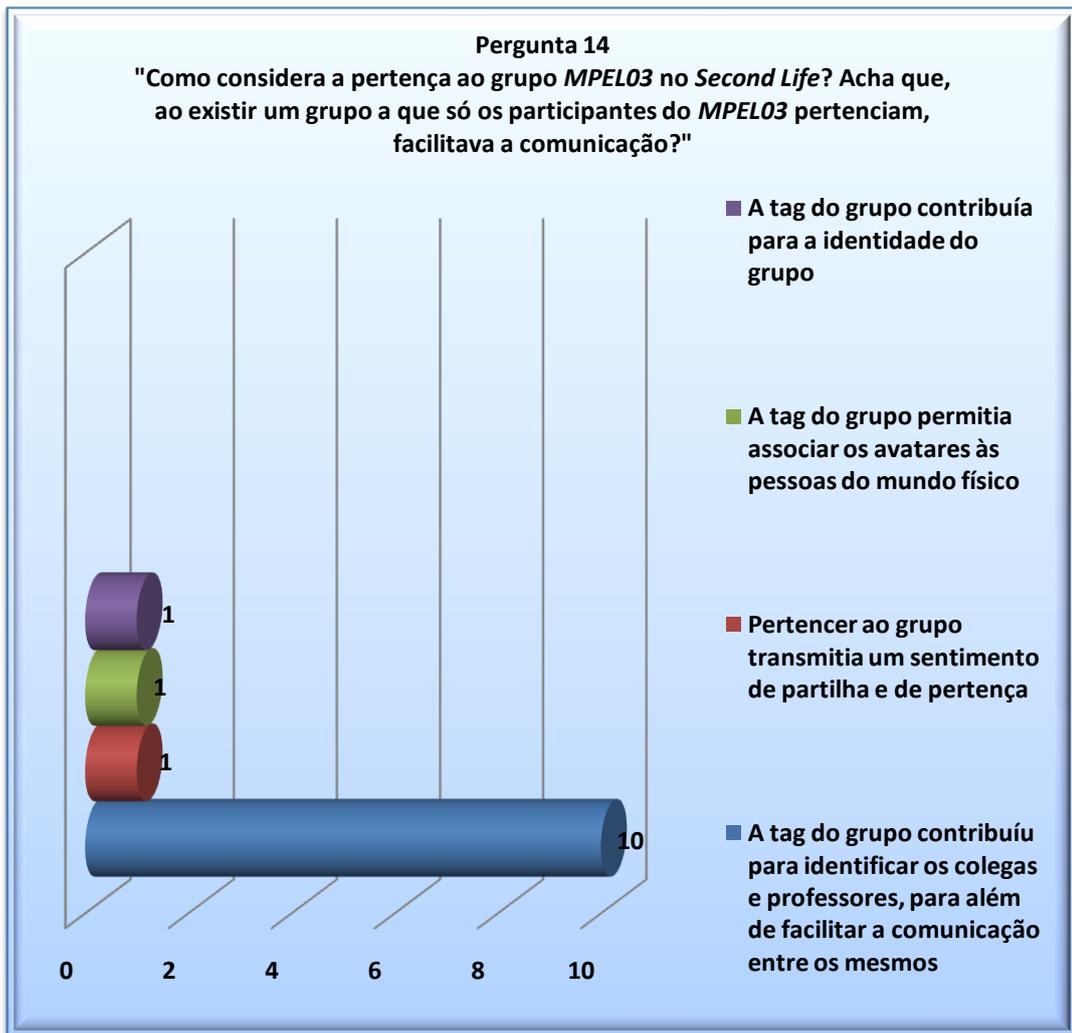


Figura 53. Pertença ao grupo MPEL no *Second Life*

**Análise da informação relativa à pergunta 15: "Acha que a variedade do *media* do *SL* (visualização, texto, voz, avatares 3D, movimentos do avatar) permite um melhor conhecimento dos outros? Porquê?"**

Todos os entrevistados referiram que a riqueza do *media* permitiu conhecer os outros de uma forma mais rápida e intensa. A voz foi bastante valorizada por todos na medida em que *dá-nos a ideia de proximidade* assim como a interação quer com os outros avatares quer com o contexto (ambiente, objectos) – oito referências.

*É muito curioso quando ouvimos a voz de um colega... a voz dá-nos a ideia de proximidade.*

... mas a presença da voz, torna o outro mais próximo, portanto a distância física não se sente tanto...

Por fim, sete dos dez entrevistados mencionaram que a riqueza do *media* (*Second Life*) possibilitou uma maior interação o que facilitou um melhor conhecimento porque a interação está mais próxima da RL.

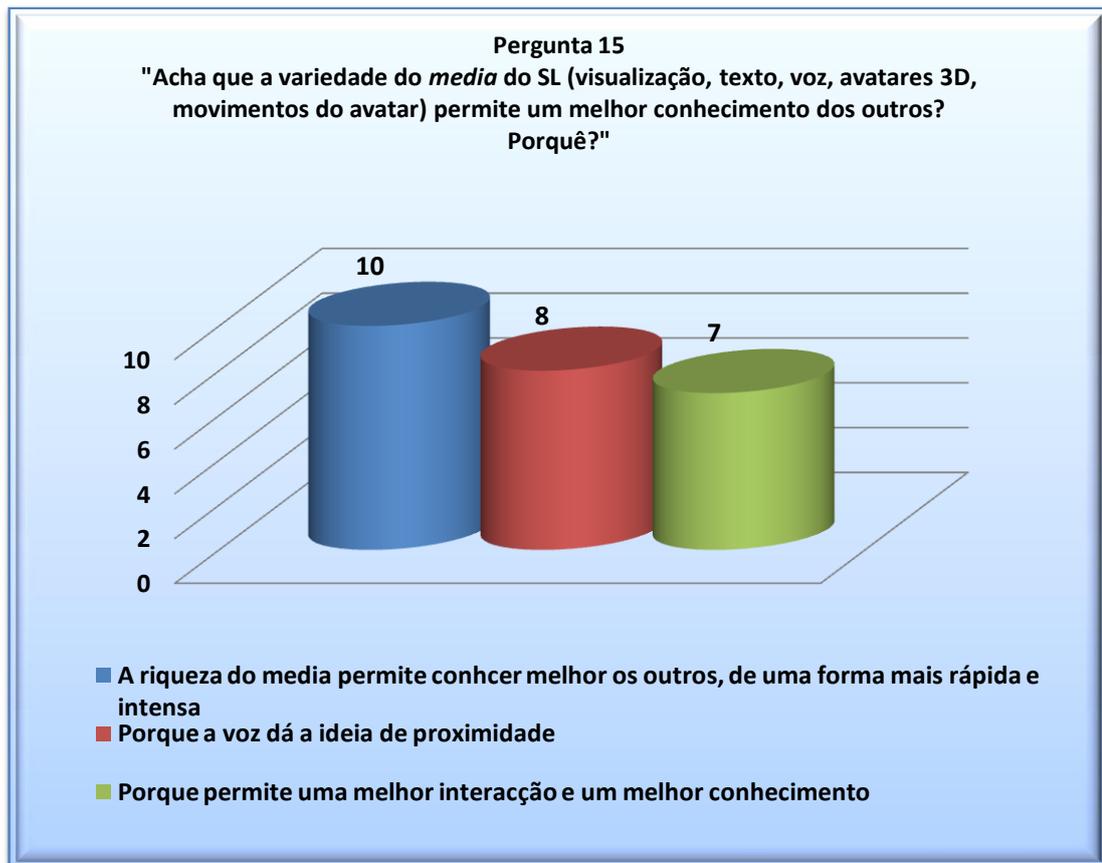


Figura 54. Impacto da riqueza do *media* do *Second Life* no conhecimento dos outros

**Análise da informação relativa à pergunta 16: "Após a conclusão do módulo de ambientação ao SL, continuou a encontrar-se com os seus colegas no SL? Se sim, com que objectivo? Onde se encontravam? Com quem se costumava encontrar?"**

Oito dos entrevistados referiram que se continuaram a encontrar no *Second Life* para realizar trabalhos do mestrado e não tinham um sítio específico.

*Sim, já nos encontramos no SL para trabalhar, preferindo o SL ao Gtalk, por ex. Porque temos a noção de que o outro está presente.*

Um sujeito referiu que se encontrava com colegas por acaso e que juntos realizavam experiências, esclareciam dúvidas e visitavam sítios que tinham descoberto e que achavam interessantes.

*... as poucas vezes que me encontrei foi sem ser combinado, realizamos experiências e aproveitávamos para tirar dúvidas uns com os outros bem como para ir com os colegas a sítios descobertos e interessantes.*

Outro sujeito referiu que não, *só mesmo mais tarde em contexto formal de aprendizagem para realizar actividades educacionais com os colegas.* Também não havia um local fixo.

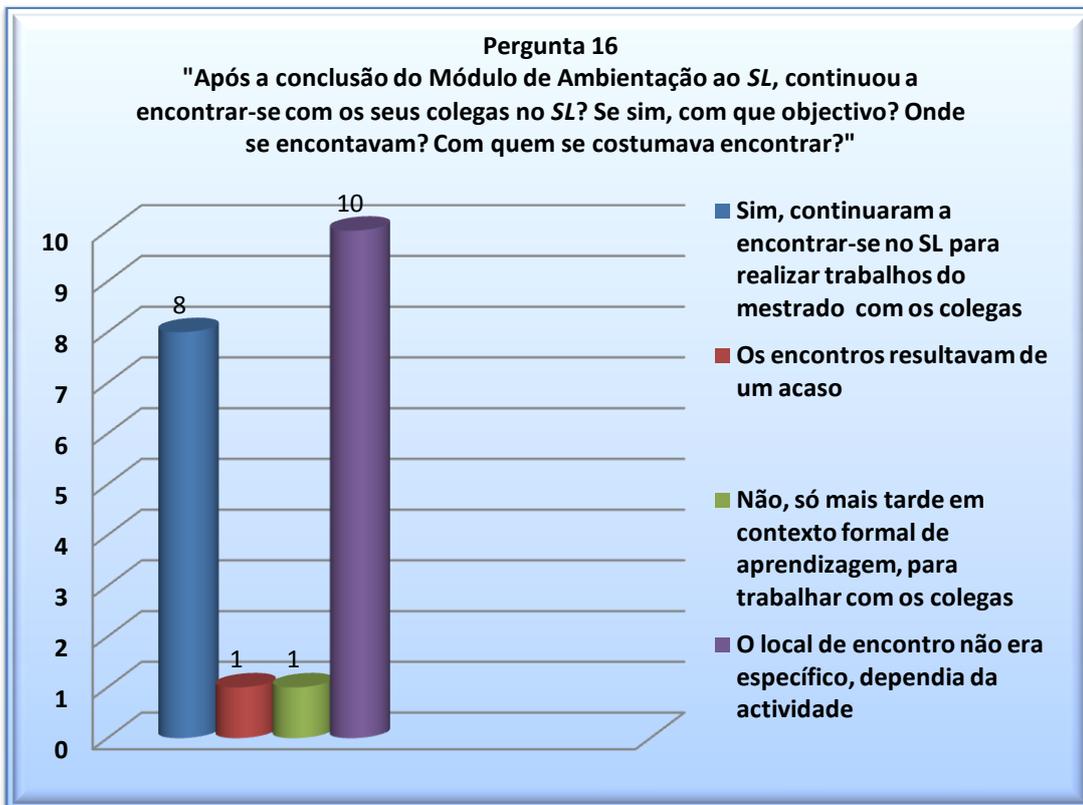


Figura 55- Encontros no *Second Life* após a conclusão do módulo de ambientação

**Análise da informação relativa à pergunta 17: "Na sua opinião, que actividades no *Second Life* contribuíram para melhor conhecer e criar laços com os membros da sua turma durante o módulo de ambientação? Porquê?"**

Nove dos dez entrevistados referem que as sessões síncronas no ambiente informal do café, o diálogo, as visitas a diferentes ilhas com objectivos definidos, ou seja, todas as actividades realizadas, contribuíram para interagir com os colegas em tempo real e

possibilitou a partilha de dificuldades e o espírito de entreatajuda para as resolver o que potenciou a construção de laços entre os vários membros presentes.

*Os nossos encontros, onde todos juntos tentávamos perceber como isto funcionava... A ida à ilha da Virtual Ability e a ida às compras foram importantes para conhecer os colegas e socializar.*

No entanto, um destes entrevistados referiu ainda ter sentido necessidade de que o Módulo de Ambientação tivesse tido uma duração superior para realizar mais actividades para conhecer melhor e criar laços com os membros da turma.

*Senti que o módulo não foi suficiente. Senti necessidade de realizar mais actividades para conhecer melhor e criar laços com os membros da turma durante o módulo de ambientação.*

Um dos sujeitos não participou nestas sessões, em virtude de o seu horário de trabalho não ser compatível com o das sessões. Desse modo, realizou as actividades de uma forma solitária e teve as dificuldades inerentes a uma aprendizagem mais individual embora se tivesse sentido motivada pelos progressos registados pelos colegas nos fóruns de discussão do *Moodle* e esclarecesse as suas dúvidas através do respectivo fórum.

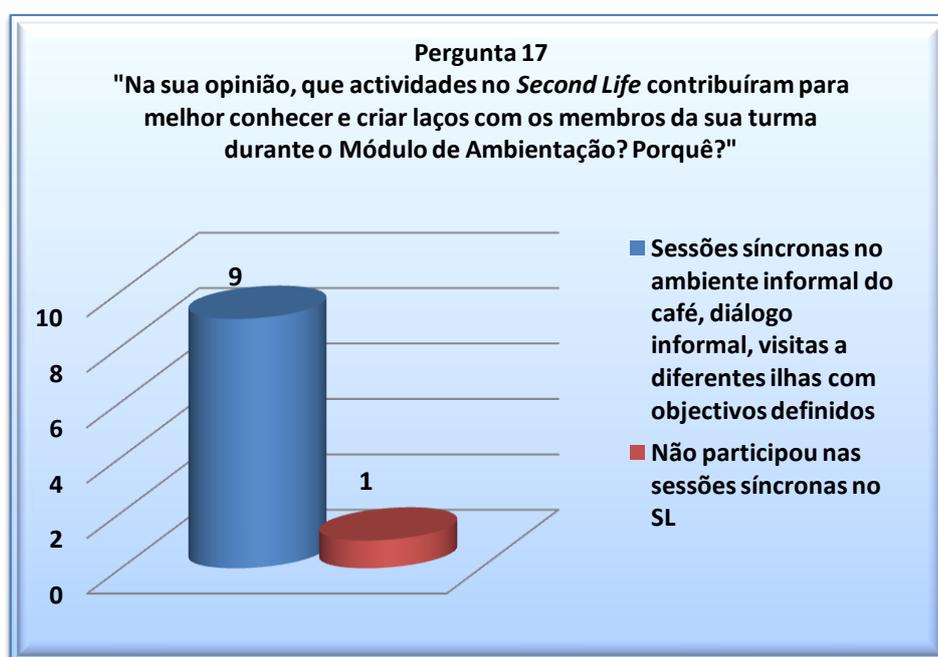


Figura 56. Actividades no *Second Life*

**Análise da informação relativa à pergunta 18: “Quais são as limitações do *Second Life* para a formação de impressões sobre os outros e para que cada um projecte a sua personalidade, identidade? E para socializar?”**

Tal como se verificou na análise da questão onze relativamente às limitações da plataforma *Moodle*, os respondentes não fizeram distinção entre as limitações para a formação de impressões sobre os outros e para que cada um projecte a sua personalidade, identidade e a socialização talvez porque através da socialização também se continuaram a formar as percepções sobre os outros e a projectar a personalidade. Deste modo, cinco dos entrevistados referem não achar que se possa falar de limitações. Quatro dos dez entrevistados afirmam haver limitações no *SL*. Um refere que depende da perspectiva que se tem do *SL*.

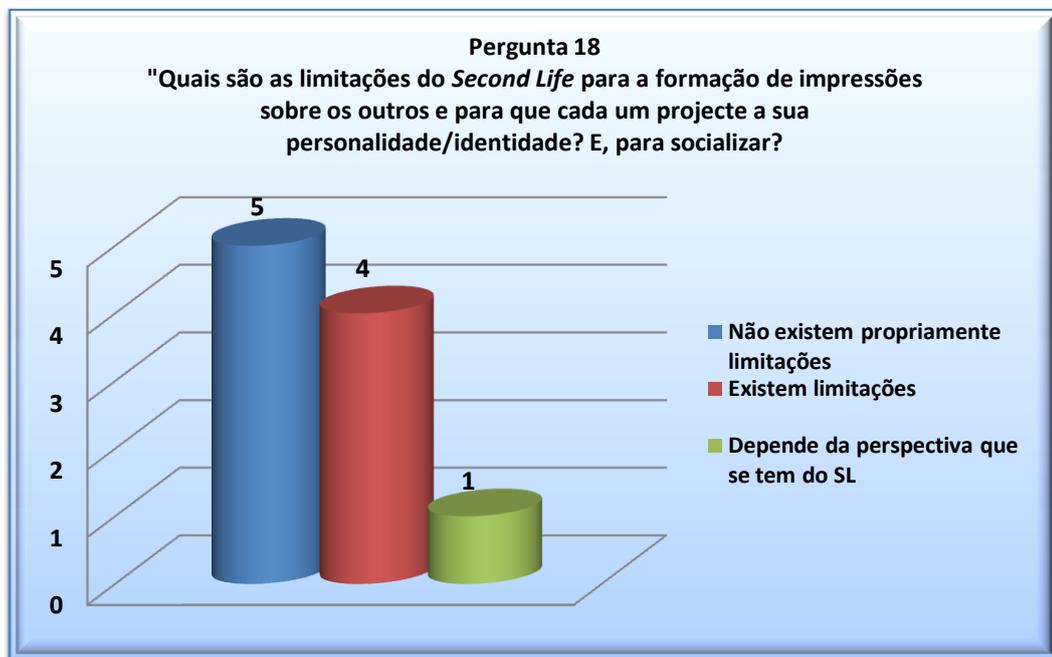


Figura 57. Limitações do *Second Life*

Cinco entrevistados entendem existir alguns constrangimentos mas não limitações, a saber:

- a ausência de expressão facial dificulta mais a percepção do outro mas ao longo da interacção ultrapassa-se esta questão – uma referência;
- O facto de o avatar não representar *a minha imagem na RL*. No entanto, através do perfil do avatar, as pessoas podem dar as informações que acharem pertinentes para projectarem a sua personalidade/identidade. Podem disponibilizar fotografias, os locais preferidos, descrições, gostos e

interesses e assim já conseguimos dar uma imagem de nós (...) Ao longo da socialização consegue perceber onde fica a barreira entre a ficção e a realidade – duas referências;

- um avatar que tem uma forma diferente da humana *inspira falta de confiança, numa primeira fase* – uma referência;
- Para socializar, considera que a pertença apenas a 25 grupos pode ser um constrangimento. A socialização no *SL* é diferente da que ocorre no *Moodle* porque no *SL* interage-se em tempo real, *em simultâneo*. Logo, a proximidade é maior, a sensação de presença física exige de nós uma reacção imediata, torna-se muito mais próximo daquilo que é a socialização presencial. Deste modo, aumenta a proximidade mediada tornando-a mais próxima do contacto presencial, enquanto no *Moodle* se descrevem eventos e experiências, no *SL*, estes são experienciados, vividos – uma referência.

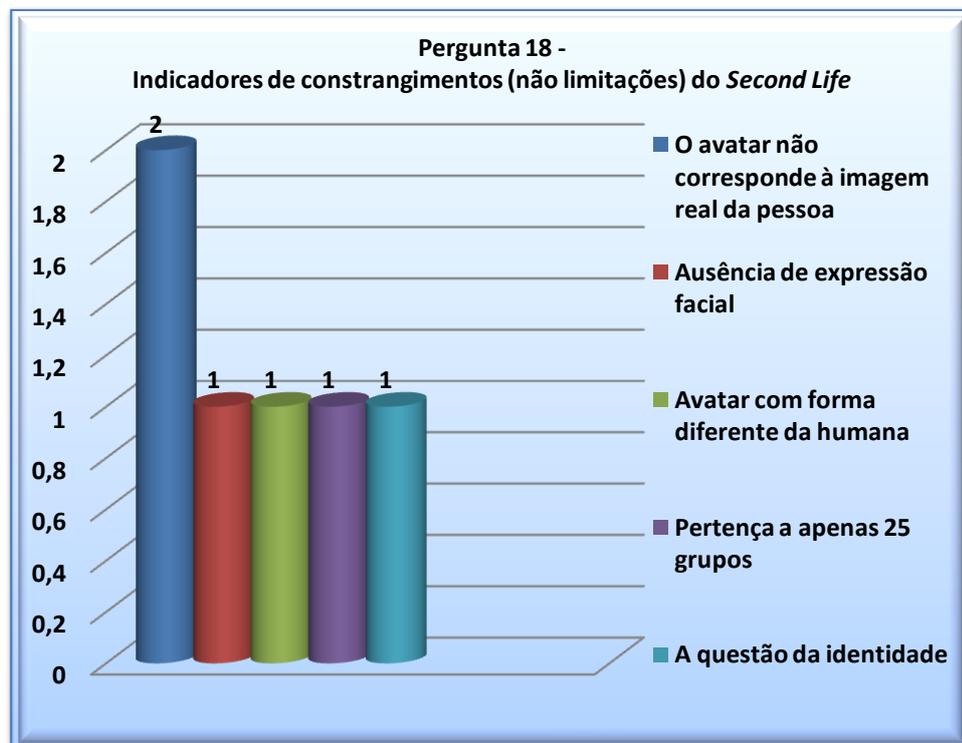


Figura 58. Constrangimentos do *Second Life*

Como limitações do *SL* foram identificadas as seguintes, de acordo com as respostas de quatro entrevistados em dez.

- o mundo virtual do *Second Life* não é um espaço muito intuitivo, pois requer tempo para aprender e conhecer os outros – uma referência;
- a principal dificuldade é associar o avatar ao outro dado que os nomes no *SL*, na maior parte dos casos, não correspondem aos nomes da vida real enquanto que no *Moodle* havia a foto a acompanhar o nome o que permitia uma identificação mais fácil da pessoa ou das pessoas com quem se interage – uma referência;
- Cada um se pode mostrar como quer porque se encontra num mundo virtual, sem que a sua identidade corresponda à realidade – uma referência;
- a limitação prende-se com o facto de não se ver o outro. Refere que seria bastante interessante encontrar uma forma de projectar a imagem real de cada um e por exemplo, através de um equipamento de wii tornar os nossos gestos uma realidade no *SL* – uma referência.

*Penso que seria bastante interessante encontrar uma forma de criar a nossa imagem o mais parecido possível connosco e através de um equipamento tipo Wii tornar os nossos gestos uma realidade no sl.*

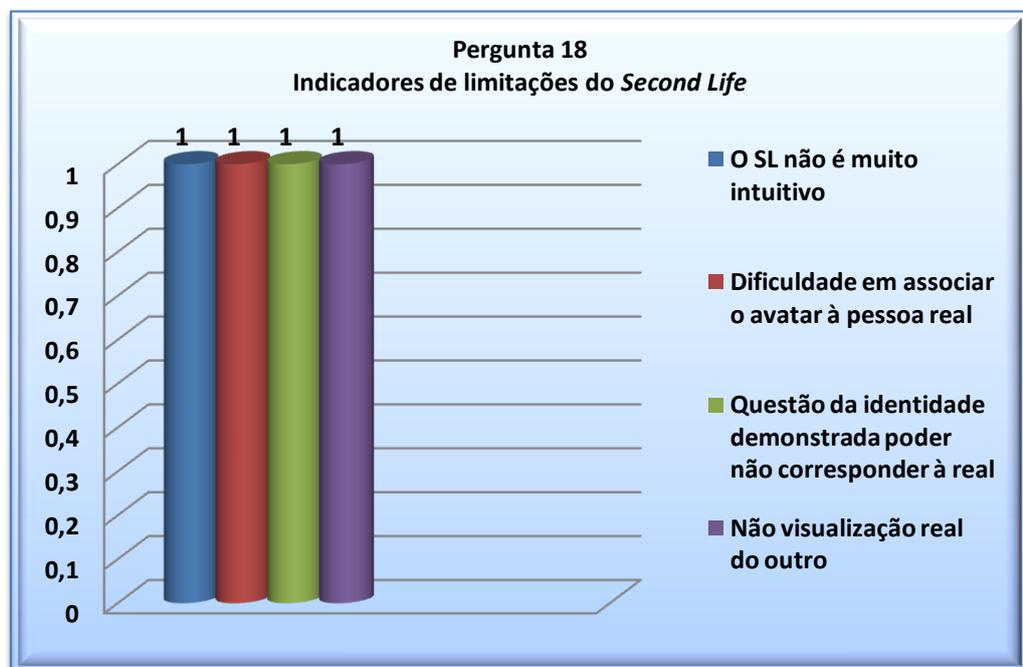


Figura 59. Indicadores de limitações do *Second Life*

---

Finalmente, um dos dez entrevistados refere que depende da atitude que se tem face ao mundo virtual do *Second Life* pois os preconceitos podem ser fatais para a utilização deste mundo virtual. Antes de se formar uma opinião, deve-se experimentar o mundo virtual que se pretende analisar.

#### **4.3.4. Comunicar no *Moodle* e no *Second Life***

**Análise da informação relativa à pergunta 19: “Quais foram as principais dificuldades que sentiu em comunicar no *Moodle*? E, no *Second Life*?”**

Relativamente à análise desta questão, constatamos que cinco dos dez entrevistados manifestaram não ter sentido dificuldade em comunicar no *Moodle*, por motivos vários, a saber:

- Ser utilizador de fóruns e do *Moodle* – três referências;
- O facto de a comunicação ser assíncrona permite reflectir antes de participar - uma referência;
- Ser experiente em formação online – uma referência.

Como dificuldades em comunicar no *Moodle*, cinco dos dez entrevistados salientaram:

- Grande quantidade de mensagens para analisar e responder – quatro referências;
- Não se poder editar uma mensagem após os 30 minutos – uma referência;
- Alguns browsers como o Opera não permitem inserir links – uma referência.

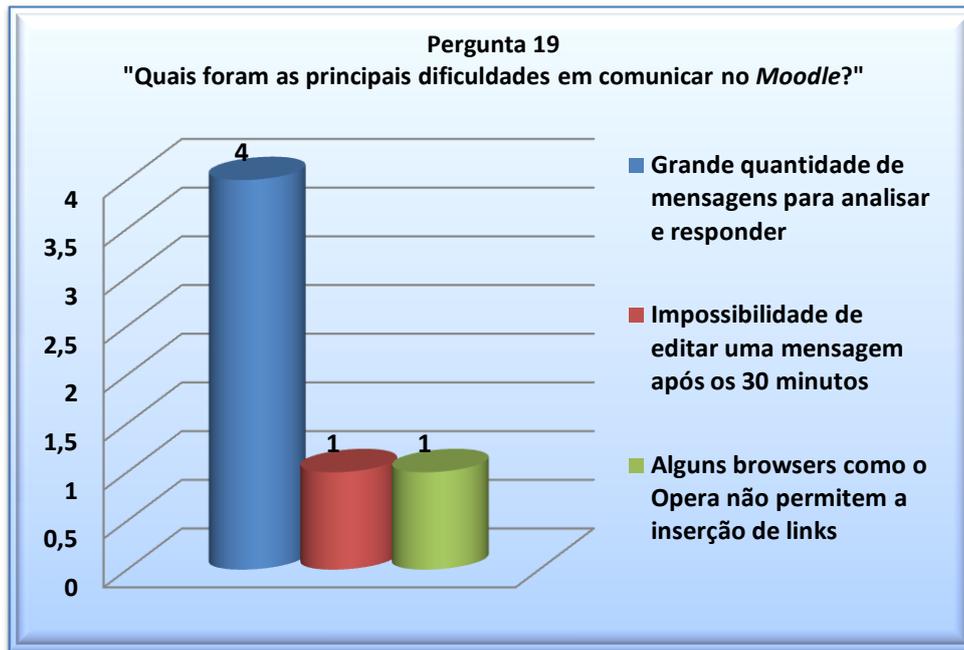


Figura 60. Principais dificuldades em comunicar no Moodle

No que concerne à comunicação no *Second Life*, dois dos entrevistados referem não sentir dificuldade em comunicar no *SL* por terem experiência em comunicar através de *chats*.

As dificuldades mencionadas pelos entrevistados são as seguintes:

- uma certa desorganização na conversa devido a todos os participantes falarem ao mesmo tempo. Constatou-se a necessidade de se definirem regras de comunicação e aprender a gerir as intervenções – quatro referências;
- diversidade de menus disponíveis – uma referência;
- falar com várias pessoas ao mesmo tempo – uma referência;
- seguir o *chat* local e, em simultâneo, as conversas paralelas com os amigos - uma referência;
- gestão de mensagens, objectos que se trocam e caixas a abrir requerem que cada vez mais as pessoas tenham a capacidade de “multitasking” o que é uma competência a desenvolver – uma referência;
- comunicar com voz requer um certo cuidado para não se gerar o caos - uma referência;

- existência de várias janelas abertas - uma referência;
- Quando as pessoas ficavam *off*, mesmo respondendo, perde-se o fio à conversa - uma referência;
- esquecimento dos procedimentos ou distração - uma referência.

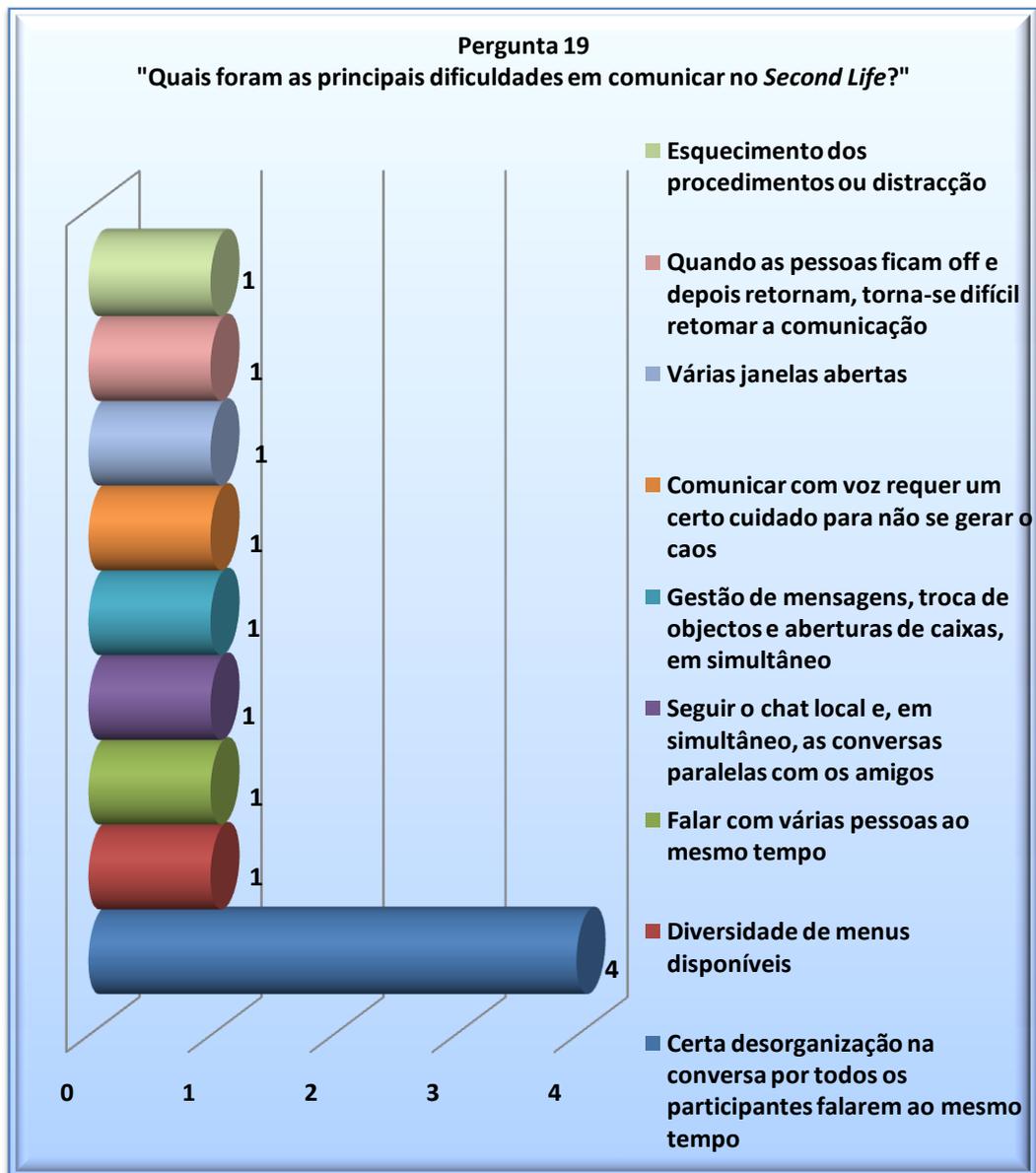


Figura 61. Principais dificuldades em comunicar no *Second Life*

#### 4.3.5. Socializar no Moodle e no Second Life

Análise da informação relativa à pergunta 20: “Das actividades para socializar online com os seus colegas, prefere as realizadas no Moodle ou no Second Life? Porquê?”

As respostas a esta questão levam-nos a concluir que sete dos dez entrevistados preferem as actividades realizadas no *Second Life*, dois preferem as realizadas no *Moodle* e um afirmou ser indiferente, conforme se pode observar no gráfico abaixo apresentado.

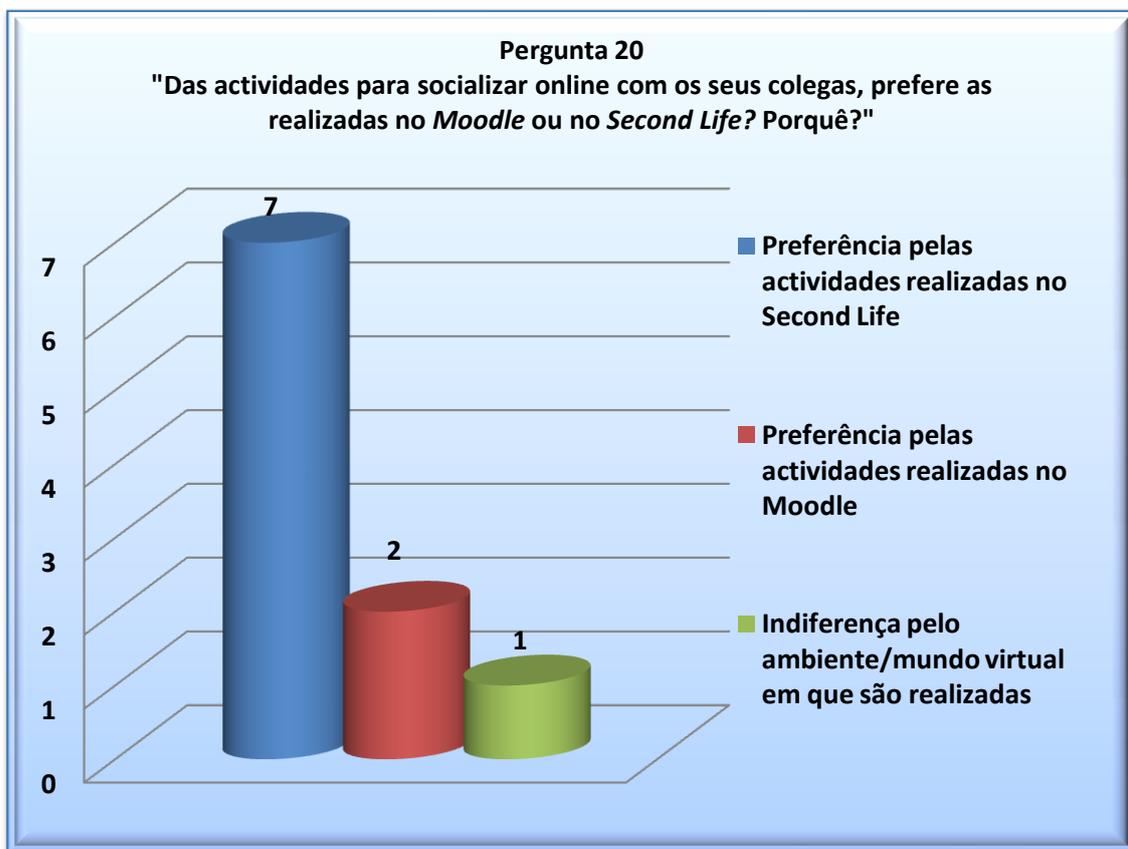


Figura 62. Socializar no Moodle e no Second Life

Os entrevistados que afirmaram preferir o *SL* para socializar, apresentaram os seguintes motivos:

- A socialização processa-se em tempo real, o próprio ambiente imersivo é inspirador e existe mais interacção – três referências;
- Podem-se concretizar actividades como na vida ou que até extravasam a vida real (duas referências):

---

*O SL é bem melhor do que o Moodle. Onde é que se dança, anda de pára-quadras, nada-se com os golfinhos e umas quantas sereias? Fiquei fã!*

*Para socializar prefiro o SL, por ex. dar um salto de pára-quadras, andar a cavalo e também descontraí.*

- o SL potencia mais momentos de convívio não só entre os colegas da turma como também com os residentes em virtude de ser uma comunidade aberta (uma referência):

*Penso que o SL oferece melhores condições, pois este momento está bem preparado para momentos de convívio entre colegas e residentes de todo o lado. As visitas que fiz no SL foram diversas: aulas, encontros com colegas e visitas a regiões onde avatares desconhecidos se mostravam disponíveis para nos guiar numa visita. As professoras também promoveram ótimos momentos de socialização, seleccionando previamente uma região que nos podia interessar a todos. Não houve apenas aulas...*

- Um dos entrevistados refere que prefere o SL porque *tudo se passa como se tivéssemos um encontro marcado. Aqui sabemos que vamos ter feedback e no Moodle isso não acontece*. Refere ter aberto tópicos no café do Moodle que não tiveram resposta.

Os dois entrevistados que referiram preferir o Moodle, justificaram esta opção pelos seguintes motivos:

- por conhecer melhor o Moodle, no entanto, quando o grupo necessita de dialogar recorrem ao SL, principalmente à voz – uma referência;
- a utilização do Moodle é-lhe mais prática por causa dos horários mas acha que os encontros no SL são mais profícuos porque são mais ricos.

O entrevistado que afirmou ser indiferente justificou a sua afirmação em virtude de se tratar de espaços diferentes. Considerou que *no Moodle toda a interacção foi assíncrona* e no SL é síncrona o que acabou por se revelar *mais divertido pela novidade*.

#### **4.3.6. Desenvolvimento da comunidade virtual de aprendizagem**

**Análise da informação relativa à pergunta 21: “Sente que faz parte de uma comunidade virtual de aprendizagem? Porquê?”**

Todos os entrevistados referem que se sentem membros de uma comunidade virtual de aprendizagem porque entendem que existe partilha, esclarecimento de dúvidas, espírito de entreaajuda, recursos e informação.

*Já aprendi mais nas partilhas que fiz e recebi do que em 100 livros que tenha lido.*

Para além da aprendizagem, também é referido que conseguiram criar laços de amizade o que tem sido potenciado pelo *Second Life*.

*O ambiente virtual tem-se revelado um espaço muito rico para criar laços diversos entre os elementos desta turma de mestrado. A cooperação e a partilha aconteceram desde o início. Aliás, o meu interesse pelos mundos virtuais tem aumentado.*

Esta comunidade já ultrapassou o âmbito do *Moodle* e do *Second Life*, encontrando-se também nas várias redes sociais:

*Somos uma comunidade virtual que se está a espalhar na rede. Veja-se a utilização que fazemos do facebook, quer individualmente quer em grupo, o twitter, os blogs, os repositórios de fotos...*

#### **4.3.7. Desenvolver a Presença Social e socializar no *Moodle* e no *Second Life***

**Análise da informação relativa à pergunta 22: “Se tivesse que optar entre o *Moodle* e o *Second Life* neste contexto (projecção da presença social e socializar), por qual optaria? Porquê?”**

Dos dez entrevistados, sete preferem o *Second Life*, dois o *Moodle* e um afirma escolher os dois pois são complementares.

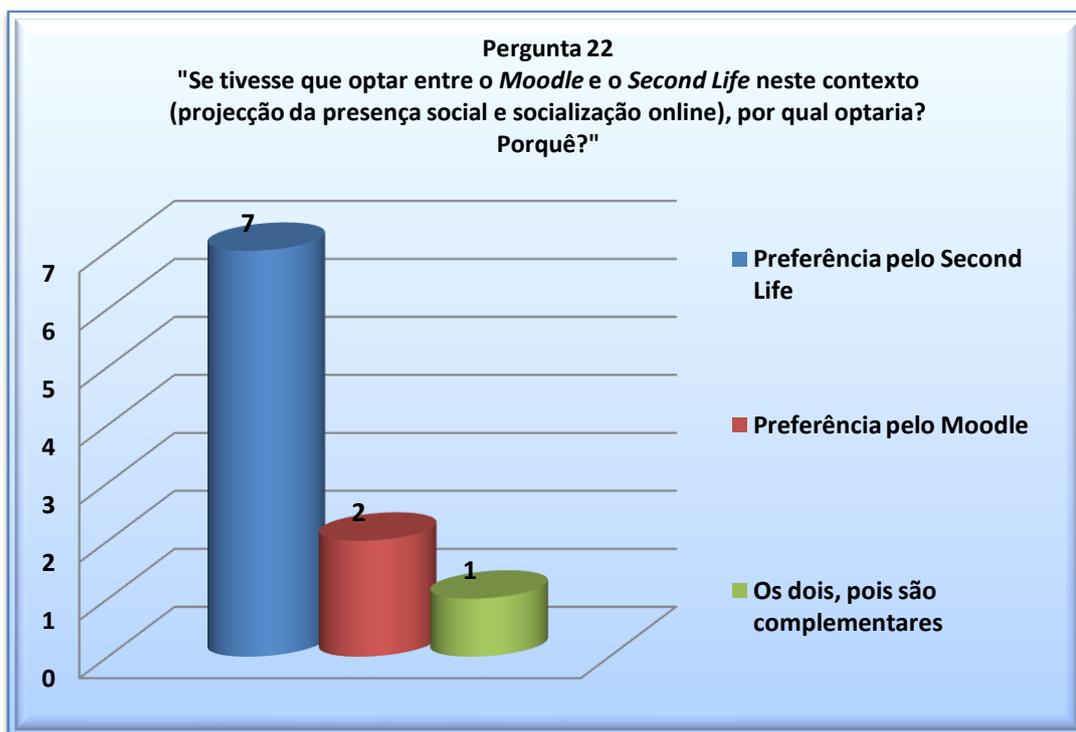


Figura 63. Projectar a presença social e socializar no Moodle e no Second Life

Os entrevistados que afirmaram preferir o *SL* para projecção da presença social e socializar apresentaram os seus argumentos, à excepção de um que apenas manifestou a sua preferência.

- comunicação síncrona imersiva proporciona a sensação *de estarmos aqui em 'directo'* – uma referência;
- maior facilidade em socializar no *Second Life* por este ser *uma grande comunidade em si mesmo, aberta e isso é uma vantagem* – uma referência;
- forte vertente lúdica para socializar – uma referência;
- é mais simples socializar no *SL* – uma referência;
- Mais interacção, ambiente menos formal, *as trocas realizam-se no momento e conseguimos sentir a presença do outro* – uma referência;
- O *SL* é mais próximo da realidade – uma referência.

Os dois entrevistados, do total de dez, que manifestaram a sua preferência pelo *Moodle* afirmaram que o ambiente assíncrono do *Moodle* dá a *possibilidade de ir 'mais tarde'*. No entanto, quando inquiridos, todos são unânimes em afirmar que os dois se complementam e contribuem para uma vivência mais rica.

## **PARTE V – REFLEXÕES FINAIS E CONCLUSÕES**





---

## 5. Reflexões finais e Conclusões

A recolha e análise de dados efectuadas suscitam-nos algumas considerações que passamos a explicitar em jeito de conclusão.

Neste âmbito, procederemos à confrontação dos dados com as questões orientadoras da nossa investigação.

Da proposição descrita na parte III (3.3)

*- Como é que a presença social e a socialização online podem ser desenvolvidas para criar o sentimento de pertença à comunidade virtual de aprendizagem no contexto de um curso formal de pós-graduação online?*

resultaram quatro sub-questões de investigação que iremos confrontar com os dados obtidos e respectiva análise com o objectivo de dar uma resposta clara e sucinta às questões de investigação.

### 5.1. Confrontação dos dados com as questões orientadoras

#### 5.1.1. De que forma é que a CMC pode contribuir para a projecção e percepção da presença social (entendida como a afectividade, a interacção e a coesão), no contexto do Módulo de Ambientação num curso de mestrado em EaD?

A forma como as pessoas usam a CMC contribui para a projecção da sua identidade online e para perceberem os seus interlocutores. Através da aplicação da grelha de observação verificamos que, após a análise de todas as expressões verbais significativas, todas as categorias da presença social se encontravam representadas no *corpus* da amostra.

A categoria **afectiva** registou indicadores relativos à expressão de emoções (a repetição da pontuação, *emoticons*, *smileys*, entre outros), o uso do humor e a auto-revelação.

Da análise das entrevistas conclui-se que os entrevistados recorrem a uma comunicação expressiva para a aproximar da forma como comunicam em contexto presencial. Deste modo, também referiram que a forma como se comunica por escrito os influencia na sua formação de percepções sobre os outros. Alguns referiram que a sua

forma de escrever é influenciada pelas mensagens publicadas. Por exemplo, se considerarem uma mensagem agressiva, esta pode gerar mensagens mais *duras*.

Todas estas manifestações contribuem para a demonstração do estado de espírito e aproximar as pessoas conferindo um ambiente mais informal que permite a criação da confiança entre os vários membros da turma virtual e uma participação mais efectiva. Também a categoria **interactiva** registou referências em todos os seus indicadores. Constatou-se que as referências analisadas remetiam para a formulação de perguntas e de respostas às mesmas, para o reconhecimento e expressão da concordância com o ponto de vista dos outros da comunidade, o que é primordial para a construção do saber de forma partilhada e colaborativa. Verificou-se uma interacção positiva através da manifestação do respeito pelas opiniões pessoais. A referência a acontecimentos da vida real contribuiu para um melhor conhecimento dos vários membros da turma virtual e conseqüente estreitamento de laços. A criação da confiança possibilita que os vários membros da comunidade formulem expressões de pedido de ajuda para realizar determinadas tarefas e, também, expressões que denotam feedback a esses pedidos.

Por fim, a categoria **coesiva** também se encontra representada em todos os seus indicadores. Verificou-se a utilização da função fática da comunicação, em particular as saudações, no início e no fim das sessões, o recurso aos termos inclusivos, a referência à realização de actividades extracurriculares e ao grupo que contribuem para construir e sustentar o espírito de grupo e a presença social. A utilização dos vocativos contribuiu para uma maior clareza da comunicação e da relação que se vai construindo entre os vários indivíduos, transparecendo um notório sentido de comunidade.

### **5.1.2. Quais são as actividades que potenciam a socialização online no Moodle e no *Second Life*?**

As actividades realizadas no Módulo de Ambientação e, de acordo com o estágio 2 do modelo de Salmon (2002), tiveram como propósito que os vários membros da turma virtual se conhecessem, estabelecessem um grupo de trabalho e compreendessem o modelo de aprendizagem que iria ser utilizado durante o curso, nas várias unidades curriculares.

Tendo em mente este propósito, foram implementadas as actividades descritas na figura 64.



Figura 64. Actividades no Moodle e no Second Life

Estas actividades contribuíram para que o processo de socialização decorresse de forma positiva. Os estudantes conseguiram formar percepções/impressões sobre os colegas e identificar as pessoas com quem tinham mais afinidades para trabalhar.

De acordo com o postulado por Rossen (2001, citado em Salmon, 2002) foram estabelecidas as regras de funcionamento da comunidade virtual, o fomento da confiança e a construção de laços entre os vários membros presentes como factores cruciais para a aprendizagem em grupo e na turma virtual.

### 5.1.3. Como é que o desenvolvimento da presença social pode contribuir para a criação do sentimento de pertença à Comunidade Virtual de Aprendizagem?

Através da análise dos dados da pergunta 5.1, verificamos que há evidências da Presença Social nesta turma virtual. Também na entrevista, todos os entrevistados

referiram que sentiam que pertenciam a uma comunidade virtual de aprendizagem, porque entendiam que existia interacção entre os vários membros, sentiam-se à-vontade para colocar dúvidas, partilhar recursos e informação e apoiavam-se uns aos outros.

A criação de uma ligação emocional e de laços de amizade foram potenciados pelos encontros no *Second Life*.

É de salientar a referência a esta comunidade ter ultrapassado o âmbito do *Moodle* e do *Second Life*, encontrando-se também nas várias redes sociais: *Facebook*, *Twitter*, *Blogues*, *Flickr*, entre outras.

De igual modo, verifica-se que o indicador relativo ao recurso ao vocativo regista um elevado número de referências, tendo estas revelado uma progressão crescente em cada sessão no *Second Life*. Este indicador está integrado na categoria coesiva e permite analisar a coesão e a ligação emocional entre os estudantes assim como a profundidade da relação entre os indivíduos e a quem se dirigem as mensagens. É de notar que nas entrevistas, todos os participantes foram unânimes em afirmar que, apesar de não conhecerem alguns dos colegas presencialmente, sentiam que os conheciam bem e que tinham desenvolvido relações de amizade que extravasavam o âmbito do curso.

Também na categoria **coesiva** se insere o indicador do sentido de comunidade que, apesar de registar um menor volume de referências, também está presente, sendo o quinto indicador em vinte indicadores analisados, no total das três sessões, no *Second Life* com um maior número de referências. Também no *Moodle* existe um volume razoável de referências, se tivermos em conta que apenas o fórum do café foi analisado. Este indicador encontra-se em oitavo lugar dos doze indicadores analisados.

Esta diferença de referências identificadas entre o *Moodle* e o *Second Life* prende-se com o facto de o sincronismo da comunicação no *Second Life* potenciar uma interacção mais intensa e informal, registando um volume superior de mensagens.

Constatamos, também, que alguns membros estavam sempre presentes em todas as sessões no *Second Life* e também eram interventivos no café do *Moodle* o que mostra o seu interesse pelos assuntos tratados.

#### **5.1.4. Quais são os constrangimentos do *Moodle* e do *Second Life* para o desenvolvimento da presença Social e da Socialização Online?**

A análise do estágio 1 do modelo dos cinco estádios de Salmon (2002) - *Acesso e a motivação* – é importante para compreender as dificuldades que os estudantes enfrentavam e proporcionar feedback atempado e adequado para a superação das mesmas. A autora esclarece que é neste estágio que os estudantes se familiarizam com a tecnologia utilizada no curso, desenvolvem as competências técnicas necessárias e a motivação para estar activamente online. Deste modo, foi criado um fórum de ajuda e feedback no *Moodle* e realizadas sessões síncronas no *Second Life* para apoiar a realização das actividades. Como recursos, foram ainda disponibilizados tutoriais de apoio à consecução das mesmas.

Verificou-se que o acesso ao *Moodle* não levantou qualquer dificuldade porque a maior parte dos estudantes já eram utilizadores frequentes deste sistema de gestão de aprendizagem. Os restantes estudantes também não manifestaram dificuldades pois consideraram-no bastante intuitivo.

Quanto ao acesso ao *Second Life*, algumas dificuldades foram manifestadas relativamente às características dos computadores que estavam a ser utilizados assim como ao acesso à Internet. Este mundo virtual, por vezes, também registou *lag* e *crashes*.

O *Second Life* é um mundo virtual que requer computadores com determinados requisitos que encarecem o equipamento e uma grande largura de banda. Por outro lado, ainda evidencia alguns problemas técnicos que carecem de uma rápida resolução para não desmotivar os seus utilizadores.

Por isso, nesta fase, é muito importante um bom acompanhamento dos estudantes e estes sentirem que têm apoio para que, à partida, não rejeitem este mundo virtual. Esta questão também identificada no estudo realizado por Edirisingha et al. (2009) que salientam que o estudo que conduziram

*Identified technological and communication aspects of SL that might have an impact on learning. Stage 1 of Salmon's five-stage model deals with the technological aspects ('access and motivation'). By foregrounding the technological issues and lowering the technological barrier, as was carried on this pilot study, it may be possible to make students' experience of Salmon's stage smoother. From a pedagogical*

*design point of view, it is necessary to consider and allow for the time and effort it takes to go through Stage 1 for socialisation to occur in stage 2 (p. 476).*

É de notar que os estudantes valorizaram pouco estas dificuldades tendo dado mais ênfase à dificuldade de utilização da *interface* do *Second Life* e ao tempo necessário para explorarem as várias funcionalidades e retenção da informação. Estas observações confirmam que a curva de aprendizagem no *Second Life* requer mais tempo, conforme vários autores têm constatado. Como exemplo, Weicha, Heyden, Sternthal e Merialdi (2010) argumentam que:

The problems with using a virtual world like SL for education and training lie mostly in the realm of technical and security issues. The software requires a download and has significant system requirements (processing power, up-to-date video card, and a fast broadband Internet connection), the learning curve for navigation and interaction is steep, and the possibilities for technical problems and failures during the actual event are numerous (p. 10).

Apesar destas limitações, também é argumentado que as potencialidades para a educação superam estas limitações. No entanto, urge que os *Linden Lab* encontrem uma forma de as superar.

No que concerne aos constrangimentos, pela análise dos dados obtidos nas entrevistas, verificamos que, relativamente ao *Moodle*, foi entendido como constrangimento o facto de a comunicação ser assíncrona, a não existência de chat de voz ou videoconferência assim como a não integração de redes sociais.

A gravação das mensagens escritas também foi considerada como uma limitação na medida em que não confere privacidade. As restrições visuais do *Moodle*, a não existência da presença física (*desimbodiment*) e a competência de saber comunicar por escrito, foram outras das limitações referenciadas.

Relativamente ao mundo virtual *Second Life*, constatou-se que a ausência da expressão facial, o facto de o avatar não ser uma representação fidedigna da pessoa, ou de ter uma forma diferente da humana, foram considerados como constrangimentos que podem ser melhorados mas que não impedem, nem a projecção da presença social nem a

---

socialização. Outro constrangimento indicado, prende-se com a imposição dos *Linden Lab* de cada avatar poder pertencer apenas a 25 grupos, na altura deste estudo.

Como limitações, foi indicado o facto de o funcionamento do *Second Life* não ser muito intuitivo, a dificuldade em associar o avatar à pessoa que o controla, a questão da identidade.

No âmbito da comunicação no *Moodle*, foram salientadas como dificuldades o grande volume de mensagens para ler, analisar e responder, o facto de uma mensagem só poder ser editada dentro dos trinta minutos em que é produzida e a questão de alguns browsers terem algumas incompatibilidades. Como exemplo dado, o browser Opera não permite inserir links no *Moodle*.

Quanto à comunicação no *Second Life*, foi salientada a dificuldade em se gerir a comunicação síncrona por escrito quando os participantes participavam todos ao mesmo tempo, a grande diversidade de menus disponíveis, a comunicação no chat local e as conversas paralelas com os amigos, assim como a gestão das mensagens e a realização de tarefas em simultâneo pois torna-se necessária uma competência de “multitasking” que nem todos têm desenvolvida.

A comunicação por voz também pressupõe a existência de normas para não se gerar o caos. Outra das limitações prende-se com a questão de as pessoas perderem a ligação ao *Second Life*. Mesmo quando retornam, a comunicação já não se processa com a mesma fluidez.

No entanto e, apesar das limitações/constrangimentos detectados, verificou-se que os estudantes projectaram a sua presença social, desenvolveram a sua identidade online e socializaram nestes dois ambientes. Consideraram também que, apesar de o *Moodle* e o *Second Life* serem dois contextos virtuais diferentes, tinham funcionado bem, complementando-se.

## 5.2. Considerações finais

A análise dos dados obtidos nas três sessões síncronas no *Second Life*, no café do *Moodle* e nas entrevistas contribuem para um melhor conhecimento sobre a forma como a presença social e a socialização se manifestam quer no *Moodle* quer no *Second Life*.

O *Moodle*, o *Second Life* e as actividades desenhadas nestes proporcionaram um contexto para que esta turma virtual estabelecesse a sua presença social e socializasse tanto com os seus pares como com os professores. A sua socialização quer no *Moodle*

---

quer no *Second Life* estendeu-se às redes sociais como, por exemplo, o *Facebook*, o *Flickr* e o *Twitter*.

O *Second Life* potencia a criação de proximidade e de presença social, contribuindo para a construção de confiança e colaboração (Danchak et al., 2001; Gunawardena, 1995; Rourke et al., 2001; Swan, 2002; Tu, 2002; Tu & Mclsaac, 2002). As ferramentas tecnológicas disponibilizadas pelo *Second Life* oferecem uma solução de banda larga elevada para a presença social e socialização online. O chat síncrono e a característica imersiva do *Second Life* são formas superiores de CMC e de presença online em detrimento das formas assíncronas. Gajendra, Sun e Ye (2010) afirmam mesmo que comparativamente às redes sociais como o *Facebook*, *Myspace*, *Twitter* e *Youtube*, o “*Second Life* has a feature of media richness and strong communication, cooperation and coordination facilities” (p. 532).

A experiência de socialização dos participantes revelou sentimentos positivos relativamente à natureza imersiva do *Second Life* e afirmaram que conferia um certo realismo (Sanders, 2005), o que suporta a hipótese de que os MUVes podem ser uma solução para os estudantes que sentem a falta da presença social nas formas assíncronas de CMC. Desta forma, o *SL* dá aos estudantes oportunidades mais realistas para interagir com os seus pares e tutores, conduzindo a elevados níveis de presença social.

As actividades desenhadas para o *Second Life*, os objectos e o ambiente tridimensional imersivo proporcionaram actividades exploratórias de aprendizagem aos participantes. Por outro lado, no *Moodle* possuíam os recursos, os guiões para cada uma das actividades e os fóruns de discussão para acompanhamento de cada actividade, tendo-se verificado que *Moodle* e o *Second Life* são duas ferramentas excelentes e complementares.

Enquanto que, no *Moodle* a interacção decorreu de forma mais suave, no *Second Life*, esta foi bastante intensa. O estágio da “socialização” decorreu sem problemas. O *MPEL-CAFÉ* constituiu-se como um espaço de comunicação informal, um terceiro lugar (Oldenburg, 1989), um espaço de interacção social, de descontração, de intervenções com recurso ao humor, de auto-revelação e, conseqüentemente, de proximidade entre os participantes. Também, as actividades de aprendizagem baseadas na exploração e na discussão sobre as funcionalidades do *Second Life* e a sua capacidade para fazerem os seus avatares interagirem uns com os outros, com o ambiente (andar, sentar, tomar uma bebida...) contribuíram para desenvolver a socialização. As dificuldades sentidas, por

---

exemplo, ao remover a saia que cobria parte das calças e a figura engraçada que o avatar transmitia, provocava o riso e aproximava as pessoas por detrás dos avatares.

Este estudo identificou ainda aspectos tecnológicos no *Second Life* e comunicacionais, quer no *Moodle* quer no *Second Life*, que podem ter impacto na aprendizagem. O estágio 1 do modelo dos 5 estádios de Salmon (2002) trata dos aspectos tecnológicos (*Access and motivation*). Ao antecipar as questões tecnológicas e reduzindo a barreira tecnológica, como foi feito neste estudo, a experiência dos estudantes foi menos problemática e estes sentiram-se apoiados na superação das suas dificuldades no estágio 1 de Salmon (2002). Do ponto de vista do design pedagógico, é necessário prever o esforço e tempo requeridos para o estágio 1 para que a socialização possa ter lugar no estágio 2.

A experiência de socialização dos participantes evidencia opiniões positivas acerca dos ambientes imersivos e da sua experiência deles, considerando-os mais próximos do contexto presencial do que o *Moodle*. No entanto, a criação da identidade e sua projecção através de um avatar é complexa e parece ter impacto na aprendizagem tornando-se necessária mais investigação nesta área.

### **5.3. Limitações do estudo**

Existem várias limitações neste estudo. Em primeiro lugar, o número de participantes é muito pequeno para ser representativo da população. Em segundo lugar, a investigação qualitativa não recolhe dados numéricos de uma audiência alvo. Consequentemente, este tipo de investigação não pode ser submetido a uma análise estatística para se verificar até que ponto é que as opiniões manifestadas pelos participantes reflectem as opiniões da população estudada. No entanto, a informação e análise aqui efectuadas podem contribuir para uma melhor compreensão acerca de alguns aspectos que os professores podem antecipar e melhorar quando vão implementar um curso estritamente online, sem recurso a sessões presenciais.

Em terceiro lugar, os estudantes foram entrevistados pelo investigador que também era professor, o que pode ter contribuído para não haver uma espontaneidade e naturalidade tão grande nas respostas. No entanto, os estudantes pareciam confortáveis e dispostos a responder às questões. O facto de o observador ser participante pode ter influenciado a forma como os dados foram registados e analisados. Por outro lado, um observador não participante também não teria um conhecimento tão completo nem dos

alunos nem de todas as situações experienciadas. Para colmatar esta situação, fez-se um registo dos dados que se pretendeu que fosse o mais rigoroso possível e recorreu-se ao apoio de especialistas para validar a metodologia.

Em quarto lugar, alguns estudantes podem ter tido tendência a expressar pontos de vista considerados socialmente correctos e a tentar não projectar uma imagem negativa. Por fim, devido ao tamanho limitado do presente estudo, não foi possível tratar todas as questões sendo necessárias futuras investigações.

#### **5.4. Perspectivas para futuras investigações**

As limitações supramencionadas e também mencionadas ao longo deste estudo apontam para algumas perspectivas de desenvolvimento, nomeadamente, saber se as pessoas sentem que os seus avatares são capazes de representar as suas identidades e até que ponto. Também seria interessante verificar se uma presença social elevada no *Second Life* contribui para melhores aprendizagens e um menor abandono dos alunos nos cursos de educação a distância.

Outra questão metodológica que teria interesse aprofundar e verificar é se os indicadores identificados como emergentes neste estudo também eram identificados noutros estudos.

---

## Referências bibliográficas

- Angeli, C., Bonk, C., & Hara, N. (1998). Content analysis of online discussion in an applied educational psychology course. Consultado Janeiro, 30, 2011 <http://crlt.indiana.edu/publications/crlt98-2.pdf>
- Antonijevic, S. (2008). *Second Life, Second Body*. Artigo apresentado na *European Communication Research and Education Association Conference*.
- Bardin, L. (2006). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Basham, D. A. (1991). The impact of computer-mediated communication. [Doctoral dissertation]. *Abstracts International*, 52 (7), 2509A.
- Bates, T. (2005). *Technology e-learning and Distance Education* (2nd ed.). London: Routledge.
- Bell, J. (1993). *Doing Your Research Project: A Guide for First-Time Researchers in Education & Social Science*. Oxford: OU Press.
- Benbunan-Fich, R., Hiltz, S., & Harasim, L. (2005). The online interaction learning model: An integrated theoretical framework for learning networks. In S. R. Hiltz & R. Goldman (Eds.), *Learning together online: Research on asynchronous learning networks* (pp. 19-37). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Biocca, F. (1997). Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer Mediated-Communication*, 3 (2).
- Biocca, F., Harms, C., & Burgoon, J. (2003). Toward a more robust theory and measure of social presence: review and suggested criteria. *Presence*, 12 (5), 456-480.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação, Coleção Ciências da Educação*. Porto: Porto Editora.
- Bussmann, H. (1998). Phatic communion. In G. Trauth, K., Kazzazi, & K. Kazzazi (Ed.), *Routledge dictionary of language and linguistics* (pp. 358). London: Routledge.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education* (Sixth ed.). London and New York: Routledge.
- Crato, M. R. (2008). *Vamos tomar um café online?: A expressão da presença social numa comunidade de ensino aprendizagem online*. Dissertação de mestrado em Psicologia Educacional, Instituto Superior de Psicologia Aplicada, Lisboa.
- Crato, M. R., Morgado, L. & Mendes, A. (2007). *The Cybercafé. Informal Interactions in an E-Learning Course*. EADTU Conference. 8-9 November, Lisbon.
- Cutler, R. (1995). Distributed presence and community in Cyberspace. *Interpersonal Computing and Technology: An electronic Journal for the 21st Century*, 3 (2), 12-32.

- 
- Daft, L., & Lengel, H. . (1984). Information richness: a new approach to managerial behavior and organizational design. In L. Cummings, & B. Staw (Ed.), *Research in organizational behavior* (Vol. 6, pp. 191-233). Homewood, IL: JAI Press.
- Daft, R., & Lengel, R. (1986). Organizational information requirements, media richness and structural design. *Management Science*, 32 (5), 554-571.
- De Lucia, A., Francese, R., Passero, I., & Tortora, G. (2009). Development and Evaluation of a Virtual Campus on Second Life: the case of Second DMI. *Computers & Education*, 52 (1), 220-233.
- December, J. (1996). What is Computer-mediated Communication? Consultado em Janeiro 15, 2011 <http://www.december.com/john/study/cmc/what.html>
- Dillenbourg, P. (2000). Virtual learning environments. *Artigo apresentado na EUN Conference 2000: «Learning in the new millennium:Building new education new education strategies for schools»* Consultado em Janeiro, 10, 2011 <http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.5.18.pdf>
- Donath, J. (2007). Virtually trustworthy. *Science*, 317, 53-54.
- DuVall, B., Powell, M., Hodge, E. & Ellis, M. (2007). Text messaging to improve social presence in online learning. *EDUCAUSE Quartely*, 30 (3).
- Edirisingha, P., Nie, M., Pluciennik, M., & Young, R. (2009). Socialisation for learning at a distance in a 3-D multi-user virtual environment. *British Journal of Educational Technology*, 40 (3), 458-479. doi: 10.1111/j.1467-8535.2009.00962.x
- EDUCAUSE. (2007). The Horizon Report (2007 ed.): Austin, Tx: The New MediaConsortium and Boulder, Co: Educause Learning Initiative.
- Eggs, S., & Slade, D. (1997). *Analyzing casual conversation*. Washington, DC: Cassell.
- Esteves, M., Fonseca, B., Morgado, L., & Martins, P. (2008). Uso do Second Life em Comunidade de Prática de Programação. *Prisma.com* 6, 19-31.
- Falman, S. (1981). The unofficial Smiley FAQ. Consultado em Janeiro, 10, 2011 <http://www.newbie.net/JumpStations/SmileyFAQ/index.html> .
- Garrison, R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. London & New York: RoutledgeFalmer.
- Garrison, R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text based environment: Computer conferencing in higher education*.
- Garrison, R., Cleveland-Innes, M., Koole, M., & Kappelman, J. (2006). Revising methodological issues in transcript analysis: Negotiated coding and reliability. *The Internet and Higher Education*, 9 (1), 1-8.
- Giddens, A., Duneier, M., & Appelbaum, R. (2005). *Introduction to Sociology* (5 ed.). New York, London: W. W. Norton & Company, Inc.
- Gillham, B. (2001). *Case Study Research Methods*. London, New York: Continuum.
- Gorham, J., & Christophel, D. (1990). The relationship of teachers' use of humor in the classroom to immediacy and student learning. *Communication Education*, 39 (46-61).

- 
- Grubb, A., & Hines, M. (2000). Tearing down barriers and building communities: Pedagogical strategies for the Web-based environment. R. A. Cole (Ed.) *Issues in Web-based pedagogy* (pp. 365-380).
- Günther, H. (2006). Pesquisa qualitativa v. pesquisa quantitativa: esta é a questão? *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 22 (2), 201-209.
- Gunawardena, C. (1994). Collaborative learning and group dynamics in computer-mediated communication networks. *Artigo apresentado na Second American Symposium on Research in Distance Education*.
- Gunawardena, C. (1995). Social presence theory and implications for interaction and collaborative learning in computer conferencing. *International Journal of Educational Telecommunications*, 1(2-3), 147 - 166.
- Gunawardena, C., Lowe, C. & Anderson, T. (1998). The development of an interaction analysis model for examining social negotiation of knowledge. *Artigo apresentado na 14th Conference of the Canadian Association for Distance Education*, 145-147.
- Harasim, L., Hiltz, S.R., Teles, L., & Turoff, M. (1995). *Learning networks: a field guide to teaching and learning online*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Holden, M., & Mitchell, W. (1993). The future of computer-mediated communication in higher education. *EDUCOM Review*, 28 (2), 31-37.
- Irwin, C., & Berge, Z. (2006). Socialization in the Online Classroom. *e-Journal of Instructional Science and Technology* 9 (1).
- Inman, C., Wright, V. & Hartman, J. (2010). Use of Second Life in K-12 and Higher Education: A Review of Research, *Journal of Interactive Online Learning*, 9, 1, 44-63.
- Jaques, D., & Salmon, G. (2007). *Learning in groups: a handbook for face-to-face and online environments*. London: Routledge Falmer.
- Kanuka, H., & Anderson, T. (1998). On-line social interchange, discord and knowledge construction. *Journal of Distance Education*, 13 (1), 57-74.
- Kovela, S. (n. d.). *3D Virtual Worlds and Education 2.0: The 'Second Life Perspective'*. School of Business Information Management, Kingston University.
- Kuehn, T. (1993). Communication innovation on a BBS: A content analysis. *Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21st Century*, 1(2).
- Lessard-Hébert, M.; Goyette, G., & Boutin, G. (1994). *Investigação qualitativa: fundamentos e práticas*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Livingstone, D. K., J. ( 2006). Massively multi-learner: recent advances in 3D social environments, computers and information systems journal. *School of Computing, University of Paisley*, 10 ( 2).
- Long, B. (2008). *Online Communities on the MUVE: Using Second Life to build an Online Peer-support Community for Pre-service Teachers* Master of Science in Technology & Learning, University of Dublin, Dublin.

- 
- Mason, R. (1990). *Conferencing for mass distance education*. Paper presented at the Third Guelph Symposium on Computer Mediated Communications, University of Guelph, Guelph, Ontario Canada.
- Mason, R., & Kaye, A. (1998). *Mindweve: Communication, Computers and Distance Education*, Oxford: Pergamon Press.
- McDonald, J. (1998). Interpersonal group dynamics and development in computer conferencing. *American Journal of Distance Education*, 12 (1), 7-25.
- McKerlich, R., & Anderson, T. (2007). Community of Inquiry and learning in immersive environments. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11(4).
- Meadows, M. (2008). *I, avatar: The culture and consequences of having a Second Life*. Indianapolis: New Riders.
- Mendes, A., Morgado, L., & Amante, L. (2010). Comunicação Mediatizada por Computador e educação online: da distância à proximidade. In Silva, M., Pesce, L. & Zuin, A. (Ed.), *Educação Online*, (pp. 247-279). Rio de Janeiro: Wak Editora.
- Mendes, A., Morgado, L., & Amante, L. (2008). Online Communication and E-learning. In T. Kidd, & H. Song (Ed.), *Handbook of Research on Instructional Systems and Technology* (Vol. II, pp. 927-943). Hershey: IGI Global.
- Mendes, A., Morgado, L., & Amante, L. (2006). Psicologia das Interações Online e E-Learning. Actas da Conferência "Paradigmas Educacionais em Mudança" Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa: Universidade Aberta.
- Merriam, S. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Miles, M., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Newbury Park: Sage Publications.
- Moore, M. (1993). Theory of Transactional Distance. In D. Keegan (Ed.), *Theoretical Principles of Distance Education* (pp. 22-39). London - New York: Routledge.
- Moreira, A., Barbas, M., Messias, I., Almeida, H. & Campiche, J. (2009). *SECOND LIFE Criar, Produzir, Importar*. Lisboa: FDTI: Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação.
- Mozo, A. & Serrano, F. (2006). *Sociabilidad en pantalla*, Barcelona: Editorial UOC.
- Murray, P., & Mason, R. (2003). Computer-Mediated Communication (CMC): state of the art. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta a Distância, Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED)*, 1(2).
- Nitsch, B. (2003). Examination of factors leading to student retention in online graduate education. Consultado em Janeiro, 10 de 2011 <http://www.decadeconsulting.com/decade/papers/StudentRetention.pdf>.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York: Paragon House.

- 
- Pereira, A., Mendes, A., Morgado, L., Amante, L., & Bidarra, J. (2008). Universidade Aberta's Pedagogical Model for Distance Education. *Universidade Aberta*. Consultado em Janeiro, 10 de 2011 <http://www.decadeconsulting.com/decade/papers/StudentRetention.pdf>
- Pereira, J. (2009). *Language Learning Quests in Second Life: A framework for blending digital game-based learning and virtual worlds*. Master of Arts in Educational Technology and TESOL, University of Manchester, Manchester. Consultado em Janeiro, 10 de 2011 [http://theswanstation.com/MA\\_Dissertation\\_files/Joe%20Pereira\\_Dissertation.pdf](http://theswanstation.com/MA_Dissertation_files/Joe%20Pereira_Dissertation.pdf)
- Picciano, A. (2002). Beyond student perceptions: Issues of interaction, presence, and performance in an online course. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 6 (1), 21-40.
- Pita, S. (2009). *Análise das interações no Second Life® em contexto educativo: um estudo de caso com os estudantes do MMEdu*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Aveiro, Aveiro. Consultado em Janeiro, 10 de 2011 <http://biblioteca.sinbad.ua.pt/teses/2009000713>.
- Pita, S. T. d. O. (2008). *Análise das interações no Second Life® em contexto educativo: um estudo de caso com os estudantes do MMEdu*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Aveiro, Aveiro. Consultado em Janeiro, 10 de 2011 <http://biblioteca.sinbad.ua.pt/teses/2009000713>
- Ponte, J. (2006). Estudos de caso em educação matemática. *Bolema* (25), 105-132.
- Pugliese, R. (1994). Telecourse persistence and psychological variables. *The Journal of Distance Education*, 22-39.
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. (1992). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.
- Rettie, R. (2003). Connectedness, awareness, and social presence. *Artigo apresentado no 6th International Presence Workshop*.
- Richardson, J., & Swan, K. (2003). Examining social presence in online courses in relation to students' perceived learning and satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.
- Robinson, P., Kestnbaum, M., Neustadtl, A., & Alvarez, A. (2000). Mass media use and social life among Internet users. *Social Science Computer Review*, 18 (4), 490-501.
- Romiszowski, A. J., & Mason, R. (1996). Computer-mediated communication. In D. H. Jonassen (Ed.), *The handbook of research for educational communications and technology* (pp. 438-456). New York: Simon & Schuster Macmillan.
- Rourke, L., & Anderson, T. (2004). Validity in quantitative content analysis. *Educational Technology Research and Development*, 52 (1), 5-18.
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, R., & Archer, W. (2000). Methodological issues in the content analysis of computer conferencing transcripts. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 11.
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, R., & Archer, W. (2001). Assessing social presence in asynchronous text-based computer conferencing. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50-71.
- Rovai, A. (2002). Building a sense of community at a distance. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3 (1).

- Rufer-Bach, K. (2009). *The Second Life grid: The official guide to communication, collaboration, and community engagement*. Indianapolis: Wiley.
- Salmon, G. (2000). *E-moderating: The key to teaching and learning online* (Second Edition ed.). London: Taylor & Francis.
- Salmon, G. (2002). *E-tivities: the key to active online learning*. London, New York: Routledge.
- Salmons, J. (2010). *Online Interviews in Real Time*. Los Angeles: Sage Publications, Inc.
- Sanders, R. (2005). Interaction and Online Learning Communities. In C. Crawford, D. Willis, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price & R. Weber (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference* (pp. 2320-2325). Chesapeake: Association for the Advancement of Computing in Education.
- Shamp, S. (1991). Mechanomorphism in perception of computer communication partners. *Computers in Human Behavior*, 7 (3), 147-161.
- Siemens, G. & Tittenberger, P. (2009). *Handbook for emerging Technologies for Learning*, Manitoba: University of Manitoba.
- Shin, N. (2003). Transactional Presence as a Critical Predictor of Success in Distance Learning. *Distance Education.*, 24 (1), 69-86.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. New York: Wiley.
- Smith, P., & Stacey, E. (2003). Socialization through CMC in differently structured environments. In S. Naidu (Ed.), *Learning and thinking with technology: principles and practices* (pp. 165-176). London: Kogan Page.
- Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32 (11), 1492-1512.
- Stake, R. (1995). *The Art of Case Study Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Swan, K. (2002). Immediacy, social presence, and asynchronous discussion. In J. Bourne, & J. Moore (Ed.), *Elements of quality online education* (Vol. 3, pp. 157-172). Needham, MA: Sloan Center for Online Education.
- Swan, K., & Shih, L-F. (2005). On the nature and development of social presence in online course discussions. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 9 (3), 115-136.
- Taylor, J. (2001). Fifth Generation Distance Education. *Artigo apresentado na the 20th ICDE World Conference*.
- Terdiman, D. (2004). Campus life comes to Second Life. *Wired News*
- Tinto, V. (1993). *Leaving college: Rethinking the causes and cures of student attrition* ( 2nd ed.). Chicago: The University of Chicago Press.
- Tu, C. (2002). The measurement of social presence in an online learning environment. *International Journal on E-Learning*, 1(2), 34-45.
- Tu, C., & Mclsaac, M. (2002). The relationship of social presence and interaction in online classes. *The American Journal of Distance Education*, 16(3), 131-150.

- 
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turoff, M. (1989). The Anatomy of a Computer Application Innovation: Computer Mediated Communications (CMC) *Technological Forecasting and Social Change*, 36, 107-122.
- Vieira, R. (1992). *Entre a Escola e o Lar*. Lisboa: Fim de Século.
- Vrasidas, C., & Glass, G. (2002). A conceptual framework for studying distance education. In C. Vrasidas & G. V. Glass (Eds.), *Distance education and distributed learning* (pp. 31-55). Greenwich, CT: Information Age Publishing.
- Xin, C.; & Feenberg, A. (2006). Pedagogy in Cyberspace: The Dynamics of Online Discourse, *Journal of Distance Education*, Vol. 21, (2), 1-25.
- Walther, J. (1994). Interpersonal effects in computer mediated interaction. *Communication Research*, 21(4), 460-487.
- Warburton, S. (2008). *Virtual spaces, second lives: what are the potential educational benefits of MUVES?* Paper presented at the JISC innovating e-learning online conference. Consultado em Janeiro, 10 de 2011 <http://www.slideshare.net/stevenw/virtualspaces-second-lives-what-are-the-potential-educational-benefits-of-muves-presentation>
- Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 414-426.
- Warburton, S., & Pérez-García, M. (2009). 3D design and collaboration in massively multi-user virtual environments. In D. Russell (Ed.), *Cases on collaboration in virtual learning environments: processes and interactions*. Hershey, PA: IGI Global.
- White, D. (2008). *From swords to hairstyles; bridging the divide between massively multilayer game design and Second Life (a short paper)*. ALT-C 2008 Conference Introduction and Abstracts. Paper presented at the 15th International Conference of the Association for Learning Technology, Sept 9–11, The University of Leeds, UK.
- White, W. W., B. (2000). *The online teaching guide: A handbook of attitudes, strategies, and techniques for the virtual classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Wiecha, J., Heyden, R., Sternthal, E., & Merialdi, M. (2010). Learning in a Virtual World: Experience With Using Second Life for Medical Education. *Journal of Medical Internet Research*, 12(1), e1. doi: 10.2196/jmir.1337
- Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods* (Second ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications



---

## Glossário de termos do *Second Life*

Os mundos virtuais como o *Second Life* dispõem de um vocabulário próprio. Por um lado, recorrendo a neologismos, por outro, atribuindo novos significados a termos já existentes. Neste glossário encontram-se alguns dos termos e expressões mais frequentes no neste mundo virtual.

### A

**AFK (Away From Keyboard)** - Esta expressão aparece escrita no chat quando alguém tem de se afastar do teclado.

**Animation** – arquivo do *Second Life* ou importado que permite variadas animações para o avatar.

**AO (Animation Override)** – Animações mais fluidas ou que conferem um estilo próprio ao avatar.

**Avatar** - a representação gráfica animada tridimensional dos seres humanos (residentes) em mundos virtuais. Esta representação pode ter a sua aparência alterada quase infinitamente.

**AV/AVI** - Diminutivo para avatar.

### B

**Ban** – Banir ( a pessoa não pode retornar ao local de onde foi banida)

**BRB, Brb ( Be right back)** – Informar num chat que estaremos ausentes do nosso PC durante algum tempo.

**Bump** – é o acto de empurrar outro residente, seja chocando directamente ou através de um objecto com um script para esse fim. Os projecteis, armas desenhadas para esse fim (empurrar) também são denominadas de “bump”.

### C

**Camera** – O que se vê no ecrã deve ser considerado como a visão da câmara. Este conceito é importante porque podemos alterar a forma de visionamento no *Second Life* sem movimentar o nosso avatar.

**Camp** – É uma acção praticada pelos avatares. Geralmente, ficam sentados ou dançam em determinados locais e são remunerados. O objectivo dos possuidores do espaço é aumentar o volume das visitas a uma determinada ilha ou terreno, para valorizar o local e posicioná-lo num determinado ranking que engloba todas as ilhas da Maingrid.

**Client** – Cliente. É um programa utilizado para ligar o computador pessoal do utilizador ao mundo virtual.

**Chat** – O ícone do chat encontra-se na parte inferior, esquerda do nosso ecrã e quando é activado, abre-se um pequena janela onde se pode escrever uma mensagem. Faz-se *enter* no nosso teclado e a mensagem aparece no nosso ecrã e pode ser vista por quem estiver no mesmo local, numa distância máxima de 20 metros, em qualquer direcção. É uma forma simples de comunicar no *SL* e é pública (quem estiver perto pode ler/responder).

**Crash** – Significa crachar. O programa bloqueia, deixa de funcionar e perde-se a ligação à Internet.

## F

**First Life** - A nossa existência no planeta Terra (também chamada VR, Vida Real)

**Freebie** – Palavra originada pela junção de *free* e *buy*. Refere-se a objectos que podem ser obtidos gratuitamente ou a preços muito baixos.

**Furry** - Um Furry é alguém cujo avatar parece um animal, como por exemplo um cão, gato ou lobo.

## G

**Grid** – Conjunto de regiões ou ilhas que formam o metaverso do *Second Life* para maiores de 16 anos.

**Griever** – Griever são avatares que perturbam, de diversas formas, os outros ou as suas propriedades, podendo mesmo causar danos.

## H

**HUB, TELEHUB, TH** – Trata-se de um dispositivo que permite o tele-transporte automático para outra localização. Quando se selecciona esta opção, chega-se ao HUB mais próximo do nosso destino, e depois pode-se voar ou caminhar até ao local exacto.

**HUD** – (acrónimo para *Heads up display*). O HUD é uma animação que permite que o avatar expresse várias emoções, realize actividades diversificadas e/ou dê informações. Geralmente, os HUDs são usados pelo avatar através da opção “vestir” e fica visível no ecrã. Têm várias funções como, por exemplo, disponibilizar texto previamente preparado no chat (SpeakEasyHUD).

## I

**IM** - Mensagem instantânea que pode ser privada (só entre 2 avatares) ou não.

**In world** - No *Second Life* "See you in world" significa: encontramos-nos no *SL* (frequentemente também aparece escrito com hífen: "*in-world*")

**Infohub** – Parcela de terreno pertencente a um *Linden* no *Second Life*. Serve para ajuda e informações.

**IT** - Information Technology – Tecnologia de Informação

## L

**Lag** - Latência. Um fenómeno muito comum: lentidão do sistema para fazer o download de texturas, dificuldade de movimentos e até pode provocar diversos erros, como a cabeça do avatar movimentar-se involuntariamente, o avatar andar sem controlo ou até deixar de conseguir movimentar o avatar.

**Landmark (LM)** - Ponto de referência: coordenadas de um determinado local no *SL* e que podem ser guardadas no inventário. Quando seleccionadas, somos transportados para esse destino.

**Landowner** – Residentes (avatares) que possuem ilhas. Pagam uma mensalidade pela conta no *SL* e outra pela ilha.

**Linden Dollars** – Moeda do *Second Life*.

**Linden Lab** – Empresa que criou e possui o *Second Life*. Encontra-se sediada em São Francisco, Estados Unidos da América.

**Lol** - Rir às gargalhadas. Escrito em chats para expressar divertimento.

**LSL (*Linden Scripting Language*)** - Linguagem de Programação Linden usada para vida e estabelecer a comunicação com e entre os objectos no *SL*.

## M

**Machinima** – termo criado a partir das palavras da língua inglesa *machine* (*máquina*) e *animation* (*animação*). Tanto pode ser um conjunto de técnicas de produção associadas como um género filmico, ou filme criado por tais técnicas de produção. No *Second Life* significa a técnica de filmar neste mundo virtual.

**Mature** – regiões que contém cenas de nudez, violência...

**Metaverse** - Metaverso, outro termo utilizado para designar *Second Life*.

## N

**Newbie** – Termo informal para se designar os novos residentes.

**No-copy** – os objectos que não têm permissão para ser copiados. Só o criador dos mesmos pode alterar essa propriedade.

**No-transfer** – os objectos não podem ser dados a outra pessoa. Geralmente, os criadores não disponibilizam esta permissão para que os seus objectos não possam ser revendidos e outras pessoas se apropriem dos seus lucros. Apenas o criador do objecto pode alterar esta propriedade.

**Notecards** – Notas. Trata-se de um item que se encontra no nosso inventário, pode ser criado pelo residente e conter texto, imagem, pontos de referência, texturas e até outras notas.

**Np (no problem)** - não há problema

## P

**Prim** – Diminutivo de primitivo. São os sólidos geométricos (cubo, esfera, cone, etc) usados para criar objectos desde móveis a edifícios, carros, entre outros.

**PST, Pacific Standard Time** – É o tempo padrão do *SL*, que se reporta ao tempo de San Francisco, na Califórnia onde está sediada a empresa Linden Lab, proprietária do *Second Life*. Localiza-se na parte superior direita do ecrã.

**Profile** – Perfil do avatar no *Second Life* que contém informação sobre o mesmo: quando foi criado, grupos em que está inscrito, locais favoritos, textos, imagens, descrições... O perfil deve ser PG – *Parental Guidance* (nada de nudez, profanação ou obscenidades – consta do TOS – *Terms of Service*).

## R

**Region** - áreas de terra com 256x256m no *Second Life*. Cada região é simulada por um único servidor, e é-lhe dado um nome igualmente único com a classificação do conteúdo (ou PG – *Parental Guidance*; orientação dos pais ou Adulto – *Mature*). Nestes espaços podem ser erguidas

construções e alterar a configuração do relevo. No seu formato original, uma região ou ilha é circundada por uma representação digital de mar e as ilhas encontram-se agrupadas em arquipélagos ou até continentes.

**Relog** – reiniciar o *Second Life*.

**Residents** – Residentes. Designação dada aos utilizadores do *Second Life*.

**REZZ** - Significa retirar um item do inventário e fazê-lo aparecer, como por magia, in-world. Geralmente, o objecto é arrastado do inventário para o chão e pode ser aberto e guardado no inventário novamente.

**RL** - Real life (Vida Real - mundo físico); a nossa existência no Planeta Terra (também denominada FL, First Life – a primeira vida)

## S

**Sandbox** – Caixa de areia. Local onde se podem rezzar, criar objectos que ali permanecem temporariamente

**Script** - Item inserido num objecto que lhe atribui a sua qualidade, como movimentação, etc. A Linguagem de Programação *Linden* é usada para escrever os scripts através de um editor de ficheiros de texto, no *Second Life*.

**Shape** – Designação para a forma do corpo que o avatar assume.

**Skin** – Pele do avatar.

**SLURL** – Link que se coloca num Web browser e que nos direcciona para um local no *Second Life*. Adopta o seguinte formato: `http://slurl.com/secondlife/<region>/<x-coordinate>/<y-coordinate>/<z-coordinate>/`

**Simulator (Sim)** - área de terra com 256x256m também denominada região. Um simulador (ou sim) é uma porção de terra que é propriedade de um residente (ou de um Linden) onde são construídos e armazenados os seus objectos.

**SL (Second Life)** - A segunda vida por contraponto à RL – Real Life – Vida Real.

**SL Viewer** – Trata-se de um software que utiliza a linguagem C++ e que se encontra no computador do utilizador.

**Spam** – mensagem repetitiva indesejada: anúncios, convites para festas...

## T

**Teleport** – Teletransporte ou teleporte. Uma das formas de movimentação no *Second Life*, de um local para outro.

**Textura** – um ficheiro de imagem, geralmente em formato Targa (tga) or JPEG (jpg) que é aplicado a uma superfície. Uma textura pode fazer com que um prim pareça uma rocha, uma parede de tijolo, uma janela... qualquer coisa! A maior parte das construções e objectos no *SL* são prims com texturas aplicadas às suas superfícies.

**TY** - Thank you (usado em chat para dizer obrigado).

## Y

**YW (You are welcome)** - Não tem de quê / é bem-vindo; dependendo do contexto.

## **ANEXOS**







---

## 1ª sessão no *Second Life*

[14:57] Avatar 17 está Online  
[14:57] Avatar 6 está Online  
[14:57] Avatar 19 está Online  
[14:57] Avatar 18 está Online  
[14:57] Avatar 13 está Online  
[14:57] Avatar 7 está Online  
[14:59] IM: Avatar 19: olá onde estás?  
[14:59] Avatar 20: para tirar a foto utilizamos o snapshot?  
[14:59] Avatar 22: sim  
[14:59] Avatar 22: Olá Avatar 18  
[15:00] Avatar 18: olá Avatar 6  
[15:00] Avatar 6: Olá  
[15:00] Avatar 22: Vou adicionar-te o grupo  
[15:00] Avatar 6: Era preciso trazer vestuário de noite :D  
[15:01] Avatar 6: a nossa "boss" está muito brilhante :)  
[15:01] Avatar 22: Olá  
[15:01] Avatar 22: receberam o convite?  
[15:01] Avatar 6: já aceitei o meu :)  
[15:02] Avatar 18: som  
[15:02] Avatar 22: Muito bem:) Assim é mais fácil a nossa identificação  
[15:02] Avatar 18: ok  
[15:02] Avatar 9 está Online  
[15:02] Avatar 17: que giro :)  
[15:03] Avatar 22: estou a testar o som  
[15:03] Avatar 8: bolas  
[15:03] Avatar 7: Olá Avatar 17 fez boa viagem?  
[15:03] Avatar 8: desculpem mas não consigo sentar-me.  
[15:03] Avatar 17: olá sim  
[15:03] Avatar 17: :)  
[15:03] Avatar 22: conseguem ouvir?  
[15:03] Avatar 8: calças apertadas  
[15:03] Avatar 17: ahahahahahahah  
[15:03] Avatar 22: Olá Avatar 9  
[15:03] Avatar 17: olhem, mas precisamos de som?  
[15:03] Avatar 6: aparecem aqui mais pessoas no chat, mas eu não os estou a ver  
[15:03] Avatar 22: Não  
[15:03] Avatar 9: olá  
[15:03] Avatar 17: ai k já estou td atrapalhada  
[15:03] Avatar 17: estamos cá em cima  
[15:03] Avatar 22: devem estar lá dentro, vamos ver  
[15:03] Avatar 17: no segundo andar  
[15:03] Avatar 13: olha  
[15:03] Avatar 6: vou voar :)  
[15:04] Avatar 22: ah... então agora é cá em baixo:)  
[15:04] Avatar 7: Se soubesse que o Avatar 8 trazia essa camisa tinha mudado a minha...:)  
[15:04] Avatar 22: agora:)  
[15:04] Avatar 13: nem sei como estou aqui  
[15:04] Avatar 6: agora já vos estou a ver :)  
[15:04] Avatar 8: lamento  
[15:04] Avatar 9: lol  
[15:04] Avatar 9: acho que vou tomar um cafézinho  
[15:04] Avatar 13: olá  
[15:04] Avatar 17: o Avatar 16, o Avatar 8 e a Avatar 21 tem a mesma camisola :)  
[15:04] Avatar 6: afinal o que se bebe por aqui  
[15:04] Avatar 21: já somos muitos  
[15:04] Avatar 8: mas foi a 1ª coisa (única) que apanhei  
[15:05] Avatar 17: como é sábado a noite vai um martinizito?  
[15:05] Avatar 6: foram todos à mesma loja  
[15:05] Avatar 13: só consegui chegar aqui porque vi 9 pessoas

---

[15:05] Avatar 8: além do mais isso tb revela bom gosto lol  
[15:05] Avatar 17: eheh  
[15:05] Avatar 9: e foi uma dificuldade, isto da roupa  
[15:05] Avatar 19 está Online  
[15:05] Avatar 13: gostava de saber  
[15:05] Avatar 17: eu encontrei uma mentora que me deu o guarda-roupa completo  
[15:05] Avatar 6: eu tive que "inventar" esta roupa  
[15:05] Avatar 17: e os cabelos e os olhos  
[15:05] Avatar 13: a partir das coordenadas como chego  
[15:05] Avatar 17: ate me deu uma maneira de andar sexy eheheh  
[15:06] Avatar 9: não tive essa sorte  
[15:06] Avatar 7: Também eu estava em saldo mas reparo que as "meninas" estão muito bonitas  
[15:06] Avatar 8: desisti de tentar sentar-me  
[15:06] Avatar 8: malditas calças  
[15:06] Avatar 4 está Online  
[15:06] Avatar 8: é o que dá querer parecer mais novo  
[15:06] Avatar 6: as "meninas" estão sempre bem apresentadas  
[15:06] Avatar 21: eu também tive mentor... foi o que valeu  
[15:06] Avatar 9: onde está o resto da turma?  
[15:07] Avatar 17: sempre descansa as pernas e não rasga as calças  
[15:07] Avatar 17: encoste-se à mesa  
[15:07] Avatar 22: era o que eu estava a pensar...  
[15:07] Avatar 9: lol  
[15:07] Avatar 7: Clica com a mãozinha numa cadeira e no menu opte por se sentar  
[15:07] Avatar 6: o Avatar 16 veio tirar umas fotos :D  
[15:07] Avatar 17: tem aí um vasinho com uma planta... tb serve de banco  
[15:07] Avatar 8: uff  
[15:07] Avatar 17: oh Avatar 6  
[15:07] Avatar 9: então a sua foto foi tirada aqui!!  
[15:07] Avatar 17: tá mt calado  
[15:07] Avatar 21: desculpem  
[15:08] Avatar 22: ora bem, onde vamos sentar?  
[15:08] Avatar 8: obrigado  
[15:08] Avatar 17: tá mt calado  
[15:08] Avatar 7: A Avatar 20 com os gestos de teclar parece que está a tricotar  
[15:08] Avatar 6: que eu?  
[15:08] Avatar 21: passei por cima da mesa  
[15:08] Avatar 17: ahahahahhahah  
[15:08] Avatar 9: no sofá?  
[15:08] Avatar 17: pois é  
[15:08] Avatar 6: o meu pc, só dá som de teclas  
[15:08] Avatar 21: já não há maneiras ah ah!  
[15:08] Avatar 22: ok  
[15:08] Avatar 9: junto da lareira não está calor  
[15:08] Avatar 8: ainda bem que o serviço é péssimo  
[15:08] Avatar 4: olá  
[15:08] Avatar 22: Olá  
[15:09] Avatar 12 está Online  
[15:10] Avatar 9: agora só falta o café  
[15:10] Avatar 22: Avatar 18, clique com o botão do lado direito e seleccione sit  
[15:10] Avatar 18: oK estava difícil  
[15:11] Avatar 9: tem lugar aqui ao lado  
[15:11] Avatar 9: boa  
[15:11] Avatar 18: Avatar 18 mas pouco esperto  
[15:11] Avatar 22: :)  
[15:12] Avatar 22: Ainda falta muita gente:)  
[15:12] Avatar 9: se calhar andam perdidos  
[15:13] Avatar 6: olá a todos  
[15:13] Avatar 9: olá  
[15:13] Avatar 4: howdy!  
[15:13] Avatar 9: Hey!  
[15:13] Avatar 18: olá  
[15:13] IM: Avatar 12: olá

---

[15:14] Avatar 22: olá  
[15:14] Avatar 22: Bem-vindos  
[15:14] Avatar 9: obrigada  
[15:15] Avatar 12: olá a todos  
[15:15] Avatar 13: olá  
[15:15] Avatar 13: eu não sei ficar sentada  
[15:15] Avatar 13: só vejo a opção  
[15:15] Avatar 13: levantar  
[15:16] Avatar 7: É de facto um lugar mais agradável vou tentar dar um kiss ao Avatar 13  
[15:16] Avatar 13: hihi  
[15:17] Avatar 22: Olá Avatar 15  
[15:17] Avatar 13: alguém me pode ajudar?  
[15:17] Avatar 22: Já faz parte do grupo?  
[15:17] Avatar 12: ainda sei pouco como me mexer aqui  
[15:17] Avatar 13: pois  
[15:17] Avatar 13: eu não sei como sentar  
[15:17] Avatar 13: só vejo a opção levantar  
[15:18] Avatar 9: clik no rato com o botão direito Avatar 13  
[15:18] Avatar 15: Boa noite  
[15:18] Avatar 13: sim estou a fazer isso  
[15:18] Avatar 15: Vejo que cá estamos mts  
[15:18] Avatar 12: vejo que há quem saiba por os braços atrás da cabeça Hi!hi!  
[15:18] Avatar 5: boa noite  
[15:18] Avatar 13: mas não tenho a opção sentar michi.  
[15:18] Avatar 9: eu até queria tirar esta posição que não gosto  
[15:18] Avatar 22: Avatar 13  
[15:19] Avatar 9: pode ajudar?  
[15:19] Avatar 22: experimente no sofá  
[15:19] Avatar 13: sim  
[15:19] Avatar 22: clique a almofada  
[15:19] Avatar 22: com o botão do lado direito do mouse  
[15:19] Avatar 13: opa  
[15:19] Avatar 12: Avatar 22, há regras para "obedecer" aqui?  
[15:19] Avatar 13: isto é para rir  
[15:19] Avatar 22: sim, vamos falar nisso  
[15:19] Avatar 12: ok  
[15:19] Avatar 22: assim que estejam todos confortáveis:)  
[15:20] Avatar 12: vejo pessoal de T-shirt. Vou mudar um pouco a aparência enqto se espera  
[15:20] Avatar 15 está Online  
[15:21] Avatar 22: Podemos começar?  
[15:21] Avatar 13: sim  
[15:21] Avatar 7: Obrigado por me aceitar no grupo  
[15:21] Avatar 21: ena tanta gente!  
[15:22] Avatar 22: Então vamos começar:)  
[15:22] Avatar 22: 1º  
[15:22] Avatar 6: ok  
[15:22] Avatar 9: ok  
[15:22] Avatar 7: Gostava de saber como posso convidar outros a juntarem ao meu grupo de amigos  
[15:22] Avatar 9: assim k o Avatar 12 mudar de roupa  
[15:22] Avatar 22: o objectivo era conhecermo-nos, e ficarmos a pertencer a este grupo para ser mais fácil reconhecermo-nos quando nos encontramos  
[15:22] Avatar 9: lol  
[15:23] Avatar 22: 2º como comunicar para não ser uma confusão  
[15:23] Avatar 22: então vamos seguir a ordem de trabalhos  
[15:23] Avatar 22: comunicar  
[15:23] Avatar 15: pp  
[15:23] Avatar 22: como já viram estamos no chat local  
[15:23] Avatar 15: sim  
[15:24] Avatar 22: Sim, Avatar 15?  
[15:24] Avatar 15: Já tinha reparado

[15:24] Avatar 22: isto quer dizer que todos os que estão neste local têm acesso a esta conversa  
[15:24] Avatar 15: e esta é a primeira vez que estou a conseguir alguma resposta...  
[15:24] Avatar 22: vou pdeir um favor  
[15:25] Avatar 22: pedir:)  
[15:25] Avatar 21: há pessoal lá em cima  
[15:25] Avatar 17: olá  
[15:25] Avatar 17: estávamos lá em cima.  
[15:25] Avatar 22: falar no fim ou só se houver uma dúvida impeditiva de continuarmos, ok?  
[15:25] Avatar 8: Boa Noite  
[15:25] Avatar 21: olá desceste?  
[15:25] Avatar 22: boa noite  
[15:25] Avatar 17: olá  
[15:25] Avatar 21: boa noite  
[15:25] Avatar 13: o  
[15:25] Avatar 13: ok  
[15:25] Avatar 18: tirei uma foto para mais tarde recordar  
[15:26] Avatar 15: estou a achar isto interessantíssimo  
[15:26] Avatar 15: dá um certo realismo  
[15:26] Avatar 4: vou ver se ficou lá alguém em cima  
[15:26] Avatar 7: Já tirei uma foto ao grupo  
[15:26] Avatar 22: ok  
[15:26] Avatar 22: posso continuar?  
[15:26] Avatar 15: além, mt além do MSN  
[15:27] Avatar 22: hello  
[15:27] Avatar 21: a placa gráfica do meu laptop esta a queixar-se  
[15:27] Avatar 22: estão a ouvir-me?  
[15:27] Avatar 17: sim  
[15:27] Avatar 5: sim  
[15:27] Avatar 9: sim  
[15:27] Avatar 6: sim  
[15:27] Avatar 8: não  
[15:27] Avatar 13: sim  
[15:27] Avatar 4: olá Avatar 16  
[15:27] Avatar 18: não  
[15:27] Avatar 22: "ouvir-me"  
[15:27] Avatar 8: só o matraquear das "teclas"  
[15:27] Avatar 5: és do MPEL?  
[15:28] Avatar 6: ouvir propriamente não, apenas a ver as mensagens  
[15:28] Avatar 4: sou  
[15:28] Avatar 5: anda daí que a reunião é lá em baixo  
[15:28] Avatar 21: pois só as teclas  
[15:28] IM: Avatar 19: local?  
[15:28] Avatar 18: sim  
[15:28] Avatar 17: Avatar 22... tem ai um relógio que brilha que não é brincadeira! :)  
[15:28] Avatar 22: quando quiserem ver o que já foi dito, clicam em histórico (histórico, supostamente☺)  
[15:28] Avatar 22: :)  
[15:29] Avatar 17: onde está o histórico?  
[15:29] Avatar 17: nao vejo...  
[15:29] Avatar 5: canto inferior esquerdo  
[15:29] Avatar 21: eu já estou quase histérica  
[15:29] Avatar 13: ao lado onde escreves  
[15:29] Avatar 7: Gosto da pose do Avatar 15 e do Avatar 18  
[15:29] Avatar 22: Uma forma de ficarem com a informação escrita é seleccionarem o texto do chat, ctrl C e depois colarem num documento word  
[15:29] Avatar 17: ah ok  
[15:29] Avatar 17: já encontrei  
[15:30] Avatar 22: quando comunicamos em grupo, e não queremos interromper, podemos enviar uma mensagem privada a uma pessoa  
[15:30] Avatar 21: eu tb  
[15:30] Avatar 13: como?

---

[15:30] Avatar 22: para fazer isso, seleccionam o avatar, clicam com o botão do lado direito e enviam IM  
[15:31] Avatar 22: dúvidas?  
[15:31] IM: Avatar 6: não  
[15:31] Avatar 17: estou a tentar e não vejo IM  
[15:31] Avatar 22: mt bem  
[15:31] Avatar 17: ah já vi!  
[15:31] Avatar 8: olá  
[15:31] Avatar 17: mas só alguns é k têm...  
[15:31] Avatar 22: cada um envia-me uma mensagem privada, por favor  
[15:31] Avatar 8: Olá tb  
[15:31] Avatar 21: como assim?  
[15:31] IM: Avatar 17: Olá Avatar 22  
[15:31] IM: Avatar 6: mais uma :)  
[15:32] Avatar 22: já recebi a do Avatar 6  
[15:32] IM: Avatar 8: Boa Noite  
[15:32] Avatar 21: ah já vi  
[15:32] IM: Avatar 5: o jantar demorou. sorry pelo atraso. :)  
[15:32] IM: Avatar 9: olá  
[15:32] Avatar 22: da Avatar 8  
[15:32] IM: Avatar 13: olá  
[15:32] IM: Avatar 13: estou a fazer bem  
[15:32] Avatar 22: Avatar 5  
[15:32] Avatar 20: já consegui adicionar como amiga  
[15:32] IM: Avatar 17: recebeu esta?  
[15:32] IM: Avatar 9: ok  
[15:32] IM: Avatar 12: É privado e não é...;)  
[15:32] Avatar 22: alguém com dúvidas?  
[15:33] IM: Avatar 18: olá  
[15:33] Avatar 12: Como se sabe que recebeu?  
[15:33] Avatar 13: a minha mensagem foi entregue  
[15:33] Avatar 22: a outra pessoa responde no mesmo canal:)  
[15:33] Avatar 8: pergunta  
[15:33] IM: Avatar 13: estou a fazer bem  
[15:34] IM: Avatar 13: ok  
[15:34] IM: Avatar 13: agora fecho esta janela  
[15:34] Avatar 8: a ideia é associarmo-nos todos como amigos?  
[15:34] Avatar 22: outra dica  
[15:34] Avatar 12: ok  
[15:34] IM: Avatar 15: Cá estou eu a ensaiar uma mensagem privada... ainda não a escuto com voice  
[15:34] Avatar 22: sim Avatar 8  
[15:34] Avatar 8: ok obrigado  
[15:34] Avatar 4: boa Avatar 16  
[15:34] IM: Avatar 20: olá, td bem? A Avatar 2 anda por aí?  
[15:34] Avatar 4: já estas cá dentro  
[15:34] Avatar 12: como se associa um amigo?  
[15:34] Avatar 4: eles estão ao li no outro canto  
[15:35] Avatar 22: outra dica  
[15:36] Avatar 13: sim  
[15:36] Avatar 22: não usem maiúsculas, isso equivale a gritar  
[15:36] Avatar 13: ok  
[15:36] Avatar 18: sim  
[15:36] Avatar 19 está Online  
[15:36] Avatar 22: outra situação  
[15:36] IM: Avatar 20: olá  
[15:37] Avatar 22: Não façam nada no SL ou no Moodle.... ou... que não fizessem presencialmente:)  
[15:37] Avatar 7: Isto tb pode servir para pôr qestos??  
[15:37] Avatar 17: ok  
[15:37] Avatar 22: claro  
[15:37] Avatar 18: ok  
[15:37] Avatar 22: sobre comunicação?  
[15:37] Avatar 15: o normal seria estar sempre a falar...  
[15:38] Avatar 22: na vida real também?  
[15:38] Avatar 15: mas aqui há que dar a vez... fim

[15:38] Avatar 17: :)  
[15:38] Avatar 15: lol  
[15:38] Avatar 22: tal como na vida real:)  
[15:38] Avatar 17: Na vida real tb convém dar a vez Oh Avatar 15!  
[15:38] Avatar 7: Deixei escapar a informação sobre o acesso ao chat ... como aceder e gravar?  
[15:38] Avatar 17: :)  
[15:38] Avatar 15: claro que sim  
[15:38] Avatar 12: é preciso adicionar todos como amigos?  
[15:39] Avatar 22: clique o histórico  
[15:39] Avatar 22: ao ter as pessoas como amigas é mais fácil saber quando estão online:)  
[15:39] Avatar 22: por exemplo, façam editar na barra de comandos superior  
[15:39] Avatar 13: já não sei quem me adicionou  
[15:40] Avatar 22: abram amigos  
[15:40] Avatar 20: histórico será inventoy  
[15:40] Avatar 22: o histórico está do lado esquerdo sobre o chat, cá em baixo  
[15:41] Avatar 22: abriam amigos?  
[15:41] Avatar 17: sim  
[15:41] Avatar 5: ya  
[15:41] Avatar 9: s  
[15:41] Avatar 21: sim  
[15:41] Avatar 18: sim  
[15:41] Avatar 8: sim  
[15:41] Avatar 22: então verão que quem está online está a negrito  
[15:41] Avatar 8: ok  
[15:41] Avatar 5: os amigos podem ver onde estamos se estivermos online, Avatar 22?  
[15:41] Avatar 17: posso fazer uma pergunta?  
[15:42] Avatar 22: se não estiverem no mesmo local, podem enviar uma IM a essa pessoa ou oferecer um teletransporte  
[15:42] Avatar 17: que não tem a ver com os amigos...  
[15:42] Avatar 22: Avatar 5, sim se seleccionar essa opção  
[15:42] Avatar 21: eu não estou a negrito  
[15:42] Avatar 22: Avatar 17, sim  
[15:42] Avatar 12: não consigo seleccionar o colega que quero adicionar. como faço?  
[15:42] Avatar 21: azul.... mais propriamente  
[15:42] Avatar 17: queria perguntar como é k arranjamos dinheiro para comprar roupa nova ou uma casinha... modesta aqui no SL?  
[15:42] Avatar 22: o colega está aqui?  
[15:42] Avatar 22: Avatar 17, vemos isso depois, ok?  
[15:42] Avatar 17: ah ok  
[15:43] Avatar 21: Avatar 21 sim estou  
[15:43] Avatar 17: :)  
[15:43] Avatar 22: senão começamos a fugir do nosso tema de hoje:)  
[15:43] Avatar 21: sim  
[15:43] Avatar 12: sim. Aos que consegui, apareceu o nome e uma "mão"  
[15:43] Avatar 17: sim desculpe :)  
[15:43] Avatar 22: Avatar 17, não tem problema:)  
[15:43] Avatar 22: ora bem, quem queria adicionar um amigo?  
[15:43] Avatar 17: eu kero...  
[15:44] Avatar 22: está aqui?  
[15:44] Avatar 17: não  
[15:44] Avatar 21 está Online  
[15:44] Avatar 17: não é parte do MPEL  
[15:44] Avatar 22: ah..  
[15:44] Avatar 5: o Avatar 16 tem um chapéu giro  
[15:44] Avatar 22: sabe o nome do avatar?  
[15:44] Avatar 12: eu queria adicionar mas não consigo com todos  
[15:44] Avatar 16: olá pessoal  
[15:44] Avatar 22: Olá Avatar 16  
[15:45] Avatar 16: é para tapar a careca  
[15:45] Avatar 17: é o nome do avatar  
[15:45] Avatar 22: então Avatar 17, faz assim  
[15:45] Avatar 12: tenho de aparecer à frente de cada um?  
[15:45] Avatar 6: Boo!

---

[15:45] Avatar 17: lol  
[15:45] Avatar 22: botão, cá em baixo, procurar  
[15:45] Avatar 8: Pergunta  
[15:45] Avatar 22: depois pessoas  
[15:45] Avatar 17: sim  
[15:45] Avatar 22: digite o nome do avatar  
[15:45] Avatar 21: será que apareço como online  
[15:46] Avatar 21: ainda estou a branco  
[15:46] Avatar 22: Calma Avatar 21  
[15:46] Avatar 21: ah estou  
[15:46] Avatar 17: já adicionei. Obrigada Avatar 22  
[15:46] Avatar 22: Ok Avatar 17  
[15:46] Avatar 17: :)  
[15:46] Avatar 22: Outra questão muito importante  
[15:46] Avatar 13 está Offline  
[15:47] Avatar 5: sim  
[15:47] Avatar 22: quando estão online, antes de oferecer um teletransporte, convém enviarem uma Im a essa pessoa e dizer onde estão  
[15:47] Avatar 13 está Online  
[15:47] Avatar 22: e se a pessoa aceitar o convite, então enviam o teletransporte, ok?  
[15:47] Avatar 17: sim  
[15:47] Avatar 5: e porquê?  
[15:48] Avatar 9: s  
[15:48] Avatar 13: fiquei sem net  
[15:48] Avatar 22: Imaginem que a pessoa não gosta do local:(  
[15:48] Avatar 9: lol  
[15:48] Avatar 22: pode ficar ofendida  
[15:48] Avatar 5: ok. :)  
[15:48] Avatar 13: o que foi dito  
[15:48] Avatar 22: pode haver mal-entendidos  
[15:48] Avatar 16: assim me aconteceu  
[15:48] IM: Avatar 6: como se envia o teletransporte, so vejo o MI  
[15:49] Avatar 22: o que é frequente acontecer em comunicação virtual se não tivermos estes cuidados que não passam de netiqueta:)  
[15:49] Avatar 13: e agora perdi o histórico da conversa  
[15:49] Avatar 15: então, tal como em todas as comunidades aqui também temos normas sociais, ....  
[15:49] IM: Avatar 15: pois parece que há mais colegas com o mesmo problema  
[15:50] Avatar 11: consegui chegar! Boa noite!!  
[15:50] Avatar 13: alguém pode enviar para o moodle depois o histórico desta aula?  
[15:50] Avatar 20: o meu pc não vai aguentar.  
[15:50] Avatar 22: olá Avatar 11  
[15:50] Avatar 22: Sim  
[15:51] Avatar 18: sim  
[15:51] Avatar 22: Dúvidas de comunicação?  
[15:51] Avatar 8: nope  
[15:51] Avatar 11: olá!! o meu pc está a fazer um barulho... ou levanta voo ou crasha!  
[15:51] Avatar 22: outra coisa importante é preencher o perfil  
[15:51] Avatar 13: tenho de pagar  
[15:51] Avatar 13: mas e a foto  
[15:52] Avatar 22: geralmente as outras pessoas vão sempre ver  
[15:52] Avatar 22: a foto não é importante☺  
[15:52] Avatar 22: :)  
[15:52] Avatar 13: ok  
[15:52] Avatar 8: pergunta?  
[15:52] Avatar 22: vejam o meu perfil para terem uma ideia  
[15:52] Avatar 13: está bem  
[15:52] Avatar 18: ok  
[15:52] Avatar 16: e como se coloca a tag MPEL?  
[15:53] Avatar 7: Ainda não consegui obter L\$ para a foto  
[15:53] Avatar 22: como não quero ser incomodada para assuntos que não tenham a ver com educação, optei por colocar os meus dados pessoais da 1st life:)  
[15:53] Avatar 22: eu comprei 1000 lindens e paguei 3 euros  
[15:53] Avatar 17: mas usamos o nosso dinheiro real?

[15:53] Avatar 22: se quiserem  
[15:53] Avatar 18: qual é a diferença 1st e 2nd life  
[15:54] Avatar 22: cerca de 3 euros:)  
[15:54] Avatar 20: isto é demais para mim  
[15:54] Avatar 17: encontrei uma mentora k me deu 100L  
[15:54] Avatar 13: ai pois  
[15:54] Avatar 22: 2nd life é e seu avatar e a sua vida aqui  
[15:54] Avatar 13: já somos 2  
[15:54] Avatar 22: 1st life é a sua vida real e só coloca informação se quiser:)  
[15:54] Avatar 11: pois... eu também n consegui entrar para o grupo... como faço?  
[15:54] Avatar 18: ok  
[15:55] Avatar 22: eu adicono ao grupo no fim:)  
[15:55] Avatar 11: obrigada!  
[15:55] Avatar 22: adiciono:)  
[15:55] Avatar 4: há sitios onde se podem conseguir pequenas quantias de Lindens for free...  
[15:55] Avatar 22: sim,  
[15:55] Avatar 5: ainda não fui à árvore....  
[15:55] Avatar 16: onde?  
[15:55] Avatar 22: mas por vezes o tempo que se perde...  
[15:55] Avatar 22: e por 3 euros e tal...  
[15:56] Avatar 11: onde é a árvore, mesmo?  
[15:56] Avatar 19 está Online  
[15:56] Avatar 13: mas como obtenho esse dinheiro  
[15:56] Avatar 22: 1000 lindens dá para fazer muitos uploads:)  
[15:56] Avatar 4: a árvore é na Virtual Ability  
[15:56] Avatar 4: 192,32,22  
[15:57] Avatar 13: como posso colocar esse dinheiro na minha 2nd life  
[15:57] Avatar 17: de que árvore estão a falar?  
[15:58] Avatar 20: eu passei por um sítio que tinha roupa free, mas não consegui fazer nada.  
[15:58] Avatar 11: é a árvore das patacas do 2nd life!  
[15:58] Avatar 17: lol  
[15:58] Avatar 15: lol  
[15:59] Avatar 20: obrigada, Avatar 22.  
[15:59] Avatar 22: ora bem, estamos em cima do tempo previsto, dúvidas?  
[15:59] Avatar 11: Avatar 21!!! Andas a voar por cima de nós!! eheheheh  
[15:59] Avatar 17: como é k podemos descobrir nomes de sirios para onde possamos kerer ir?  
[15:59] Avatar 21: Bom ... peço desculpa mas tenho que me ausentar  
[15:59] Avatar 17: sitios  
[15:59] Avatar 22: Ok Avatar 21  
[15:59] Avatar 21: a placa está louca e não vejo nada  
[15:59] Avatar 21: até amanhã  
[15:59] Avatar 9: pp  
[15:59] Avatar 22: gostava de arrumar esta questão da comunicação, há questões?  
[15:59] Avatar 11: no problem!  
[15:59] Avatar 9: bye Avatar 21  
[15:59] Avatar 17: julgo k nao  
[15:59] Avatar 11: xau  
[15:59] Avatar 8: não  
[15:59] Avatar 21: bye  
[16:00] Avatar 5: não  
[16:00] Avatar 4: cya  
[16:00] Avatar 13: nem sei  
[16:00] Avatar 18: ok  
[16:00] Avatar 9: não  
[16:00] Avatar 6: nops  
[16:00] Avatar 13: isto com o tempo  
[16:00] Avatar 16: não  
[16:00] Avatar 18: bye  
[16:00] Avatar 21 está Offline  
[16:00] Avatar 20: o pc bloqueia constantemente.  
[16:00] Avatar 11: eu não assisti...  
[16:00] Avatar 15: até à próxima  
[16:00] Avatar 22: então colocarei este texto no Moodle para consultarem:)

---

[16:00] Avatar 7: Boa noite, foi proveitoso até amanhã  
[16:00] Avatar 11: boa! ;)  
[16:00] Avatar 17: obrigada  
[16:00] Avatar 22: e considero esta sessão terminada  
[16:00] Avatar 11: amanhã??  
[16:00] Avatar 8: isso seria ótimo  
[16:00] Avatar 13: sim, sim obrigada  
[16:00] Avatar 18 está Offline  
[16:00] Avatar 17: então até à próxima sessão:)  
[16:00] Avatar 11: aqui?  
[16:00] Avatar 5: uma curiosidade...  
[16:01] Avatar 16: sim  
[16:01] Avatar 17: afinal isto é mais fácil e mais giro do k eu pensava  
[16:01] Avatar 17: :)  
[16:01] Avatar 22: quem quiser ficar mais um bocadinho a tirar dúvidas...  
[16:01] Avatar 9: qd é a próxima sessão?  
[16:01] Avatar 5: as horas que aparecem aqui à esquerda reportam-se a que espaço?  
[16:01] Avatar 22: se for 4:01 é o tempo no second Life  
[16:01] Avatar 13: hihi  
[16:01] Avatar 17: são 4 da tarde?  
[16:01] Avatar 5: ok  
[16:02] Avatar 22: sim  
[16:02] Avatar 17: este tempo é baseado em ke?  
[16:02] Avatar 11: marcaram um prox encontro?  
[16:02] Avatar 17: pq é k sao 4 da tarde  
[16:02] Avatar 4: mas está escuro lá fora  
[16:02] Avatar 8: pergunta?  
[16:02] Avatar 22: como temos muito a explorar, marcamos encontro para o próximo sábado, aqui, à mesma hora?  
[16:02] Avatar 9: boa  
[16:02] Avatar 8: as horas são PM/AM?  
[16:02] Avatar 11: ok!  
[16:02] Avatar 13: ok  
[16:02] Avatar 9: até lá  
[16:02] Avatar 17: mas os encontros vão ser sp ao sábado a noite?  
[16:02] Avatar 16: tudo bem  
[16:02] Avatar 5: ok, Avatar 22.  
[16:02] Avatar 11: até lá!  
[16:03] Avatar 22: sábado, 6ª  
[16:03] Avatar 22: podemos fazer rotativamente  
[16:03] Avatar 16: já agora como comunicar com voz?  
[16:03] Avatar 12: ok. Boa noite a todos  
[16:03] Avatar 15: por mim está bem  
[16:03] Avatar 16: não consigo  
[16:03] Avatar 17: e domingo a noite, não?  
[16:03] Avatar 9: era boa ideia  
[16:03] Avatar 22: lado direito, em baixo, talk  
[16:03] Avatar 5: boa noite, Avatar 12  
[16:03] Avatar 13: boa noite para todos  
[16:03] Avatar 11: eu não comunico... não tenho micro  
[16:03] Avatar 22: domingo é pior porque as pessoas trabalham logo de manhã cedo  
[16:03] Avatar 12: seria bom deixar no fórum para marcar encontro  
[16:03] Avatar 16: assim faço, mas parece que não me ouvem  
[16:03] Avatar 13: não tenho net em casa por isso sábado era bom para mim  
[16:03] Avatar 22: ok, boa noite:)  
[16:03] Avatar 8: O novo meeting será tb publicitado no LMS?  
[16:03] Avatar 15: agora julgo que nos iremos encontrando daqui para a frente  
[16:04] Avatar 16: vou tentar falar  
[16:04] Avatar 11: bom, até para a semana, vou tentar chegar mais cedo!  
[16:04] Avatar 22: ok  
[16:04] Avatar 9: só se ouve ruído  
[16:04] Avatar 6: o mesmo aqui  
[16:04] Avatar 13: pois

[16:04] Avatar 22: penso que é mesmo problema do SL  
[16:04] Avatar 13: aqui tb  
[16:04] Avatar 20: tb consigo ouvir esse Avatar 16  
[16:04] Avatar 6: só som de teclas e ruído  
[16:04] Avatar 4: bom, até à próxima  
[16:05] Avatar 22: tem a ver com a largura de banda  
[16:05] Avatar 13: tenho de ir boa noite  
[16:05] Avatar 22: Adeus Avatar 13  
[16:05] Avatar 5: até  
[16:05] Avatar 4: vou só dar um mergulho ao hawaii antes de ir dormir !  
[16:05] Avatar 5: boa noite  
[16:05] Avatar 13está Offline  
[16:05] Avatar 22: LOL  
[16:05] Avatar 9: lol  
[16:05] Avatar 16: talvez seja isso  
[16:05] Avatar 22: boa Avatar 4  
[16:05] Avatar 11: xau  
[16:05] Avatar 17: xau  
[16:05] Avatar 9: xau  
[16:05] Avatar 22: xau  
[16:05] Avatar 20: Boa noite para todos!  
[16:06] Avatar 22: Boa noite:)  
[16:06] Avatar 16: mas por outro lado por vezes ouço vozes  
[16:06] Avatar 5: ora bem....  
[16:06] Avatar 6: para os interessados, na vida real o SCP ganhou por 2, no SL não sei :)  
[16:06] Avatar 19está Online  
[16:06] Avatar 5: está na minha hora, também.  
[16:06] Avatar 9: estou a ouvir  
[16:06] Avatar 8: o benfica perdeu  
[16:06] Avatar 9: experiência  
[16:06] Avatar 5: fiquem bem. ;-)  
[16:06] Avatar 8: por 1 a 0  
[16:06] Avatar 5: até.  
[16:06] Avatar 6: perdeu mesmo?  
[16:06] Avatar 8: sim  
[16:07] Avatar 8: uma vergonha  
[16:07] Avatar 16: Avatar 9 verifique se me ouve novamente  
[16:07] Avatar 15: consegui ouvir alguém a fazer experiência on voice  
[16:07] Avatar 15: loud and clear  
[16:07] Avatar 9: sim  
[16:07] Avatar 6: isso é uma boa notícia  
[16:07] Avatar 9: estou a ouvir  
[16:07] Avatar 6: eu tb ouvi  
[16:07] Avatar 5: Avatar 22....  
[16:07] Avatar 6: quem foi?  
[16:07] Avatar 5: antes de sair  
[16:07] Avatar 16: ok obrigado  
[16:07] Avatar 7está Offline  
[16:07] Avatar 9: o Avatar 16  
[16:07] Avatar 6: foi o Avatar 16?  
[16:07] Avatar 5: estive a tentar fazer copy aqui da conversa  
[16:07] Avatar 22: certo  
[16:08] Avatar 9: agora ouvi mto bem  
[16:08] Avatar 5: consigo seleccionar, mas não consigo copiar  
[16:08] Avatar 15: caro Avatar 16, estou a ouvi-lo alto e claro  
[16:08] Avatar 22: ctrl C  
[16:08] Avatar 9: ctrl c  
[16:08] Avatar 5: ok  
[16:08] Avatar 16: para guardar esta conversa é necessário fazer cópia e paste?  
[16:08] Avatar 22: eu não, mas deve ser da minha ligação à internet:(  
[16:08] Avatar 22: sim  
[16:09] Avatar 9: sim  
[16:09] Avatar 22: copiar, e depois colar num documento word

---

[16:09] Avatar 5: eu estou a ouvir  
[16:09] Avatar 8: afirmativo ouço forte claro  
[16:09] Avatar 15: O Avatar 15 está a ouvir tb  
[16:09] Avatar 9: lol  
[16:09] Avatar 4está Offline  
[16:09] Avatar 6: já consegui falar :D  
[16:09] Avatar 8: para falar como se faz?  
[16:10] Avatar 6: pressiona o botão Talk  
[16:10] Avatar 12está Offline  
[16:10] Avatar 8: ok  
[16:10] Avatar 19está Offline  
[16:10] Avatar 16: premir o botão TALK no canto inferor direito e falar  
[16:10] Avatar 22: Então boa noite e obrigada por terem vindo:)  
[16:10] Avatar 9: boa noite e obrigada  
[16:11] Avatar 9 está Offline

---

## 2ª Sessão *Second Life*

[14:36] Avatar 17 is Online  
[14:36] Avatar 3 is Online  
[14:36] Avatar 21 is Online  
[14:39] Avatar 13 is Online  
[14:50] Avatar 3: aqui vai!  
[14:50] Avatar 22: Olá  
[14:50] Avatar 17: Olá  
[14:50] Avatar 22: Tudo bem?  
[14:50] Avatar 3: olá!  
[14:50] Avatar 14 is Online  
[14:51] Avatar 3: sim!  
[14:51] Avatar 22: Avatar 14, já a adicionei ao grupo?  
[14:51] Avatar 3: ainda não, pois na semana passada não consegui entrar  
[14:52] Avatar 22: ok, vou já tratar disso:)  
[14:52] Avatar 3: obrigada!  
[14:52] Avatar 17: a Avatar 14 está a divertir-se a mudar de roupa eheh  
[14:53] Avatar 17: esse nao vai bem com a saia  
[14:53] Avatar 22: LOL  
[14:53] Avatar 22: Olá  
[14:53] Avatar 17: lol  
[14:53] Avatar 9: olá  
[14:53] Avatar 22: Como vão:)  
[14:53] Avatar 9: boa noite  
[14:53] Avatar 22: um cafézinho sabe bem:)  
[14:53] Avatar 13: pois  
[14:53] Avatar 13: sim  
[14:54] Avatar 9: estou aqui a beber um cafézinho  
[14:54] Avatar 19 is Online  
[14:54] Avatar 9: já conseguiste?  
[14:54] Avatar 13: olha isto para mim ainda é tudo novo  
[14:54] Avatar 13: sim  
[14:54] Avatar 9: tb para mim  
[14:54] Avatar 13: obrigada  
[14:55] Avatar 9: é a1ª vez que consigo beber 1 coffee  
[14:55] Avatar 13: mas já sei como é  
[14:55] Avatar 13: olha a semana passada não conseguia ficar sentada  
[14:55] Avatar 9: boa  
[14:55] Avatar 9: e hoje não sei  
[14:56] Avatar 9: eu tinha uma postura que detestava  
[14:56] Avatar 13: quer dizer, acho que sei  
[14:56] Avatar 13: vamos lá ver  
[14:56] Avatar 9: sabes  
[14:56] Avatar 22: Bonito visual, Avatar 17:)  
[14:56] Avatar 13: vamos até um sofá  
[14:56] Avatar 9: ok  
[14:56] Avatar 3: ai meu deus  
[14:57] Avatar 13: o que se passa?  
[14:57] Avatar 22: Avatar 14, click sobre a saia com o botão do lado direito do rato e clique em tirar ou take  
[14:57] Avatar 3: peço desculpa, ainda não controlo muito bem o avatar  
[14:57] Avatar 13: pois  
[14:58] Avatar 22: Não tem que pedir desculpa☺ é preciso é prática:)  
[14:58] Avatar 13: boa  
[14:58] Avatar 3: AHHH  
[14:58] Avatar 16 is Online  
[14:58] Avatar 13: tive tanto tempo para fazer isso  
[14:58] Avatar 3: perfeito!  
[14:58] Avatar 22: Bravo!  
[14:58] Avatar 3: nem sei como agradecer... a sério!  
[14:58] Avatar 3: obrigada a todas!  
[14:58] Avatar 17: eheh

---

[14:58] Avatar 22: Não é preciso, a sério!  
[14:58] Avatar 22: Vamos tentar sentar?  
[14:58] Avatar 13: Onde está a Avatar 22?  
[14:58] Avatar 9: ok  
[14:58] Avatar 3: sim  
[14:58] Avatar 22: Aqui  
[14:59] Avatar 14: yooooooooo  
[14:59] Avatar 13: não estou a ver  
[14:59] Avatar 3: posso pedir ajuda também para sentar?  
[14:59] Avatar 17: alô  
[14:59] Avatar 22: Avatar 14, bem-vindo:)  
[14:59] Avatar 13: sim  
[14:59] Avatar 17: carrega com o botão direito no sitio onde se ker sentar e escolhe sit here  
[14:59] Avatar 16: Boa noite  
[14:59] Avatar 14: olha as minhas amigas  
[14:59] Avatar 15 is Online  
[14:59] Avatar 17: para se levantar clica stand up  
[14:59] Avatar 14: eheheh  
[15:00] Avatar 14: sentei primeiro  
[15:00] Cup of fresh ground coffee whispers: Now THAT I needed!  
[15:00] Avatar 5 is Online  
[15:00] Avatar 3: obrigada uma vez mais  
[15:00] Avatar 3: de facto quem não sabe é como quem não vê  
[15:00] Avatar 13: não vejo nada  
[15:00] Avatar 13: a minha net não está bem  
[15:00] Avatar 17: ;)  
[15:00] Avatar 22: LOL  
[15:00] Avatar 16: Posso sentar-me junto de Vós  
[15:00] Avatar 13 is Offline  
[15:00] Avatar 17: claro  
[15:00] Avatar 3: claro!  
[15:00] Avatar 22: Concerteza, olá Avatar 16  
[15:00] Avatar 14: olá Avatar 13  
[15:01] Avatar 16: passaram bem?  
[15:01] Avatar 17: oh Avatar 3, olhe k depois de tanta escolha esta aí com um top... muito sexy eheh  
[15:01] Avatar 17: Avatar 14  
[15:01] Avatar 22: Olá  
[15:01] Avatar 14: já bebia qq coisa  
[15:01] Avatar 19: como é que entro no grupo?  
[15:02] Avatar 9: Avatar 14 há café  
[15:02] Avatar 13 is Online  
[15:02] Avatar 5: boa noite  
[15:02] Avatar 9: e bolos  
[15:02] Avatar 17: como é k se bebe?  
[15:02] Avatar 22: Pois, o serviço é que é um pouco pior  
[15:02] Avatar 3: acho que tenho que trocar!!! não deve ser muito "católico" lolol  
[15:02] Avatar 15: Boa Noite a todos  
[15:02] Avatar 9: talvez a Avatar 22 explique melhor que eu  
[15:02] Avatar 12 is Online  
[15:02] Avatar 22: temos que trazer merenda de casa LOL  
[15:02] Avatar 17: lol  
[15:02] Avatar 22: Olá  
[15:02] Avatar 16: Boa noite Avatar 15  
[15:03] Avatar 16: Hey!  
[15:03] Avatar 19: Boa noite a todos  
[15:03] Avatar 17: é suposto ouvirmo-nos uns aos outros?  
[15:03] Avatar 14: vou mas é dormir uma soneca  
[15:03] Avatar 16: Boa noite Avatar 19  
[15:03] Avatar 9: vá lá buscar um cafézinho  
[15:03] Avatar 14: ehehehe  
[15:03] Avatar 16: Já Avatar 14  
[15:03] Avatar 3: ah, ok  
[15:03] Avatar 17: é so chat

[15:03] Avatar 10 is Online  
[15:04] Avatar 16: também bebia um café  
[15:04] Avatar 16: onde se vai buscar  
[15:04] Avatar 18 is Online  
[15:04] Avatar 14: grande cena  
[15:04] Avatar 6 is Online  
[15:04] Avatar 14: grandes malucos  
[15:04] Avatar 19: estão todos tão giros  
[15:04] Avatar 19: lol  
[15:04] Avatar 9: estamos  
[15:05] Avatar 9: lol  
[15:05] Avatar 14: parecemos a familia Adams  
[15:05] Avatar 22: Olá Avatar 10  
[15:05] Avatar 10: Olá!!!!  
[15:05] Avatar 6: boa noite :)  
[15:05] Avatar 10: cheguei.  
[15:05] Avatar 10: que bom ver-vos aqui.  
[15:05] Avatar 16: bem-vindo  
[15:05] Avatar 18: olá  
[15:05] Avatar 16: Saudades!  
[15:05] Avatar 14: eh pá  
[15:06] Avatar 10: pois, Avatar 16  
[15:06] Avatar 16: Avatar 14 na vida real quem é?  
[15:06] Avatar 14: Sou xxxx  
[15:06] Avatar 22: O Avatar 10 é mesmo alto:)  
[15:06] Avatar 19: vou dar uma voltinha para ver as vistas!  
[15:06] Avatar 5: pois, na vida real...  
[15:06] Avatar 22: Avatar 19, iamos começar, pode ser?  
[15:06] Avatar 12: Boa noite a todos.  
[15:06] Avatar 14: não há música???  
[15:06] Avatar 19: ok  
[15:06] Avatar 5: tenho de pôr aqui ao lado uma cábula para saber quem é quem...  
[15:06] Avatar 22: Vem-vindo  
[15:06] Avatar 10: olá Avatar 19  
[15:06] Avatar 13: não consigo ver nada  
[15:06] Avatar 13: isto é normal  
[15:07] Avatar 22: como eu  
[15:07] Avatar 22: Vamos começar?  
[15:07] Avatar 19: olá Avatar 10!  
[15:07] Avatar 19: ok  
[15:07] Avatar 5: ok  
[15:07] Avatar 16: sim  
[15:07] Avatar 10: tudo ok  
[15:07] Avatar 6: ok  
[15:07] Avatar 9: ok  
[15:07] IM: Avatar 12: Olá. Mudei de aparência, espero que para melhor. ;)  
[15:07] Avatar 10: ok  
[15:07] Avatar 14: sentar na mesa é bem fixe  
[15:08] Avatar 22: Então relembro as regras: interromper se houver uma dúvida impeditiva de continuarmos e pedir a palavra para termos alguma ordem, ok?  
[15:08] Avatar 19: ok  
[15:08] Avatar 22: pedir a palavra=PP  
[15:08] Avatar 10: arranjei lugar  
[15:08] Avatar 18: ok  
[15:08] Avatar 10: força  
[15:09] Avatar 22: Para já, da actividade que estão a realizar, estão com dificuldade em realizar alguma das tarefas?  
[15:09] Avatar 10: pp  
[15:09] Avatar 22: Sim, Avatar 10  
[15:09] Avatar 11 is Online  
[15:10] Avatar 10: desculpem a pergunta, mas ainda não sei como comprar coisas, nem onde buscar dinheiro.  
[15:10] Avatar 12: PP  
[15:10] Avatar 11: olá a todos!

---

[15:10] Avatar 22: Ok, ir buscar dinheiro pode ser na árvore das patacas  
[15:11] Avatar 22: na Virtual Island (afinal é Virtual Ability) LOL  
[15:11] Avatar 16: pp  
[15:11] Avatar 22: Olá Avatar 11, bem-vinda  
[15:11] Avatar 22: Avatar 12 tem a palavra  
[15:11] Avatar 10: vou anotar isso  
[15:11] Avatar 11: atarsei-me muito?  
[15:11] Avatar 11: atrasei-me  
[15:11] Avatar 12: Como coloco a foto do avatar no meu perfil do avatar?  
[15:12] Avatar 11: OK, ainda bem  
[15:12] Avatar 22: não, estamos a começar  
[15:12] Avatar 22: alguém quer explicar?  
[15:12] Avatar 17: eu tb gostava de saber :)  
[15:12] Avatar 22: ok, então vamos lá  
[15:12] Avatar 5: A primeira condição é ter dinheiro...  
[15:12] Avatar 11: qual é o tema?  
[15:13] Avatar 22: sim, 10 lindens  
[15:13] Avatar 17: ah já sei...  
[15:13] Avatar 15: pp  
[15:13] Avatar 22: Avatar 11, para já estamos a tirar dúvidas sobre as actividades que têm de realizar  
[15:13] Avatar 22: é sobre a foto no perfil, Avatar 15?  
[15:13] Avatar 15: sim  
[15:13] Avatar 11: ok  
[15:14] Avatar 13: PP  
[15:14] Avatar 22: ok, força  
[15:14] Avatar 15: há um processo em que não é necessário o dinheiro  
[15:14] Avatar 19: como?  
[15:14] Avatar 4 is Online  
[15:14] Avatar 13: como?  
[15:15] Avatar 15: que é guardar a imagem num ficheiro do PC e depois carregá-la no flickr  
[15:15] Avatar 17: mas isso fica no perfil do avatar aqui no SL?  
[15:15] Avatar 15: isso, não fica  
[15:16] Avatar 17: pois...  
[15:16] Avatar 15: ou pelo menos não o testei, ainda  
[15:16] Avatar 4: boa noite  
[15:16] Avatar 4: ena tantos  
[15:16] Avatar 17: acho k o marco estava a perguntar sobre o perfil no SL  
[15:16] Avatar 22: Olá Avatar 4:)  
[15:16] Avatar 12: sim  
[15:16] Avatar 4: howdy!  
[15:16] Avatar 15: sorry  
[15:16] Avatar 5: alô  
[15:16] Avatar 12: talvez seja preciso primeiro por no inventory  
[15:16] Avatar 22: Sim, Avatar 10, é sobre a foto?  
[15:16] Avatar 4: como se diz no Texas  
[15:16] Avatar 22: LOL  
[15:16] Avatar 10: (eu não falei)  
[15:17] Avatar 15: desculpem  
[15:17] Avatar 12: não sei como colocar no inventory - photos  
[15:17] Avatar 13: mas como vou buscar ao flickr?  
[15:17] Avatar 22: Está com o braço no ar, pensava que estava a pedir a palavra LOL  
[15:17] Avatar 17: ahahahahaha  
[15:17] Avatar 11: acho q tirei o lugar a alguém lool  
[15:17] Avatar 22: Então, eu vou explicar, prometo que vou tentar fazer um pouco melhor do que a Vip Manicure, ok?  
[15:18] Avatar 13: ok  
[15:18] Avatar 11: pleaaaase!!!  
[15:18] Avatar 3: ahahah  
[15:18] Avatar 12: haha  
[15:18] Avatar 19: lol  
[15:18] Avatar 14: devagarinho...  
[15:18] Avatar 13: pois devagarinho, que isto ....  
[15:18] Avatar 14: tá lentinho;)

[15:19] Avatar 13: pois está  
[15:19] Avatar 22: tiram a fotografia, têm que fazer o upload e pagar os 10 lindens e de imediato fica no vosso inventário como textura  
[15:19] Avatar 13: mas eu não tenho dinheiro  
[15:19] Avatar 22: depois, editam o perfil e no lugar da foto, adicionam essa textura  
[15:19] Avatar 19: e quem não tem?  
[15:19] Avatar 16: e a árvore das patacas não encontro  
[15:19] Avatar 17: LOL  
[15:20] Avatar 22: Quem não tem dinheiro pode ir à ilha Virtual Island que lá arranjam dinheiro  
[15:20] Avatar 13: pois, o meu problema é o dinheiro  
[15:20] Avatar 19: vou lá agora  
[15:20] Avatar 6: vai ao Totta  
[15:20] Avatar 22: Pode ser no fim?  
[15:20] Avatar 17: a crise já chegou ao SL!  
[15:20] Avatar 17: :)  
[15:20] Avatar 11: ahahahah  
[15:20] Avatar 3: ahahah  
[15:20] Avatar 12: Thanks, Avatar 22  
[15:20] Avatar 15: rs  
[15:20] Avatar 22: Queria explicar-vos outra coisa importante  
[15:21] Avatar 21: Boa noite a todos  
[15:21] Avatar 5: alô  
[15:21] Avatar 11: olá Avatar 21  
[15:21] Avatar 13: olá  
[15:21] Avatar 13: boa noite  
[15:21] Avatar 16: por lá andei e só comprei roupa a 0 lindens  
[15:21] Avatar 22: na semana passada estivemos a adicionar amigos e é necessário conhecer as várias opções, ok?  
[15:21] Avatar 17: ok  
[15:21] Avatar 22: Olá Avatar 21, bem-vinda:)  
[15:21] Avatar 13: PP  
[15:21] Avatar 21: O rigada  
[15:21] Avatar 1: olá a todos!  
[15:22] Avatar 22: Sim Avatar 13  
[15:22] Avatar 1: sou a Avatar 1 (*nome da vida real*)  
[15:22] Avatar 1: :)  
[15:22] Avatar 13: no meu PC não consigo ver ninguém  
[15:22] Avatar 22: Olá, bem vinda:)  
[15:22] Avatar 13: nem sofás nem cadeiras  
[15:22] Avatar 22: Vou adicioná-la ao grupo, ok?  
[15:22] Avatar 22: Só um momento  
[15:22] Avatar 1: ok!  
[15:22] Avatar 14: ó Avatar 13 (*nome da vida real*)...  
[15:22] Avatar 14: imaginas  
[15:22] Avatar 1: yes!  
[15:22] Avatar 13: por isso não sei se consigo  
[15:23] IM: Avatar 19: não encontro árvore  
[15:23] Avatar 10: pp  
[15:23] Avatar 13: executar as opções  
[15:23] Avatar 1: como faço para pertencer ao grupo mpel3?  
[15:24] Avatar 1: gracias!  
[15:24] Avatar 10: reparei que há colegas a entrar e que não vêm. Só se forem adicionados ao grupo é que vêm? Este espaço pode ser visto por mais pessoas que não o MPE03SL?  
[15:24] Avatar 13: olha, estou a ver o Avatar 16  
[15:24] Avatar 22: WC  
[15:24] Avatar 22: WC=Welcome:)  
[15:25] Avatar 18: ahahah  
[15:25] Avatar 17: k som e este?  
[15:25] Avatar 22: Sim Avatar 10  
[15:25] Avatar 17: LOL  
[15:25] Avatar 11: alguém está com o som on?  
[15:25] Avatar 14: lingua de fora  
[15:25] Avatar 16: olá Avatar 13

---

[15:25] Avatar 14: eheheheh  
[15:25] Avatar 17: ahahahahahaha  
[15:25] Avatar 12: Avatar 4,ele está perdido?  
[15:25] Avatar 13: olá  
[15:25] Avatar 19: PP  
[15:25] Avatar 22: É verdade, este espaço não é restrito ao MPEL  
[15:25] Avatar 22: Pertence à Universidade do Texas  
[15:25] Avatar 6: Boo!  
[15:25] Avatar 13: Avatar 16  
[15:25] Avatar 11: ahahahahahaha  
[15:25] Avatar 10: ah...  
[15:25] Avatar 16: sim  
[15:26] Avatar 14: sou mesmo parvo  
[15:26] Avatar 17: PP  
[15:26] Avatar 14: sorry  
[15:26] Avatar 22: Sobre os amigos  
[15:26] Avatar 19: fui até virtual island mas não encontrei a tal árvore  
[15:26] Avatar 22: Por favor,  
[15:26] Avatar 22: Avatar 19, no final vou lá consigo, pode ser?  
[15:26] Avatar 19: combinado  
[15:26] Avatar 22: :)  
[15:26] Avatar 16: aproveitava a boleia  
[15:27] Avatar 22: OK  
[15:27] Avatar 17: podemos ir tds?  
[15:27] Avatar 10: posso colar-me?  
[15:27] Avatar 15: boa  
[15:27] Avatar 13: tambem gostava, mas não vejo nada  
[15:27] Avatar 22: claro, vamos todos  
[15:27] Avatar 3: exacto, também me junto!  
[15:27] Avatar 11: eheheh  
[15:27] Avatar 14: pera aí  
[15:27] Avatar 16: pataca para tantos?  
[15:27] Avatar 14: perdi o fio  
[15:27] Avatar 17: viagem de turma!  
[15:27] Avatar 15: lol  
[15:27] Avatar 14: onde vão  
[15:27] Avatar 9: o melhor é fazermos uma visita turistica  
[15:27] Avatar 14: ??  
[15:27] Avatar 13: vsita de estudo  
[15:27] Avatar 22: então vou explicar 2 coisas e depois vamos todos, ok?  
[15:27] Avatar 10: (ou é de mim ou o povo está todo sem dinehrio. ahahahah  
[15:27] Avatar 17: ok  
[15:27] Avatar 5: ahahahahahahaha  
[15:27] Avatar 6: vamos em low coast  
[15:27] Avatar 3: que emoção!!  
[15:27] Avatar 11: n há notas p todos, mas sempre ficam a saber onde é  
[15:27] Avatar 18: ok  
[15:27] Avatar 13: temos direito a lanche  
[15:28] Avatar 11: n, temos de levar merenda  
[15:28] Avatar 1: para onde iremos passear?  
[15:28] Avatar 22: cliquem sobre o vosso avatar e seleccionem amigos  
[15:28] Avatar 16: deixemos falar a professora  
[15:28] Avatar 22: já está?  
[15:28] Avatar 5: ya  
[15:28] IM: Avatar 12: Quando houver teletransporte, indique coordenadas e um tempo 5 min para chegar, ok?  
[15:28] Avatar 14: ya ya  
[15:28] Avatar 3: sim  
[15:28] Avatar 11: sim  
[15:29] Avatar 19: sim  
[15:29] Avatar 22: verão que os vossos amigos estão a negrito  
[15:29] IM: Avatar 12: obg  
[15:29] Avatar 11: sim

---

[15:29] Avatar 22: na barra onde está name têm 4 opções  
[15:29] Avatar 5: sim  
[15:29] Avatar 14: yep  
[15:30] Avatar 22: a 1ª permite que os vossos amigos vejam quando estão online  
[15:30] Avatar 10: si  
[15:30] Avatar 22: a 2ª permite que os vossos amigos vos localizem no mapa  
[15:30] Avatar 19: ok  
[15:31] Avatar 5: PP  
[15:31] Avatar 22: a 3ª permite que os vossos amigos possam editar os vossos objectos (é prático quando se está a fazer 1 trabalho de grupo sobre o mesmo objecto)  
[15:31] Avatar 5: temos de colocar um visto para que isso aconteça?  
[15:31] Avatar 22: Sim  
[15:31] Avatar 5: ok  
[15:32] Avatar 22: mas por uma questão prática o que se costuma fazer é só clicar na 1ª opção:)  
[15:33] Avatar 22: na 4ª opção vocês podem editar os objectos dos vossos amigos  
[15:33] Avatar 5: Por que razão no grupo de amigos, há dois que não estão a negrito?  
[15:33] Avatar 22: no meu caso isso não acontece  
[15:34] Avatar 22: veremos isso em pormenor a seguir, ok  
[15:34] Avatar 5: ok  
[15:34] Avatar 19 is Offline  
[15:34] Avatar 3: quem está a falar?  
[15:34] Avatar 1: penso que tem a ver com as pessoas que estão offline  
[15:34] Avatar 3: exacto!  
[15:34] Avatar 11: é o Avatar 14 (*nome da vida real*) e ...  
[15:34] Avatar 12: pp  
[15:34] Avatar 15: não me parece  
[15:34] Avatar 22: agora, voltem a clicar apenas na 1ª opção para os vossos amigos, está bem? Para já basta a 1ª  
[15:34] Avatar 11: estamos a ouvir, sim  
[15:35] Avatar 12: alguma elimina a outra opção?  
[15:35] Avatar 5: ok  
[15:35] Avatar 3: olá Avatar 14!  
[15:35] Avatar 11: só n consigo responder  
[15:35] Avatar 22: Não, as pessoas qu estão a falar, emitem as ondas verdes  
[15:35] Avatar 11: ehehehehe  
[15:35] Avatar 5: são do sporting....  
[15:35] Avatar 22: LOL  
[15:35] Avatar 18: ahahah  
[15:36] IM: Avatar 12: o chat está confuso! Das 4 opções, alguma elimina, influencia as outras?  
[15:36] Avatar 19 is Online  
[15:36] Avatar 13: SPORTING  
[15:36] Avatar 5: ehehehehe  
[15:36] Avatar 22: Quando seleccionam as várias opções, umas não anulam as outras  
[15:36] Avatar 12: ok, Avatar 22  
[15:36] Avatar 13: ok  
[15:37] Avatar 22: Bem, já dei para perceber que gerir a comunicação em texto é complicado, mas com voz à mistura, nem se fala  
[15:37] Avatar 13: pois  
[15:37] Avatar 15: pp  
[15:37] Avatar 22: Avatar 15!  
[15:37] Avatar 22: pode falar  
[15:37] Avatar 13: pois rápido é  
[15:37] Avatar 13: quem fala?  
[15:37] Avatar 10: pp  
[15:37] Avatar 17: com voz é mais rapido se forem só 2 pessoas... eheh imaginem lá 25 a kerer falar  
[15:37] Avatar 15: se por um lado já conseguimos estabelecer algumas normas de intervenção escrita  
[15:37] Avatar 17: lol  
[15:37] Avatar 22: Avatar 10, pode falar  
[15:38] Avatar 15: oralmente ainda não  
[15:38] Avatar 15: sobreposição  
[15:38] Avatar 19 is Offline  
[15:38] Avatar 10: como se faz para falar no SL?  
[15:38] Avatar 10: já tentei e não consegui

---

[15:38] Avatar 22: clique em local chat  
[15:38] Avatar 22: pressione o botão talk  
[15:38] Avatar 22: está a fazer eco  
[15:38] Avatar 15: lol  
[15:38] Avatar 13: meu deus  
[15:38] Avatar 22: muito ruído  
[15:39] Avatar 19is Online  
[15:39] Avatar 10: isto é complicado...  
[15:39] Avatar 22: Bem, outra informação  
[15:39] Avatar 22: alguém sabe criar notecards?  
[15:39] Avatar 13: era eu, desculpe  
[15:39] Avatar 12: nop  
[15:39] Avatar 13: não  
[15:40] Avatar 3: não!  
[15:40] Avatar 16: não  
[15:40] Avatar 17: nao  
[15:40] Avatar 10: não  
[15:40] Avatar 22: Então, vamos lá  
[15:40] Avatar 5: não  
[15:40] Avatar 3: e parece-me interessante!  
[15:40] Avatar 11: o q é isso???  
[15:40] Avatar 22: Vou pedir um favor, agora vamos ficar pelo texto escrito, ok  
[15:40] Avatar 1: ok  
[15:40] Avatar 10: ok  
[15:40] Avatar 22: Quando for menos gente usamos voz  
[15:40] Avatar 11: ok  
[15:40] Avatar 18: ok  
[15:40] Avatar 13: ok  
[15:40] Avatar 22: Obrigada:)  
[15:40] Avatar 19 is Offline  
[15:40] Avatar 16: ok  
[15:40] Avatar 14: de nada  
[15:40] Avatar 14: mas sob protesto☺  
[15:41] Avatar 14: ;)  
[15:41] Avatar 22: então vão ao vosso inventário  
[15:41] Avatar 22: LOL  
[15:41] Avatar 11: sim  
[15:41] Avatar 22: procurem a pasta notecards  
[15:41] Avatar 18: sim  
[15:41] Avatar 17: já está  
[15:41] Avatar 13: já tá  
[15:41] Avatar 22: clicam com botão do lado direito e criam uma nova pasta  
[15:42] Avatar 16: já está  
[15:42] Avatar 22: alterem o nome  
[15:42] Avatar 22: podem dar o nome experiência  
[15:42] Avatar 13: para  
[15:42] Avatar 19is Online  
[15:42] Avatar 1: desculpem, mas para que serve o notecard?  
[15:42] Avatar 22: alguém tem o botão talk ligado e está a fazer muito ruído  
[15:42] Avatar 22: Avatar 14?  
[15:42] Avatar 17: mas criamos a nova pasta dentro da pasta notecrds ou é independente?  
[15:42] Avatar 14: sorry  
[15:42] Avatar 15: lol  
[15:43] Avatar 22: dentro da pasta notecards  
[15:43] Avatar 17: ah ok  
[15:43] Avatar 14: não consigo desligar  
[15:43] Avatar 16: sim já está  
[15:43] Avatar 11: está  
[15:43] Avatar 22: já deram um novo nome?  
[15:43] Avatar 17: sim  
[15:43] Avatar 11: sim  
[15:43] Avatar 15: sim  
[15:43] Avatar 16: experiência

[15:43] Avatar 22: é voltar a clicar no botão talk  
[15:43] Avatar 13: ok  
[15:43] Avatar 3: sim  
[15:43] Avatar 14: pois  
[15:43] Avatar 6: yep  
[15:43] Avatar 10: sim, já  
[15:43] Avatar 22: agora escrevem o que quiserem no notecard  
[15:44] Avatar 13: ainda estou a ouvir  
[15:44] Avatar 22: e fazem salvar  
[15:44] Avatar 17: não estou a perceber  
[15:44] Avatar 16: peço perdão mas não percebi  
[15:44] Avatar 12: nem eu  
[15:44] Avatar 17: escrevemos em qual notecard?  
[15:44] Avatar 19 is Offline  
[15:44] Avatar 22: no novo que criaram  
[15:44] Avatar 16: criei a pasta experiência dentro de notecards  
[15:44] Avatar 14: ok  
[15:44] Avatar 3: eu igual  
[15:44] Avatar 11: eu também  
[15:44] Avatar 22: agora abram a pasta  
[15:44] Avatar 14: já tenho  
[15:44] Avatar 17: mas criamos uma pastaP?  
[15:45] Avatar 13: como é que escrevo?  
[15:45] Avatar 11: abrir, como...?  
[15:45] Avatar 13: é uma pasta  
[15:45] Avatar 16: mas a pasta que criei está vazia e não abre  
[15:45] Avatar 11: exacto  
[15:45] Avatar 22: cliquem sobre o espaço em branco e escrevam  
[15:45] Avatar 22: 2 cliques sobre a pasta  
[15:45] Avatar 3: eu igual  
[15:45] Avatar 11: n abre...  
[15:45] Avatar 3: não dá nada...  
[15:45] Avatar 10: não abre...  
[15:46] Avatar 4: botão direito e new note  
[15:46] Avatar 19 is Online  
[15:46] Avatar 12: não abre  
[15:46] Avatar 16: nem com dois cliques abre  
[15:46] Avatar 13: não abre  
[15:46] Avatar 4: deve dar  
[15:46] Avatar 6: em cima da pasta "new note"  
[15:46] Avatar 22: sim  
[15:46] Avatar 11: new note já deu! :)  
[15:46] Avatar 6: com o botão direito  
[15:46] Avatar 3: ah assim já consegui  
[15:46] Avatar 10: Avatar 4, obrigado ;-)  
[15:46] Avatar 22: agora: save changes  
[15:47] Avatar 13: calma  
[15:47] Avatar 22: :)  
[15:47] Avatar 13: tenho a pasta experiência  
[15:47] Avatar 16: mas a pasta new notes não era para se chamar experiência?  
[15:47] Avatar 22: era  
[15:47] Avatar 16: criei essa pasta e não abre  
[15:47] Avatar 13: não consigo abrir essa  
[15:47] Avatar 13: pasta  
[15:47] Avatar 22: 2 cliques sobre a pasta  
[15:48] Avatar 22: com o botão do lado direito  
[15:48] Avatar 3: botão do lado direito e clicar em new note  
[15:48] Avatar 6: clica com o direito em cima da pasta e criar "nova nota"  
[15:48] Avatar 19: o que estão a fazer?  
[15:48] Avatar 19: o  
[15:48] Avatar 16: ah!  
[15:48] Avatar 16: New note  
[15:48] Avatar 5: PP

---

[15:48] Avatar 22: Sim, Isor  
[15:49] Avatar 16: abre uma caixa de diálogo  
[15:49] Avatar 16: e depois?  
[15:49] Avatar 5: De que forma nos pode ser útil a criação de notas?  
[15:49] Avatar 6: sim e ele cria um ficheiro novo  
[15:49] Avatar 22: Já vão ver  
[15:49] Avatar 5: ok  
[15:49] Avatar 13: já fiz  
[15:49] Avatar 22: a nota está criada?  
[15:49] Avatar 11: sim  
[15:49] Avatar 13: sim  
[15:49] Avatar 6: much noise  
[15:49] Avatar 5: sim  
[15:49] Avatar 3: sim  
[15:49] Avatar 13: está muito, Avatar 16  
[15:49] Avatar 22: agora como podemos divulgar esta nota?  
[15:50] Avatar 14: fui eu  
[15:50] Avatar 14: sorry  
[15:50] Avatar 14: telemóvel  
[15:50] Avatar 6: :)  
[15:50] Avatar 5: no perfil?..  
[15:50] Avatar 13: aiiii aiiii Avatar 14  
[15:50] Avatar 22: se o avatar está próximo de nós, abrimos o perfil e arrastamos a nota para drop inventory item here  
[15:50] IM: Avatar 19: o que estão a fazer?  
[15:50] IM: Avatar 19: fiquei sem net  
[15:51] IM: Avatar 19: ok  
[15:51] Avatar 11: dei à karol  
[15:51] Avatar 16: como fazemos?  
[15:51] Avatar 22: podem experimentar a dar uma nota a um colega para ver como funciona  
[15:51] Avatar 11: recebeste?  
[15:51] Avatar 3: pode repetir, por favor?  
[15:51] Avatar 16: como se dá?  
[15:51] Avatar 22: Avatar 16, consulte o histórico, se faz favor  
[15:51] Avatar 4: tb dá para dar landmarks?  
[15:52] Avatar 16: Ok  
[15:52] Avatar 22: sim, na nota  
[15:52] Avatar 22: vamos fazer isso  
[15:52] Avatar 22: abram a nota  
[15:52] Avatar 10: jcarlos, que tal?  
[15:52] Avatar 11: eu já recebi!  
[15:52] Avatar 22: abram o inventário e vão a landmarks  
[15:52] IM: Avatar 19: onde está o histórico?  
[15:52] Avatar 12 is Offline  
[15:53] Avatar 22: arrastam a landmark para a nota e ela fica activa  
[15:53] Avatar 3: recebeste Avatar 17?  
[15:53] Avatar 17: sim  
[15:53] Avatar 22: quando a outra pessoa recebe, clica na landmark e é teletransportada para esse local  
[15:53] Avatar 22: experimentem  
[15:54] Avatar 13: não estou a conseguir  
[15:54] Avatar 10: PP  
[15:54] Avatar 22: Sim Avatar 10  
[15:54] Avatar 10: não percebi a actividade.  
[15:55] Avatar 10: criei uma nota, gravei... e depois?  
[15:55] Avatar 22: volte a abrir a nota e clique sobre o espaço onde se escreve  
[15:55] Avatar 10: sim  
[15:55] Avatar 5: mas antes deve-se perguntar se a pessoa quer ir, certo?  
[15:55] Avatar 22: abre o seu inventário e seleccione uma landmark  
[15:56] Avatar 22: arraste essa landmark para esse espaço  
[15:56] Avatar 14: eeheh  
[15:56] Avatar 10: mas que pessoa? como escolho uma pessoa?  
[15:56] Avatar 14: a mónica só recebe  
[15:56] Avatar 14: não me dá nada

---

[15:56] Avatar 22: Isor, a pessoa quando recebe a nota decide se quer ou não teletransportar-se  
[15:56] Avatar 5: ok  
[15:56] Avatar 22: pode ser uma pessoa que está no mesmo sítio como agora  
[15:57] Avatar 13: Avatar 14 eu no meu PC não vejo ninguém  
[15:57] Avatar 13: só o Avatar 16  
[15:57] Avatar 5: ok  
[15:57] Avatar 22: pode ser uma pessoa que está offline e que recebe a nota quando entra no SL  
[15:57] Avatar 13: vai para o lado do Avatar 16  
[15:57] Avatar 16: não consigo arrastar a pasta landmarks para a notecard  
[15:57] Avatar 22: Avatar 13, pode ser um problema da sua ligação à Internet  
[15:57] Avatar 3: isso foi o que fez comigo, Avatar 22!  
[15:57] Avatar 22: não é arrastar a pasta  
[15:58] Avatar 3: PP  
[15:58] Avatar 22: é seleccionar uma e arrastar essa que seleccionou  
[15:58] Avatar 22: Sim, Avatar 14  
[15:58] Avatar 3: é possível que eu não tenha nenhuma landmark?  
[15:58] Avatar 16: pois mas eu ainda não tenho uma  
[15:58] Avatar 3: se sim, como criar?  
[15:58] Avatar 22: Abra a sua pasta  
[15:59] Avatar 22: não tem nada na pasta?  
[15:59] Avatar 3: ok  
[15:59] Avatar 3: não  
[15:59] Avatar 22: nem esta do café?  
[15:59] Avatar 16: cria-se da mesma forma que as notecards?  
[15:59] Avatar 3: nem a do café  
[15:59] Avatar 22: então vamos criar a landmark aqui  
[15:59] Avatar 3: ok,  
[15:59] Avatar 22: vão à barra superior a world  
[15:59] Avatar 3: excelente!  
[16:00] Avatar 22: abrem world e fazem create a landmark here  
[16:00] Avatar 3: ok  
[16:00] Avatar 22: eu tenho a minha interface em Inglês por isso dou-vos estas indicações  
[16:00] Avatar 14: ok  
[16:00] Avatar 1: mas a landmark dá coordenadas diferentes  
[16:00] Avatar 1: para o café  
[16:00] Avatar 22: todos têm uma landmark?  
[16:00] Avatar 14: criar landmark aqui  
[16:00] Avatar 22: não tem problema  
[16:00] Avatar 6: yep  
[16:01] Avatar 18: sim  
[16:01] IM: Avatar 19: quando for possível, pode explicar o que fizeram?  
[16:01] Avatar 22: no fim de criar a landmark, arrastem-na para a nota  
[16:01] IM: Avatar 19: e onde acedo ao histórico?  
[16:01] Avatar 4: tá visto que se baldaram a ver os tutoriais no youtube!!!  
[16:01] Avatar 16: clicar em teletransportar  
[16:01] Avatar 3: uma questão  
[16:02] Avatar 3: para criar landmark basta clicar em criar landmark?  
[16:02] Avatar 16: já está  
[16:02] Avatar 22: Pois é, é assim que se vê quem fez o TPC:)  
[16:02] Avatar 22: LOL  
[16:02] Avatar 22: Sim  
[16:02] Avatar 16: pois  
[16:02] Avatar 3: é que depois só me surgem 2 opções: teletransportar ou mostrar no mapa  
[16:02] Avatar 11: eheheheh  
[16:02] Avatar 16: sim  
[16:02] Avatar 22: aonde?  
[16:02] IM: Avatar 19: mas só consigo ver o histórico da altura em que estou online  
[16:03] Avatar 6: Get lost!  
[16:03] Avatar 6: basta fechares a nova janela, não precisas de fazer mais nada  
[16:03] Avatar 13: Não consigo, mandar um notecard  
[16:03] Avatar 3: qd clico em criar landmark  
[16:03] IM: Avatar 19: mas eu perdi a conversa pq fiquei off  
[16:03] Avatar 3: ok jcarlos

---

[16:03] Avatar 6: ele já está criado  
[16:04] IM: Avatar 19: nesse caso eu sabia onde era o histórico  
[16:04] IM: Avatar 19: lol  
[16:04] Avatar 6: ;)  
[16:04] Avatar 3: pois é, já confimei!  
[16:04] Avatar 6: np ;)  
[16:04] Avatar 3: obrigada!  
[16:04] IM: Avatar 19: ok eu depois vejo na plataforma  
[16:04] Avatar 13: eu acho que estou a fazer tudo bem  
[16:04] Avatar 22: outra vantagem do notecard  
[16:04] Avatar 13: mas não vai  
[16:04] Avatar 13: fica um mais  
[16:04] Avatar 13: largo e nada  
[16:05] Avatar 22: é que podem colocá-la num objecto e as pessoas podem dazer tocar e ficam com a informação no seu inventário  
[16:05] Avatar 22: fazer:)  
[16:06] Avatar 22: Mais alguma questão?  
[16:06] Avatar 5: Eu ainda não percebi qual é a vantagem de ficar com essa informação...  
[16:06] Avatar 22: Por exemplo, pedem-lhe um trabalho de grupo onde tem de seleccionar landmarks  
[16:06] Avatar 5: tenho notado que os objectos têm quase sempre informação...mas...  
[16:06] Avatar 22: pode registá-lo!  
[16:07] Avatar 5: ok  
[16:07] Avatar 22: registá-las numa nota, dar aos colegas e professores  
[16:07] Avatar 22: pode criar um objecto e toda a gente tem acesso à informação  
[16:07] Avatar 6: PP  
[16:07] Avatar 5: e todas essas informações ficam guardadas em notecards, certo?  
[16:08] Avatar 13: bem tenho de ir  
[16:08] Avatar 7is Online  
[16:08] Avatar 22: imaginem que vão criar um workshop sobre um tema que lhes interessa, podem preparar a informação em notecards e passá-las num quadro para as pessoas visionarem à medida que vai dando informação, instruções...  
[16:08] Avatar 6: e para enviar a alguém que está offline?  
[16:09] Avatar 22: faz-se do mesmo modo  
[16:09] Avatar 22: ainda querem ir à Virtual Island ou já é tarde?  
[16:09] Avatar 15: eu estou nessa  
[16:09] Avatar 9: vamos  
[16:09] Avatar 18: ok  
[16:09] Avatar 10: vamos lá  
[16:09] Avatar 19: vamos  
[16:09] Avatar 3: tb alinhho!  
[16:09] Avatar 14: bute lá  
[16:09] Avatar 16: eu ia  
[16:10] Avatar 5: ok  
[16:10] Avatar 13: mas calma  
[16:10] Avatar 14: só se me deixarem falar  
[16:10] Avatar 1: eu tb quero ir  
[16:10] Avatar 14: eheheh  
[16:10] Avatar 22: ok, então vou para lá e vou teletransportando quem não conseguir chegar  
[16:10] Avatar 22: coordenadas  
[16:10] Avatar 6: é preciso mudar de roupa? calções ou coisa do género :)  
[16:10] Avatar 13: eu ainda não consigo enviar um notecard  
[16:10] Avatar 22: 192, 32, 22  
[16:10] Avatar 22: Avatar 13, clique o perfil da pessoa para quem quer enviar  
[16:10] Avatar 16: já lá estive e não vi a árvore  
[16:10] Avatar 13: sim  
[16:11] Avatar 22: para mim  
[16:11] Avatar 13: isso fiz  
[16:11] Avatar 19: aqui vou eu  
[16:11] Avatar 13: e solte  
[16:11] Avatar 13: mas depois diz arraste  
[16:11] Avatar 22: arraste a nota para drop inventory item here  
[16:11] Avatar 13: mas não fica  
[16:11] Avatar 22: já está?

[16:11] Avatar 13: sim doar item  
[16:11] Avatar 22: ok  
[16:12] Avatar 22: então doe)  
[16:12] Avatar 13: mas não vai  
[16:12] Avatar 13: Avatar 16  
[16:12] Avatar 13: tá a receber?  
[16:12] Avatar 13: ?  
[16:13] Avatar 13: Avatar 16  
[16:14] Avatar 13 accepted your inventory offer.  
[16:14] Avatar 22: recebeu Avatar 13?  
[16:14] Avatar 13: sim  
[16:14] Avatar 13: acho que o Avatar 16 já recebeu  
[16:14] Avatar 22: agora, sem ir ao meu perfil, envie o notecard na minha direcção  
[16:15] Avatar 22: arraste-o para cima de mim  
[16:15] Avatar 13: pois  
[16:15] Avatar 13: mas o meu pc eu não vejo ninguém  
[16:15] IM: Avatar 10: HELP. Como vos encontro?  
[16:15] Avatar 22: com o botão do lado direito  
[16:15] Avatar 22: ah...  
[16:15] Avatar 22: deve ser da sua largura de banda  
[16:15] Avatar 22: quem é que vê?  
[16:15] Avatar 13: pois  
[16:15] Avatar 13: só via o Avatar 16  
[16:16] Avatar 22: então tem que experimentar com ele  
[16:16] IM: Avatar 4: vim para a Virtual Island mas só aqui está a Isor  
[16:16] Avatar 13: bean  
[16:16] Avatar 13: ok  
[16:17] Avatar 13: só vejo o nome  
[16:17] Avatar 13: ele ainda está aqui  
[16:17] Avatar 13: um dia que esteja a ver pessoas faço isso  
[16:17] Avatar 13: obrigada  
[16:17] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/TSTC%20Commons/27/249/33>  
[16:17] Avatar 5: isto é giro  
[16:17] Avatar 22: vamos ajudar os colegas  
[16:18] Avatar 5: parece o espaço 1999  
[16:18] Avatar 5: ehehehehehe  
[16:18] IM: Avatar 4: estamos no sítio certo?  
[16:18] Avatar 22: não me parece  
[16:18] Avatar 5: olha outros  
[16:18] Avatar 19: andava perdida  
[16:19] Avatar 19: já aqui tinha estado  
[16:19] Avatar 17: andei perdida  
[16:19] Avatar 13: olá Avatar 17  
[16:20] Avatar 22: lá.  
[16:20] Avatar 17: alô  
[16:20] Avatar 13: os outros?  
[16:20] Avatar 19: aqui não é permitido criar landmark  
[16:20] Avatar 22: Olá, estamos todos?  
[16:20] IM: Avatar 18: Avatar 22, já cá estou.  
[16:20] Avatar 3: uff..  
[16:20] Avatar 3: já estava a ficar desorientada!  
[16:20] Avatar 22: pois, há sítios que o dono não dá essa opção  
[16:20] Avatar 1: obrigada!  
[16:20] Avatar 19: ok  
[16:21] Avatar 13: era só para ver se dava Avatar 17  
[16:21] Avatar 9: já tenho algum dinheirito  
[16:21] Avatar 22: o facto de sermos amigos, permite ver quando estamos online e enviar um tele transporte quando as pessoas ficam perdidas  
[16:21] Avatar 14 is Offline  
[16:21] Avatar 22: vamos ver se descobrimos a árvore?  
[16:21] Avatar 13: pois  
[16:21] Avatar 13: isso é bom  
[16:21] Avatar 17: sim

---

[16:21] Avatar 19: vamos  
[16:21] Avatar 3: ok  
[16:21] Avatar 10: como é a árvore?  
[16:21] Avatar 17: isto é tipo corrida ao euromilhoes  
[16:22] Avatar 22: temos que descobrir a porta:)  
[16:22] Avatar 4: aqui não conheço o caminho  
[16:22] Avatar 13: bem eu vou ter que ir  
[16:22] Avatar 13: boa noite para todos  
[16:22] Avatar 15: é mais a corrida mais louca  
[16:22] Avatar 7: Boa noite atrasei-me muito com o trânsito  
[16:22] Avatar 22: Boa noite Avatar 13:)  
[16:22] Avatar 13: eu com esta net não vejo nada  
[16:22] Avatar 15: inté Avatar 13  
[16:22] Avatar 13: Boa noite  
[16:22] Avatar 13: ok  
[16:22] Avatar 22: Obrigada por ter vindo:)  
[16:23] Avatar 13: de nada  
[16:23] Avatar 1: mas porque procuramos essa árvore?  
[16:23] Avatar 22: olhem, outro truque para sair daqui  
[16:23] Avatar 17: então mas vocês estão sentados no ar?  
[16:23] Avatar 13: para a semana espero que não seja na sexta  
[16:23] Avatar 1: e por onde temos q procurar?  
[16:23] Avatar 13: a net na sexta é uma ...  
[16:23] Avatar 22: abram map  
[16:23] Avatar 19: ok  
[16:23] Avatar 13 is Offline  
[16:23] Avatar 22: Avatar 13, vou coordenar as próximas actividades com a Professora Lina e depois deixamos informação na plataforma;)  
[16:24] Avatar 22: plataforma;)  
[16:24] Avatar 22: já abriram mapa?  
[16:24] Avatar 9: sim  
[16:24] Avatar 17: sim  
[16:24] Avatar 10: sim  
[16:24] Avatar 7: Devo ter perdido muita coisa, ainda posso ver o histórico do encontro?  
[16:24] Avatar 22: há um círculo que indica onde stamos  
[16:24] Avatar 17: sim  
[16:24] Avatar 22: sim, pois só consegue ver desde que está online  
[16:24] Avatar 14 is Online  
[16:25] Avatar 22: vou colocar na plataforma como na semana passada  
[16:25] Avatar 5: não dá para sair daqui?  
[16:25] Avatar 22: sim, clicam fora desse círculo  
[16:25] Avatar 14: tou de volta  
[16:25] Avatar 22: estou cá fora  
[16:25] Avatar 22: olá  
[16:26] Avatar 22: cliquem fora do círculo e façam teletransporte  
[16:26] Avatar 15 is Offline  
[16:26] Avatar 10: PP  
[16:26] Avatar 22: sim Avatar 10  
[16:26] Avatar 10: como é a árvore?  
[16:26] Avatar 10: como vou saber que a encontrei se não sei como é!!!  
[16:27] Avatar 19: fui ao mapa e o círculo indica onde estou  
[16:27] Avatar 22: vou ver se a encontro  
[16:27] Avatar 19: depois cliquei fora desse círculo  
[16:27] Avatar 15 is Online  
[16:27] Avatar 22: im  
[16:27] Avatar 19: e aqui estou eu  
[16:27] Avatar 5: obrigada.  
[16:27] Avatar 9: assim é fácil  
[16:27] Avatar 9: obrigada  
[16:31] Avatar 3: onde estamos agora?  
[16:31] Avatar 3: Avatar 22?  
[16:32] Avatar 10: são, assim, a modos de generosas ; -)  
[16:32] Avatar 4: aqui sim sei de uma árvore

[16:32] Avatar 22: agora é que estamos na ilha certa:)  
[16:33] Avatar 15: isto está movimentado  
[16:33] Avatar 22: então o Avatar 4 é o nosso gui:)  
[16:33] Avatar 22: guia:)  
[16:33] Avatar 5: Avatar 22...  
[16:33] Avatar 22: não percam de vista o Avatar 4  
[16:33] Avatar 22: Sim Isor  
[16:33] Avatar 17 is Offline  
[16:34] Avatar 9: não é mais fácil ir pelas coordenadas?  
[16:35] Avatar 5: já voltei a ter a hipótese de poder voar...  
[16:35] Avatar 5: gostava eu de perceber porque fiquei sem ela...  
[16:35] IM: Avatar 14: por onde andam??  
[16:35] IM: Avatar 14: tenho faltado aos treinos  
[16:36] Avatar 16: olá Avatar 11  
[16:36] Avatar 11: olá  
[16:36] Avatar 16: já tenho l\$5  
[16:36] Avatar 11: eu n posso apanhar mais, já tenho 10...  
[16:36] Avatar 4: a árvore agora está depenada...  
[16:37] Avatar 22: LOL  
[16:37] IM: Avatar 14: sim dentro da prisão  
[16:37] Avatar 11: ela já enche  
[16:37] Avatar 16: a árvore parece que já não há nada  
[16:37] Avatar 4: mas se esperarem um pouco ja dá fruto  
[16:37] IM: Avatar 14: o meu pc crashou  
[16:37] IM: Avatar 14: ehehe  
[16:37] Avatar 16: ai sim  
[16:37] Avatar 4: aqui é sempre primavera  
[16:37] Avatar 11: ehehehe  
[16:37] IM: Avatar 14: thanks  
[16:37] IM: Avatar 14: o Avatar 6  
[16:37] IM: Avatar 14: já enviou  
[16:38] Avatar 16: eheheh  
[16:38] Avatar 22: não se esqueçam de criar landmark aqui  
[16:38] Avatar 22: dá jeito LOL  
[16:38] Avatar 18: estive a salvar uma parte da conversa. Será necessário ou não?  
[16:38] Avatar 16: é para já  
[16:39] Avatar 3: e como podemos ter dinheiro?  
[16:39] Avatar 5: é esta a árvore?  
[16:40] Avatar 4: essa loja ai ao lado tem roupa e outras coisas tudo freebie  
[16:40] Avatar 11: bem, vou andando...  
[16:40] Avatar 3: estou a leste por que a imagem no meu PC ainda não carregou  
[16:40] IM: Avatar 4: pois mas sao muitos cães a 1 osso lol  
[16:40] Avatar 11: ou voando, ainda n decidi  
[16:41] Avatar 5: ehehehe... boa, Avatar 11  
[16:41] Avatar 11: bom fim-de-semana!  
[16:41] Avatar 11: ;) )  
[16:41] Avatar 5: obrigada, igualmente.  
[16:41] Avatar 3: bom fds Avatar 11!  
[16:41] Avatar 4: Bom FdS!  
[16:41] Avatar 18: boa noite e bom fim-de-semana  
[16:41] Avatar 5: bom fim-de-semana  
[16:41] Avatar 4: chegou a primavera  
[16:42] Avatar 18 is Offline  
[16:42] Avatar 5: ainda não.  
[16:42] Avatar 5: faltam 15 minutos.  
[16:42] Avatar 19: vou-me embora enquanto estou sem money  
[16:42] Avatar 4: é so tocar nas notas que apareceram  
[16:42] Avatar 19: pq depois só quero é ir às compras  
[16:43] Avatar 3: lolol  
[16:43] Avatar 19: eu bem toquei mas não ficou nada  
[16:43] Avatar 19: depois volto a tentar  
[16:43] Avatar 19: bom fim-de-semana  
[16:43] Avatar 9: vou ter que ir

---

[16:43] Avatar 5: e como é que se faz para aparecerem notas?  
[16:43] Avatar 9: bom fim-de-semana a todos  
[16:43] Avatar 4: pronto está aqui muita gente e não chega para todos...  
[16:43] Avatar 5: é a crise  
[16:43] Avatar 3: bom, eu devo ser avarenta, mas gostava de um dinheirinho...  
[16:43] Avatar 4: para as notas aparecerem é preciso esperar  
[16:43] Avatar 5: ehehehhehe  
[16:44] Avatar 4: às vezes chega-se aqui e está carregadinha!  
[16:44] Avatar 4: mas hoje à muita procura  
[16:44] Avatar 3: então temos que vir no fim do mês  
[16:44] Avatar 4: estamos em crise no SL  
[16:44] Avatar 15: lol  
[16:44] Avatar 15: não tá facil  
[16:44] Avatar 3: pode ser que esteja mais carregada  
[16:44] Avatar 19 is Offline  
[16:44] Avatar 5: para mim é já o fim do mês. :p  
[16:45] Avatar 3: ummm... que sorte...  
[16:45] Avatar 5: ou azar...  
[16:45] Avatar 3: podemos tb esperar pelo irs!!!  
[16:45] Avatar 3: pois...  
[16:45] Avatar 5: depende da conta bancária  
[16:45] Avatar 5: ehehehhe  
[16:45] Avatar 9: Avatar 22 ainda vamos fazer mais alguma coisa?  
[16:45] Avatar 5: por falar em irs  
[16:46] Avatar 3: ??  
[16:46] Avatar 5: quais são os prazos, sabem?  
[16:46] Avatar 3: (muito bom)  
[16:46] Avatar 5: ok  
[16:46] Avatar 9: pela net acho que é até 16 abril  
[16:46] Avatar 9: ai  
[16:46] Avatar 5: tenho de ir tratar disso  
[16:46] Avatar 14: não se bebe nada???  
[16:46] Avatar 7: Bom continuo sem\$\$\$\$\$ a árvore das patacas  
[16:47] Avatar 5: já se bebia, já...  
[16:47] Avatar 7: Por isso não pago nenhum copo a ninguém  
[16:47] Avatar 9 is Offline  
[16:47] Avatar 7: Onde é o bar  
[16:47] Avatar 3: tb acho que vou desistir dos euros agora...  
[16:48] Avatar 3: boa noite a todos!!!!  
[16:48] Avatar 14: tá quase tudo a dormir  
[16:48] Avatar 3: bom fds!  
[16:48] Avatar 5: não são euros, pah  
[16:48] Avatar 3: ah, pois é!  
[16:48] Avatar 3: lindens  
[16:48] Avatar 3: ups!  
[16:48] Avatar 10: pp  
[16:48] Avatar 5: ahahaha  
[16:48] Avatar 15: eu consegui, há bocado, L\$10  
[16:48] Avatar 10: como Avatar 15?  
[16:48] Avatar 3: não  
[16:48] Avatar 5: já dá para pôr a foto no perfil  
[16:49] Avatar 10: mas já alguém conseguiu dinheiro?  
[16:49] Avatar 15: nesta mesma árvore  
[16:49] Avatar 5: amanhã, assim que acordar, venho logo às compras.  
[16:49] Avatar 15: mas agora que me vejo com algum  
[16:49] Avatar 5: :p  
[16:49] Avatar 4: bom pessoal sao todos muito simpáticos mas vou dormir que amanhã os meus filhos acordam cedo!  
[16:49] Avatar 7: Tb acho, mas pode-se ir para um motel por aki  
[16:49] Avatar 15: sinto-me forreta  
[16:49] Avatar 14: deves ter alguma cunha  
[16:49] Avatar 15: lol  
[16:49] Avatar 4: Bom FdS

[16:49] Avatar 3: boa noite!  
[16:49] Avatar 15: bom fds  
[16:49] Avatar 15: inté  
[16:50] Avatar 3is Offline  
[16:50] Avatar 5: bom fim-de-semana  
[16:50] Avatar 4 is Offline  
[16:50] Avatar 22: Bom fim de semna  
[16:51] Avatar 15: elas estavam aí, à volta da árvore  
[16:51] Avatar 15: bastava tocar e lá vinham elas  
[16:51] Avatar 15: L\$1 de cada vez  
[16:51] Avatar 15: tive de as tocar 10X  
[16:51] Avatar 22: então, já ganharam alguma coisita?  
[16:51] Avatar 15: mas à 11 deu nega  
[16:52] Avatar 5: isto está mau, Avatar 22..  
[16:55] Avatar 15: parece que ela vai dar dinheiro outra vez  
[16:55] Avatar 10: e como faço para pegar no dinheiro?  
[16:55] Avatar 15: lol  
[16:55] Avatar 15: basta tocar na nota  
[16:56] Avatar 22: Olá, por mim tb vou andando  
[16:56] Avatar 22: Obrigada por terem vindo e até à próxima:)  
[16:56] Avatar 15: até amanhã Avatar 22  
[16:56] Avatar 22: :)  
[16:56] Avatar 5: é está na hora.  
[16:56] Avatar 16: até à próxima  
[16:56] Avatar 15: obrigado pela visita guiada  
[16:56] Avatar 14: até amanhã~  
[16:56] Avatar 1: boa noite e até à próxima  
[16:57] Avatar 16: obrigado pela paciencia  
[16:57] Avatar 14: hora da soneca  
[16:57] Avatar 14: cumps a todos  
[16:57] Avatar 5: uma boa noite para todos e até um dia destes.  
[16:57] Avatar 16: xau Avatar 14  
[16:57] Avatar 14: inté Avatar 16  
[16:57] Avatar 15: inté  
[16:57] Avatar 14: tás mais careca  
[16:57] Avatar 14: ehehe

---

### 3ª Sessão *Second Life*

[14:04] Avatar 17 is Online  
[14:05] Avatar 6 is Online  
[14:05] Avatar 1 is Online  
[14:05] Avatar 18 is Online  
[14:05] Avatar 9 is Online  
[14:05] Avatar 14 is Online  
[14:05] Avatar 21 is Online  
[14:05] Avatar 5 is Online  
[14:05] Avatar 14: se quiseres  
[14:05] Avatar 14: aproveita  
[14:05] Avatar 1: oh Avatar 14, mudaste mesmo de look  
[14:06] Avatar 14: eh pá  
[14:06] Avatar 14: assim tá bem  
[14:06] Avatar 1: ontem estavas sem cabelo :)  
[14:06] Avatar 14: pois mudei  
[14:06] Avatar 17: acho k tou um bocado despida pa aula  
[14:06] Avatar 14: sou mto cool agora  
[14:06] Carla Chiwanga: korrer de sapatos  
[14:06] Avatar 14: tenho bué de roupa  
[14:06] Avatar 6: olá a todos  
[14:06] Avatar 9: ainda abrimos uma loja  
[14:06] Avatar 17: deixa ca vestir mais qq coisinha  
[14:06] Avatar 18: olá  
[14:06] Avatar 1: fica-te bem  
[14:06] Avatar 14: eheehh  
[14:06] Avatar 21: olá  
[14:06] Avatar 22: Olá  
[14:06] Avatar 22: Viva!  
[14:06] Avatar 1: no meu caso, tenho tanta roupa q procurar o q quero é uma confusão  
[14:06] Avatar 5: BOA NOITE  
[14:06] Avatar 18: olá Avatar 22  
[14:07] Avatar 14: chegou a Avatar 22  
[14:07] Avatar 5: ups  
[14:07] Avatar 1: boa noite Avatar 22!  
[14:07] Avatar 5: boa noite  
[14:07] Avatar 17: Ai professora, espere lá que ainda estou meia despida!  
[14:07] Avatar 22: OLá, olá, olá olá  
[14:07] Avatar 1: que bonita!  
[14:07] Avatar 21: uau!!!  
[14:07] Avatar 22: obrigadaaaaa  
[14:07] Avatar 9: olá sp quer o cafézinho?  
[14:07] Avatar 14: vou portar-me bem  
[14:07] Avatar 5: sim, claro, Avatar 9.  
[14:07] Avatar 22: sim, tomo um se faz favor  
[14:07] Avatar 21: boa noite a toda a gente!  
[14:07] Avatar 18: boa noite  
[14:08] Avatar 14: vou abancar lá dentro  
[14:08] Avatar 17: ai afinal não me vou vestir mais Avatar 22... vou ficar com este top pa lhe fazer concorrência! Mas ké isto! ;)  
[14:08] Avatar 22: ok, vamos sentar lá dentro  
[14:08] Avatar 22: LOL  
[14:08] Avatar 1: ok  
[14:09] Avatar 22: Como é o nosso último encontro, temos de celebrar;)  
[14:09] Avatar 14: anda cá  
[14:09] Avatar 14: senta aqui  
[14:10] Avatar 14: tás linda  
[14:10] Avatar 6: não era para vir de fato hoje??  
[14:10] Avatar 22: Vocês estão todos muito giros;)  
[14:10] Avatar 6: hehehe  
[14:10] Avatar 1: uau  
[14:10] Avatar 21: vamos dando um jeitinho....

[14:10] Avatar 5: já está  
[14:11] Avatar 6: olá Avatar 17, uauuuuuuuu :D  
[14:11] Avatar 22: LOL  
[14:11] Avatar 17: tou bué gira  
[14:11] Avatar 22: vou se vejo mais alguém online;)   
[14:11] Avatar 5: não encontro 'itens recentes'...  
[14:11] Avatar 17: há bocado tava nua, não viste?  
[14:12] Avatar 9: no inventário  
[14:12] Avatar 17: LOL  
[14:12] Avatar 6: que pena :(   
[14:12] Avatar 6: heheheh  
[14:12] Avatar 5: já vi  
[14:12] Avatar 14: ó Avatar 6 perdeste o momento da noite  
[14:12] Avatar 17: lol  
[14:12] Avatar 17: até careca fiquei  
[14:12] Avatar 14: nua e careca  
[14:12] Avatar 14: ehehe  
[14:12] Avatar 6: heheheh  
[14:12] Avatar 5: o que faço a seguir?  
[14:12] Avatar 9: Avatar 22 já cá estou  
[14:12] Avatar 14: mas tava linda  
[14:12] Avatar 6: replay please  
[14:12] Avatar 22: ok:)   
[14:12] Avatar 21: malandrice!  
[14:12] Avatar 6: sempre ;)   
[14:12] Avatar 14: pareces um et  
[14:12] Avatar 5: já está  
[14:12] Avatar 5: fixe  
[14:13] Avatar 5: ehehehhehe  
[14:13] Avatar 9: boa  
[14:13] Avatar 17: eheh  
[14:13] Avatar 5: obrigada  
[14:13] Avatar 14: Avatar 22  
[14:13] Avatar 9: vamos para junto do grupo  
[14:13] Avatar 22: Então, relativamente às actividades, há dúvidas?  
[14:13] Avatar 5: ya  
[14:13] Avatar 14: a Avatar 13 não está aconseguir  
[14:13] Avatar 14: entrar  
[14:13] Avatar 22: ah..  
[14:13] Avatar 22: ok  
[14:13] Avatar 6: é pela porat  
[14:13] Avatar 6: porta  
[14:14] Avatar 22: a Avatar 13 não aparece como estando online  
[14:14] Avatar 21: muito trabalho...pouco tempo...  
[14:14] Avatar 14: tou cheio de calor  
[14:14] Avatar 22: alguém consegue ver se a Avatar 13 está online?  
[14:14] Avatar 14: vejã a minha t-shirt  
[14:14] Avatar 14: eheh  
[14:14] Avatar 14: naaa  
[14:14] Avatar 6: offline here  
[14:14] Avatar 22: bué gira Avatar 14  
[14:14] Avatar 14: tenho a Avatar 13 do gtalk  
[14:15] Avatar 21: e a musculatura Avatar 14!!!luau!!!  
[14:15] Avatar 22: ela não consegue entrar no SL?  
[14:15] Avatar 5: qual é o avatar dela?  
[14:15] Avatar 14: sou o maior  
[14:15] Avatar 14: não  
[14:15] Avatar 14: não consegue  
[14:15] Avatar 5: é mesmo Avatar 13?  
[14:15] Avatar 14: problemas de acesso  
[14:15] Avatar 14: no comp  
[14:15] Avatar 21: lá grande és.... tb me vou pôr maior....para ser diferente do metro e meio real

[14:17] Avatar 22: Ainda está a decorrer a conferência sobre Best Practices in Education e por isso hoje o SL ainda está mais lento...

[14:17] Avatar 14: sim

[14:17] Avatar 13 is Online

[14:17] Avatar 14: ontem estive numa em português

[14:17] Avatar 5: a Avatar 13 acabou de entrar

[14:17] Avatar 14: sim

[14:17] Avatar 21: andei por lá mas acho que perdi os melhores

[14:18] Avatar 1: estão a falar do encontro de ontem

[14:18] Avatar 1: ?

[14:18] Avatar 22: Perderam o meu workshop LOL

[14:18] Avatar 21: só apanhei um grupo brasileiro

[14:18] Avatar 1: pois foi..

[14:18] Avatar 21: eu vi-a a sair

[14:18] Avatar 14: ok Avatar 13

[14:18] Avatar 22: ah...

[14:18] Avatar 21: estava a chegar...não sei em que parte mas vi

[14:18] Avatar 14: pára de voar

[14:18] Avatar 14: eeheh

[14:18] Avatar 22: depois faço um para vós:)

[14:18] Avatar 18: lol

[14:18] Avatar 6: :D

[14:19] Avatar 21: gostei do que vi.... apesar de não estar muito interessada naquele painel

[14:19] Avatar 14: reparei que estava pouca gente

[14:19] Avatar 22: era sobre que tema?

[14:19] Avatar 14: estes encontros são poucos divulgados

[14:20] Avatar 1: sim, sobretudo nos que eram em português

[14:20] Avatar 14: pois

[14:20] Avatar 14: era sobre a utilização do sloodle

[14:20] Avatar 22: se se fizer parte do grupo recebem as informações atempadamnete

[14:20] Avatar 21: experiências no ensino o E-learning... pareceu um pouco comercial

[14:20] Avatar 14: uma experiência de uma prof brasileira

[14:20] Avatar 22: hum...

[14:20] Avatar 6: Avatar 14 (*nome real*) estás a falar daquele que inseri no tópico?

[14:21] Avatar 14: sim

[14:21] Avatar 21: pois eu senti falta de informação e como os timings estavam diferentes não apreendi nada pelos cartazes locais

[14:21] Avatar 14: mas não era só esse

[14:21] Avatar 13: desculpem

[14:21] Avatar 14: havia vários painéis

[14:21] Avatar 14: oh Avatar 13 senta-te

[14:21] Avatar 14: nem que seja no chão

[14:21] Avatar 22: eram vários workshops e painéis a decorrer em paralelo em vários locais

[14:21] Avatar 13: vou tentar

[14:22] Avatar 22: Eu, por exemplo estava na Kenesaw University:)

[14:22] Avatar 22: Kennesaw

[14:22] Avatar 14: sim percebi que eram

[14:22] Avatar 14: em vários espaços

[14:22] Avatar 14: o problema é lá chegar

[14:22] Avatar 22: e no fim há uma festa

[14:22] Avatar 14: COOOLLLLL

[14:22] Avatar 21: interessante

[14:22] Avatar 14: a melhor parte

[14:22] Avatar 22: que deve ser lá para as nossas 1h da madrugada:(

[14:23] Avatar 1: :)

[14:23] Avatar 14: hoje??

[14:23] Avatar 22: sim

[14:23] Avatar 22: no final da conferência

[14:23] Avatar 21: eu andei por ali a desoras mas não vi nada de especial...

[14:23] Avatar 9: penso que seria útil a Avatar 22 divulgar esses acontecimentos para podermos ir

[14:23] Avatar 6: hehehe

[14:23] Avatar 18 is Offline

[14:23] Avatar 6: podemos ir, eu pago a viagem :D

---

[14:23] Avatar 22: quando eu tiver conhecimento destas actividades, com tempo, mando a notícia para o grupo ou o Moodle

[14:23] Avatar 14: o que achas Avatar 6??

[14:24] Avatar 9: obrigada

[14:24] Avatar 22: :)

[14:24] Avatar 6: 110% de acordo

[14:24] Avatar 14: para variar

[14:24] Avatar 14: queres é twittar

[14:24] Avatar 14: ehehe

[14:24] Avatar 6: eu hoje tenho free pass para o teletransporte: D

[14:24] Avatar 14: LOL

[14:24] Avatar 6: ;)

[14:25] Avatar 1: os voos são em conta aqui no SL :)

[14:25] Avatar 22: O workshop que eu estive a dinamizar com duas colegas era sobre o uso de ferramentas em educação no SL e as que eram gratuitas, nós oferecemos aos participantes:)

[14:25] Avatar 17: Isso é interessante!

[14:25] Avatar 6: também aceito

[14:25] Avatar 9: pois é

[14:25] Avatar 1: sim

[14:25] Avatar 21: poois

[14:25] Avatar 22: sim, por isso em breve combinaremos um

[14:25] Avatar 9: boa ideia

[14:25] Avatar 13: ok

[14:25] Avatar 17: ah boa!

[14:25] Avatar 14: mas com festa no final

[14:25] Avatar 17: :)

[14:26] Avatar 22: boa:)

[14:26] Avatar 6: assim a motivação aumenta :)

[14:26] Avatar 17: temos é k arranjar uns vestidos janotas

[14:26] Avatar 21: e não só

[14:26] Avatar 13: pois

[14:26] Avatar 14: na nAvatar 1

[14:26] Avatar 9: é verdade

[14:26] Avatar 17: pas meninas e uns fatos pos cavalheiros

[14:26] Avatar 14: cala-te Avatar 17

[14:26] Avatar 22: tenho uma landmark espectacular, podemos ir lá espreitar...

[14:26] Avatar 17: nao me digas k levas essa t-shirt a uma festa!

[14:26] Avatar 14: naaa

[14:26] Avatar 13: Avatar 14 olha a lingua

[14:26] Avatar 14: tenho umas melhores

[14:26] Avatar 9: vamos lá

[14:26] Avatar 6: eu já estou de fato

[14:27] Avatar 22: são servidos?

[14:27] Avatar 17: nao podes ver nada tu!

[14:27] Avatar 5: de?

[14:27] Avatar 21: eu já ando na executiva...é melhor para viajar

[14:27] Avatar 14: eheheh

[14:27] Avatar 17: lol

[14:27] Avatar 14: ok

[14:27] Avatar 14: vamos onde quiserem

[14:27] Avatar 9: eu só tenho café

[14:27] Avatar 5: champagne?

[14:28] Avatar 6: já se bebia qualquer coisa

[14:28] Avatar 1: concordo

[14:28] Avatar 17: oh... como é k se pega num copo?

[14:28] Avatar 6: é verdade, pode-se fumar no SL?

[14:28] Avatar 21: acabei de jantar... saí para vir para aqui

[14:28] Avatar 5: boa pergunta, Avatar 6

[14:28] Avatar 6: ou também temos lei anti-tabaco?

[14:28] Avatar 5: eheheheh

[14:28] Avatar 22: para já posso oferecer um copo de vinho tinto:)

[14:28] Avatar 17: A Avatar 22 até está mal empregue a dar-nos uma aula, de tão bem vestida que está!

[14:28] Avatar 14: boa

---

[14:28] Avatar 5: também serve, Avatar 22...  
[14:28] Avatar 22: LOL  
[14:28] Avatar 5: pessoalmente, prefiro.  
[14:28] Avatar 22: Hoje, não é bem uma aula  
[14:28] Avatar 6: vinho tinto? pode ser  
[14:29] Avatar 22: é o final de uma etapa  
[14:29] Avatar 17: ah está bem!  
[14:29] Avatar 22: e por isso festejamos:)  
[14:29] Avatar 13: estou a ver que não  
[14:29] Avatar 14: vamos receber diploma  
[14:29] Avatar 6: e o principio de muitas ;)  
[14:29] Avatar 17: como é k podemos beber vinho?  
[14:29] Avatar 14: ontem estivemos aqui  
[14:29] Avatar 22: Avatar 13 recebi, está óptimo  
[14:29] Avatar 13: mas eu nem sabia  
[14:29] Avatar 14: a fazer trab de grupo  
[14:29] Avatar 13: ninguem me diz nada  
[14:29] Avatar 17: e vai logo de penalti! ehehehe  
[14:29] Avatar 14: tens que ver os mails  
[14:29] Avatar 6: que sede  
[14:29] Avatar 13: ainda por cima estou doente  
[14:29] Avatar 22: LOL  
[14:30] Avatar 22: Oh Avatar 13  
[14:30] Avatar 22: isso é que é pior  
[14:30] Avatar 14: eu bebo o teu vinho  
[14:30] Avatar 14: Avatar 13  
[14:30] Avatar 13: pois  
[14:30] Avatar 14: ;)  
[14:30] Avatar 5: acho que vou ali buscar um café a sério...  
[14:30] Avatar 22: pois, com medicação não convém:)  
[14:30] Avatar 5: já venho.  
[14:30] Avatar 5: :)  
[14:30] Avatar 6: depois não podes conduzir Avatar 14  
[14:30] Avatar 13: só faltava isso  
[14:30] Avatar 22: ok  
[14:30] Avatar 17: com essa t-shirt nem o vinho te ker Avatar 14! Muda-me lá isso k até doi a vista  
[14:30] Avatar 14: hje vou só twittar  
[14:30] Avatar 22: LOL  
[14:30] Avatar 14: espera pela pancada  
[14:30] Avatar 6: não sei se vais :D  
[14:31] Avatar 22: alguma questão que queiram colocar relativamente às actividades?  
[14:31] Avatar 14: sim  
[14:31] Avatar 13: a actividade B2 já terminou  
[14:31] Avatar 5: de volta.  
[14:31] Avatar 14: só para dizer  
[14:31] Avatar 14: que ainda existem  
[14:31] Avatar 14: avatares  
[14:31] Avatar 1: eu gostava de saber se as nossas actividades no SL irão continuar  
[14:32] Avatar 17: vamos ter mais alguma actividade com a Avatar 22 aki no SL?  
[14:32] Avatar 14: que são boas pessoas  
[14:32] Avatar 14: deram-me kilos de roupa  
[14:32] Avatar 14: foi em Lisboa  
[14:32] Avatar 17: eu tenho gostado muito de meter conversa com outras pessoas... tenho recebido muita roupinha  
[14:32] Avatar 13: Avatar 14 faz o que Avatar 17 diz  
[14:32] Avatar 22: Sim Avatar 17  
[14:32] Avatar 14: já tinham dado roupa À Avatar 17  
[14:32] Avatar 17: até tenho um uniforme de enfermeiro, mas não é muito adequado para a aula! eheheh  
[14:32] Avatar 6: pois, pois amim tentaram "gamar" todos os €€€ que tinha  
[14:32] Avatar 21: bom em Lisboa já apanhei barra pesada....fugi....  
[14:32] Avatar 22: LOL  
[14:33] Avatar 14: em Lisboa  
[14:33] Avatar 22: pois...

- 
- [14:33] Avatar 17: enfermeira  
[14:33] Avatar 14: muito bom  
[14:33] Avatar 13: onde  
[14:33] Avatar 22: conecem a Alma Portuguesa?  
[14:33] Avatar 6: enfermeira :) pode ser  
[14:33] Avatar 17: não  
[14:33] Avatar 1: tb não  
[14:33] Avatar 13: olha e a tal árvore do dinheiro?  
[14:33] Avatar 5: sim, Avatar 22  
[14:33] Avatar 1: o que é?  
[14:33] Avatar 21: e no central park ....mafias....mesmo à real life!  
[14:33] Avatar 21: mas eu só mergulho aqui a desoras  
[14:33] Avatar 5: é por lá que fico sempre, quando saio  
[14:33] Avatar 22: é um local em Português interessante a nível cultural  
[14:33] Avatar 13: alguém sabe as coordenadas?  
[14:33] Avatar 17: PP - porque é que há ilhas no SL k nao sao seguras? Lisboa por exemplo não é... até há vampiros...  
[14:34] Avatar 6: eu sou um deles  
[14:34] Avatar 13: pois já vi isso  
[14:34] Avatar 22: Ah... muitos sítios são assim:)  
[14:34] Avatar 5: 63, 71, 21  
[14:34] Avatar 17: e se nos mordem? Ficamos vampiros tb?  
[14:34] Avatar 13: Avatar 5 é para mim?  
[14:34] Avatar 6: queres ver ;)  
[14:34] Avatar 17: e depois nao podemos voltar ao normal?  
[14:34] Avatar 1: eu falei com uma q me queria converter...  
[14:34] Avatar 21: por acaso já ouviram o linguajar na noite Lisboaeta?  
[14:34] Avatar 1: sinceramente não percebi mt bem  
[14:35] Avatar 17: eu já arranjei dinheirinho na árvore :D  
[14:35] Avatar 1: ela só me disse q me daria 5L se a deixasse morder-me  
[14:35] Avatar 17: paguei a minha foto no perfil  
[14:35] Avatar 22: Alma Portuguesa, 54, 101, 22  
[14:35] Avatar 6: eu já arranjei mais de 100€ :D  
[14:35] Avatar 17: LOL  
[14:35] Avatar 1: ahaha  
[14:35] Avatar 6: ainda tenho 30 de stock  
[14:35] Avatar 1: depois ela ficava-me com a alma, e tal... era chato :)  
[14:35] Avatar 6: alguem precisa que eu empreste €€  
[14:36] Avatar 22: Acho que devíamos era ter uma ilha amigável e interessante em Portuuês, o que acham da ideia?  
[14:36] Avatar 13: eu nem sei o que é ter dinheiro  
[14:36] Avatar 6: ehehe  
[14:36] Avatar 17: acho k sim Avatar 22  
[14:36] Avatar 21: sim era giro  
[14:36] Avatar 13: sim  
[14:36] Avatar 17: podemos construir uma?  
[14:36] Avatar 22: Criarmos uma nossa, com as nossas ideias  
[14:36] Avatar 1: uma muito boa ideia  
[14:36] Avatar 13: dado  
[14:36] Avatar 13: sim  
[14:36] Avatar 17: podia ser uma actividade de grupo!  
[14:36] Avatar 22: sim,  
[14:36] Avatar 17: assim aprendiamos a construir coisas  
[14:36] Avatar 22: espectacular  
[14:36] Avatar 9: interessante  
[14:36] Avatar 21: mmalandric!!  
[14:36] Avatar 17: eu gostava...  
[14:36] Avatar 6: Avatar 13 dei-te 1€  
[14:36] Avatar 5: ideia interessante, a da ilha  
[14:36] Avatar 21: malandrice!  
[14:36] Avatar 22: tenho que ver onde arranjo espaço  
[14:37] Avatar 13: obrigada  
[14:37] Avatar 17: eheheh

---

[14:37] Avatar 13: hihhi  
[14:37] Avatar 14: pronto  
[14:37] Avatar 14: gostam desta??  
[14:37] Avatar 17: finalmente! Vou ser proprietaria de alguma coisa!  
[14:37] Avatar 6: agora vais ter de pagar :D  
[14:37] Avatar 13: meu primeiro  
[14:37] Avatar 22: se quiserem experimentar a criar coisas, posso mostrar-vos numa sandbox  
[14:37] Avatar 9: sim  
[14:37] Avatar 21: sim  
[14:37] Avatar 17: na Campus tinham uma  
[14:37] Avatar 6: yes  
[14:37] Avatar 1: pois era  
[14:37] Avatar 17: já experimentei  
[14:37] Avatar 13: sim  
[14:37] Avatar 21: ainda não experimentei  
[14:37] Avatar 22: ok, então vou dar-vos uma landmark na Edunation  
[14:38] Avatar 5: eu já fiz um objecto  
[14:38] Avatar 14: fixe  
[14:38] Avatar 6: pois tinha, mas este pc pifou na altura  
[14:38] Avatar 14: edunation  
[14:38] Avatar 5: não sei bem o que era  
[14:38] Avatar 14: parece bem  
[14:38] Avatar 5: parecia um barril.  
[14:38] Avatar 6: de cerveja?  
[14:38] Avatar 13: eu fiz um quadrado  
[14:38] Avatar 14: ehheheh  
[14:38] Avatar 5: prefiro vinho  
[14:38] Avatar 5: :p  
[14:38] Avatar 14: cerveja, cerveja, cerveja  
[14:38] Avatar 13: nem sabia o que estava a fazer  
[14:38] Avatar 6: o k vier morre  
[14:38] Avatar 2 is Online  
[14:38] Avatar 17: eu keria aprender a beber!  
[14:38] Avatar 13: cerveja, vinho... :(  
[14:38] Avatar 17: :(  
[14:39] Avatar 6: eu queria mesmo beber  
[14:39] Avatar 6: estou a morrer de sede  
[14:39] Avatar 17: lol  
[14:39] Avatar 14: deixar estar Avatar 17  
[14:39] Avatar 21: eu já sei dançar e gostei do que vi  
[14:39] Avatar 6: alguém ofereceu vinho, mas depois não deu :(  
[14:39] Avatar 2: Olá, Boa noite :-)  
[14:39] Avatar 14: dançar tb já dancei  
[14:39] Avatar 14: parecia o TRavolta  
[14:39] Avatar 1: boa noite Avatar 2!  
[14:39] Avatar 22: Olá Avatar 2  
[14:39] Avatar 14: no Pulp Ffiction  
[14:39] Avatar 9: Avatar 22, vamos aprender a construir hoje?  
[14:40] Avatar 22: Bem-vinda :)  
[14:40] Avatar 6: e beber? Nada  
[14:40] Avatar 5: eu adormeci a ver o pulp fiction...  
[14:40] Avatar 2: Viva e obrigada  
[14:40] Avatar 22: Querem ir à loja ou à sandbox?  
[14:40] Avatar 14: big movie  
[14:40] Avatar 6: aos 2 sítios  
[14:40] Avatar 9: não podemos ir aos 2?  
[14:40] Avatar 17: à loja à loja!  
[14:40] Avatar 14: pois  
[14:40] Avatar 22: LOL  
[14:40] Avatar 14: mulheres  
[14:40] Avatar 17: LOja loja loja loja  
[14:40] Avatar 1: ahahah  
[14:40] Avatar 22: LOL

---

[14:40] Avatar 14: bahhh  
[14:40] Avatar 1: só podia!  
[14:40] Avatar 5: sandbox  
[14:40] Avatar 6: as mulheres querem lojas  
[14:40] Avatar 17: quero uns sapatos novos k estas botas sao horrorosas  
[14:40] Avatar 14: quero ir a um bar  
[14:40] Avatar 13: vamos  
[14:40] Avatar 1: o melhor era visitar as 2 coisas  
[14:40] Avatar 22: ok, vamos num instante à loja e dp à sandbox, OK  
[14:40] Avatar 6: os homens querem ferramentas :D  
[14:41] Avatar 9: ok  
[14:41] Avatar 14: naaaaa  
[14:41] Avatar 14: bebida  
[14:41] Avatar 17: oh Avatar 14 cala-te lá k pelo ke vejo precisas de t-shirts como deve ser!  
[14:41] Avatar 6: e o vinho???  
[14:41] Avatar 14: tenho 30 ou 40  
[14:41] Avatar 6: estou mesmo com sede  
[14:41] Avatar 9 accepted your inventory offer.  
[14:41] Avatar 14: já visto outra  
[14:41] Avatar 17: o Avatar 6 precisa de uns pés novos  
[14:41] Avatar 5 accepted your inventory offer.  
[14:41] Avatar 17: lol  
[14:41] Avatar 2: posso sentar-me?  
[14:41] Avatar 13: como vejo a quantidade de dinheiro que tenho  
[14:41] Avatar 6 accepted your inventory offer.  
[14:41] Avatar 17: eu só digo mal  
[14:42] Avatar 14: e os meus ténis da nike??  
[14:42] Avatar 14: NINGUEM REAPAR??  
[14:42] Avatar 14: repara  
[14:42] Avatar 1: claro Avatar 2  
[14:42] Avatar 6: os meus ténis são lacoste  
[14:42] Avatar 6: foram caríssimos  
[14:42] Avatar 17: são giros  
[14:42] Avatar 17: e o seu vestido Avatar 22?  
[14:42] Avatar 6: thanks Avatar 17 ;)  
[14:42] Avatar 21 accepted your inventory offer.  
[14:42] Avatar 17: parece-me um Valentino  
[14:42] Avatar 1 accepted your inventory offer.  
[14:42] Avatar 1: mas as marcas pagam-se, não?  
[14:42] Avatar 17: :)  
[14:42] Avatar 14: naaa  
[14:42] Avatar 22: na loja onde vos vou levar  
[14:42] Avatar 5: canto superior direito, Avatar 13  
[14:42] Avatar 22: for free  
[14:42] Avatar 6: e o meu relógio rolex :D  
[14:42] Avatar 7 is Online  
[14:42] Avatar 22: têm os notecards?  
[14:43] Avatar 17: o meu top é red Light! ;)  
[14:43] Avatar 13: ok  
[14:43] Avatar 17: LOL  
[14:43] Avatar 13: estou a ver  
[14:43] Avatar 1: ahaha  
[14:43] Avatar 14: agora a sério posso dar-vos roupa  
[14:43] Avatar 6: é um top muito giro  
[14:43] Avatar 14: não sei bem é como  
[14:43] Avatar 6: é pena é ser muito comprido  
[14:43] Avatar 13: vamos então  
[14:43] Avatar 22: podem teletransportarem-se  
[14:43] Avatar 17: vais ao inventário e arrastas as pastas da roupa po avatar a quem keres dar  
[14:43] Avatar 13: é que a minha net pode cair  
[14:43] Avatar 22: exacto  
[14:43] Avatar 14: ok  
[14:43] Avatar 17: vamos

---

[14:43] Avatar 2: Olá Avatar 1, isto é pior q aprender a atenção qdo se começa a conduzir  
[14:43] Avatar 13: e eu gostava de ir  
[14:43] Avatar 14: quem quer roupa nova??  
[14:43] Avatar 17: a Avatar 22 teletransporta-nos?  
[14:44] Avatar 7 is Offline  
[14:44] Avatar 22: LOL  
[14:44] Avatar 22: Avatar 2, pois é  
[14:44] Avatar 7 is Online  
[14:44] Avatar 6: eu quero, mas só cool  
[14:44] IM: Avatar 1: Avatar 22, a Avatar 2 é a nossa colega e minha professora  
[14:44] Avatar 14: ok  
[14:44] Avatar 14: depois escolhes  
[14:44] Avatar 9: a Avatar 22 enviou 2 vamos a qual?  
[14:44] Avatar 17: eu mando o fato de naughty nurse a todas!  
[14:44] IM: Avatar 1: não sei como a convidar para o grupo  
[14:44] Avatar 13: esperem eu não recebi nada  
[14:44] Avatar 22: senhoras = women  
[14:45] Avatar 17: eu tb nao recebi nada  
[14:45] Avatar 22: Cavalheiros= men  
[14:45] IM: Avatar 1: tb o posso fazer ou é a Avatar 22 que convida?  
[14:45] IM: Avatar 1: ah, ok  
[14:45] Avatar 14: não recebi Avatar 22  
[14:45] IM: Avatar 1: :)  
[14:45] Avatar 2: desculpem, estava a escrever no chat geral  
[14:45] Avatar 9: já podemos ir?  
[14:45] Avatar 14: tou a dar a roupa  
[14:45] Avatar 14: ao Avatar 6  
[14:45] Avatar 17 accepted your inventory offer.  
[14:45] Avatar 2: reparei agora, em x de me dirigir individualmente  
[14:45] Avatar 6: estou a receber  
[14:46] Avatar 2: sorry:-(  
[14:46] Avatar 22: quem não tem o notecard?  
[14:46] Avatar 7: Boa noite a todos, desculpem o atraso  
[14:46] Avatar 6: eu tenho  
[14:46] Avatar 1: boa noite Avatar 7  
[14:46] Avatar 13: eu  
[14:46] Avatar 2: hoje devo gastar as dsc  
[14:46] Avatar 9: boa noite  
[14:46] Avatar 21: eu tb tenho  
[14:46] Avatar 5: boa noite, Avatar 7  
[14:46] Avatar 22: Avatar 2, LOL, não se preocupe LOL  
[14:46] Avatar 14: ó Avatar 6 (*nome real*)  
[14:46] Avatar 14: vamos vestir  
[14:46] Avatar 14: a mesma t-shirt  
[14:46] Avatar 14: já dei tudo  
[14:46] Avatar 14: alguem quer??  
[14:46] Avatar 13: meninos, vamos ou não?  
[14:47] Avatar 9: vamos lá  
[14:47] Avatar 1: eu estou pronta  
[14:47] Avatar 9: eu tb  
[14:47] Avatar 5: vou indo para as compras...  
[14:47] Avatar 17: mas vamos pa kual?  
[14:47] Avatar 2: Avatar 1 só dps de ter resolvido 1.ºs problemas vi q tinha 1 msg sua  
[14:47] Avatar 9: eu estou indo  
[14:47] Avatar 14: não recebi nada  
[14:47] Avatar 13: tb não  
[14:47] Avatar 1: nao faz mal, Avatar 2 :)  
[14:47] Avatar 7 is Offline  
[14:48] Avatar 7 is Online  
[14:48] Avatar 6: é para ir a qual?  
[14:48] Avatar 6: 1º ou 2º  
[14:48] Avatar 22: senhores, olhem par aonde diz women e men  
[14:48] Avatar 21: basic

---

[14:48] Avatar 22: é no mesmo local  
[14:48] Avatar 14: onde??  
[14:49] Avatar 6: pois é :)  
[14:49] Avatar 2: preciso de ajuda para tb ir às compras  
[14:49] Avatar 22: mas num lado é para senhoras e noutro para cavalheiros:)  
[14:49] Avatar 21: acho que foi lá que comprei a minha roupa decente à borliu  
[14:49] Avatar 22: ok  
[14:49] Avatar 6: vou até lá agora  
[14:49] Avatar 14: não tou a ver nada disto, Avatar 22  
[14:49] Avatar 22: quem não tem a note  
[14:49] Avatar 14: dahhhh  
[14:49] Avatar 13: eu  
[14:49] Avatar 14: eu  
[14:49] Avatar 21: vou indo  
[14:50] Avatar 13 accepted your inventory offer.  
[14:50] Avatar 22: e agora?  
[14:50] Avatar 2 accepted your inventory offer.  
[14:50] Avatar 14: ok  
[14:50] Avatar 22: ok  
[14:50] Avatar 14: o Avatar 6 já me deu  
[14:50] Avatar 6: tens Avatar 14?  
[14:50] Avatar 22: bora lá  
[14:50] Avatar 6: ;)  
[14:50] Avatar 14 accepted your inventory offer.  
[14:50] Avatar 13: agora sim tenho  
[14:50] Avatar 22: Avatar 2, tem o notecard?  
[14:50] Avatar 2 accepted your inventory offer.  
[14:50] Avatar 13: a qual vamos?  
[14:50] Avatar 13: vamos  
[14:51] Avatar 22: senhoras à 1ª landmark  
[14:51] Avatar 13: desculpa sim  
[14:51] Avatar 22: np:)  
[14:51] Avatar 7: Já cheguei tarde, estou sempre a desaparecer onde fica essa landmark?  
[14:51] Avatar 22: Avatar 2, basta clicar na primeira landamark  
[14:52] Avatar 22: Avatar 7, tem o notecard?  
[14:52] Avatar 7: não tenho não, pelo menos esse  
[14:52] Avatar 22: e agora?  
[14:53] Avatar 2: olá Avatar 7 já só cá estamos nós...  
[14:53] Avatar 22: e eu:)  
[14:53] Avatar 7: estou a ver o inventário  
[14:53] Avatar 2: dsc não estava a ver e está lindíssima  
[14:53] Avatar 22: obrigada:)  
[14:53] Avatar 22: já têm a nota?  
[14:54] Avatar 7 accepted your inventory offer.  
[14:54] Avatar 7 accepted your inventory offer.  
[14:54] Avatar 2: sim eu aceitei, mas agora ando aqui c/ ctrl i  
[14:54] Avatar 22: Avatar 7, já recebeu?  
[14:54] Avatar 2: à procura da informação  
[14:54] Avatar 7 accepted your inventory offer.  
[14:55] Avatar 2 declined your inventory offer.  
[14:55] Avatar 22: agora abre-se a nota  
[14:55] Avatar 22: a Avatar 2 clica na 1ª landmark e o Avatar 7 na 2ª  
[14:55] Avatar 2: dsc , abro a nota?  
[14:55] Avatar 22: sim, para ver a mensagem  
[14:55] Avatar 7: Sim já guardei, mas estou com problemas na ligação, vamos ver...  
[14:55] Avatar 22: ok  
[14:55] Avatar 7 accepted your inventory offer.  
[14:55] Avatar 7 accepted your inventory offer.  
[14:56] Avatar 22: agora é teletransportar-se  
[14:56] Avatar 22: Avatar 7, é a 2ª landmark  
[14:56] Avatar 2: dsc, Avatar 22, mas é a 1.ª vez q aqui estou...  
[14:56] Avatar 7: Ok , tudo bem, vou às compras  
[14:56] Avatar 22: não tem problema e não é preciso pedir desculpa:)

[14:56] Avatar 2: e é só disparates  
[14:56] Avatar 22: como é que posso ajudá-la?  
[14:57] Avatar 2: fiz o teleport tão rapido que n sei onde estou  
[14:57] Avatar 2: vou voltar atrás  
[14:57] Avatar 22: ok, já aí vou ter  
[14:57] Avatar 22: Avatar 7, encontramos-nos lá?  
[14:58] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/TSTC%20Commons/17/247/33>  
[14:59] Ashish Sparta: portuguese  
[14:59] IM: Avatar 9: já podemos ir à caixa de areia?  
[14:59] Ashish Sparta: hi  
[14:59] Ashish Sparta: hi  
[15:00] IM: Avatar 9: sim sff  
[15:01] IM: Avatar 9: pode enviar as coordenadas sff  
[15:01] IM: Avatar 9: sim  
[15:02] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/Alady%20Island/167/232/4012>  
[15:02] Avatar 9: ufa  
[15:02] Avatar 9: que alivio  
[15:02] Avatar 22: tb digo  
[15:03] Avatar 9: eu e a Avatar 5 gostavamos de aprender a construir objectos  
[15:03] Avatar 1: voces vão já embora?  
[15:03] Avatar 22: vocês querem saber que eu não conseguia vir aqui ter porque dizia que a região estava demasiado cheia? Vamos lá a saber porquê?LOL  
[15:03] Avatar 22: já exploraram a loja?  
[15:03] Avatar 9: anda tudo às comprars  
[15:03] Avatar 9: ainda dizem que há crise  
[15:03] Avatar 9: sim  
[15:03] Avatar 1: ah sim?  
[15:03] Avatar 1: isso pode acontecer? Haver um limite?  
[15:03] Avatar 22: sabem abrir as caixas e guardar os objectos no inventário?  
[15:04] Avatar 9: mas tb podemos fazer mais compras noutra altura  
[15:04] Avatar 5: eu tenho alguma dificuldade em vestir aquilo que adquiero  
[15:04] Avatar 5: confesso que ainda não me apliquei a fundo...  
[15:04] Avatar 22: é fácil  
[15:04] Avatar 9: mas tens uns sapatos giros  
[15:05] Avatar 22: abre o inventário  
[15:05] Avatar 5: já está  
[15:05] Avatar 5: há pouco vesti umas botas  
[15:05] Avatar 5: que tinham um andar sexy  
[15:05] Avatar 5: mas só uma é que ficou calçada  
[15:05] Avatar 22: LOL  
[15:05] Avatar 5: eheheheh  
[15:05] Avatar 22: muito bem  
[15:05] Avatar 22: faz editar a aparência e arrasta os items para o seu avatar  
[15:05] Avatar 5: ok  
[15:05] Avatar 22: olá Avatar 2  
[15:05] Avatar 5: vou experimentar  
[15:06] Avatar 2: OLáaa  
[15:06] Avatar 22: Quer experimentar a comprar qualquer coisa para ver como funciona?  
[15:06] Avatar 2: sim Avatar 22,  
[15:07] Avatar 2: estava a ver c/o fazer p/a ter comigo o \$  
[15:08] Avatar 2: a Avatar 9 está girissima  
[15:08] Avatar 22: Pois está!  
[15:08] Avatar 9: fui às compras  
[15:08] Avatar 2: uau...  
[15:08] Avatar 22: Avatar 2, não é preciso lindens  
[15:08] Avatar 22: aqui muitos objectos são gratuitos  
[15:08] Avatar 22: Avatar 22 como faço para tirar a nota do inventário?  
[15:09] Avatar 22: qual nota?  
[15:09] Avatar 2: então não preciso do \$ e podemos ir?  
[15:09] Avatar 1: aqui é tudo grátis  
[15:09] Avatar 22: sim  
[15:09] Avatar 2: ótimo então estou pronta  
[15:09] Avatar 22: escolha o objecto que quer

[15:09] Avatar 2: blusa, chapéu  
[15:10] Avatar 22: clique com o botão do lado direito do rato e faça comprar  
[15:10] Avatar 9: estava muito despida para o meu gosto  
[15:10] Avatar 2: onde é q anda a Avatar 1?  
[15:10] Priscilla Bracken: oi Avatar 2!!!  
[15:10] Avatar 2: oi  
[15:10] Avatar 22: está aqui  
[15:10] Avatar 1: aqui :)  
[15:10] Avatar 2: tb está linda! :-)  
[15:10] Avatar 17: sapatosola  
[15:10] Avatar 22: muito gira também:)  
[15:10] Avatar 1: uau Avatar 17!  
[15:10] Avatar 17: ola  
[15:10] Priscilla Bracken: q bom q alguém fala port. aqui  
[15:10] Avatar 2: Via Avatar 9  
[15:11] Avatar 17: ja tenho uns sapatos e um top novos  
[15:11] Avatar 22: olá priscilla  
[15:11] Avatar 2: beautifull  
[15:11] Avatar 22: :)  
[15:11] Avatar 2: tenho q ir...  
[15:11] Avatar 22: O que é que comprou Avatar 2?  
[15:11] Priscilla Bracken: ok!!! te cuida!  
[15:11] Avatar 2: estou deplorável  
[15:12] Avatar 2: nada, ainda n comprei nada, nao saí daqui  
[15:12] Avatar 22: ok  
[15:12] Avatar 22: bora lá  
[15:12] Avatar 9: ok  
[15:12] Avatar 2: ok  
[15:14] Avatar 1: Avatar 22, em certas coisas parece haver um bug, uma falha...  
[15:14] Avatar 22: sim  
[15:14] Avatar 22: deve ser do lag  
[15:14] Avatar 22: está muita gente online  
[15:14] Avatar 1: por exemplo quando calço umas botas consigo ver as calças por dentro  
[15:15] Avatar 1: ah, pois...  
[15:15] Avatar 5: Avatar 22...  
[15:15] Avatar 5: tenho de ir andando. :)  
[15:15] Avatar 22: ok, Avatar 5, bom trabalho  
[15:15] Avatar 5: há ainda muito trabalho para ser feito para amanhã.  
[15:15] Avatar 5: obrigada, igualmente.  
[15:15] Avatar 22: Bom trabalho;)  
[15:15] Avatar 9: eu tb  
[15:15] Avatar 7 is Offline  
[15:15] Avatar 1: adeus Avatar 5  
[15:16] Avatar 9: será que a Avatar 22 pode deixar as coordenadas da sandbox no moodle?  
[15:16] Avatar 9: xau Avatar 5  
[15:16] Avatar 5: então, fiquem bem...  
[15:16] Avatar 9: bom trabalho  
[15:16] Avatar 22: sim, eu deixo;)  
[15:16] Avatar 9: ok  
[15:16] Avatar 9: obrigada  
[15:16] Avatar 9: bom trabalho a todas  
[15:16] Avatar 9: não gastem o dinheirinho to  
[15:17] Avatar 22: Obrigada e igualmente Avatar 9:)  
[15:17] Avatar 9: lol  
[15:17] Avatar 9 is Offline  
[15:17] Avatar 5 is Offline  
[15:18] Avatar 22: Hoje, está muito lento...  
[15:18] Avatar 17: pois está  
[15:18] Avatar 17: tou nua há 2 mins  
[15:18] Avatar 22: Mal me consigo mexer...  
[15:18] Avatar 22: ah...mas não se vê:)  
[15:18] Avatar 17: ah finalmente  
[15:18] Avatar 17: tanto tempo k está a demorar a pôr a roupa

[15:19] Avatar 22: é mesmo do lag:(  
[15:19] Avatar 22: demasiadas pessoas em simultâneo  
[15:19] Avatar 17: pois  
[15:20] Avatar 17: olhe Avatar 22, eu vou andando  
[15:20] Avatar 17: que aqui já é mais 1 horinha :)  
[15:20] Avatar 22: Ok, Avatar 9  
[15:20] Avatar 22: bom trabalho:)  
[15:20] Avatar 17: até à próxima :)  
[15:20] Avatar 17: para si também  
[15:20] Avatar 17: e obrigada por nos trazer às compras eheheh  
[15:20] Avatar 22: Inté  
[15:21] Avatar 22: LOL  
[15:21] Avatar 17: agora fazemos um vistão ;)  
[15:21] Avatar 22: My pleasure...  
[15:21] Avatar 17: ;)  
[15:21] Avatar 17: xau  
[15:21] Avatar 22: xau:)  
[15:22] Avatar 1: uau Avatar 2!  
[15:22] Avatar 22: ah... roupinha nova:)  
[15:22] Avatar 1: já consegui!  
[15:22] Avatar 22: muito bem:)  
[15:23] Avatar 2: Avatar 22 e Avatar 1 obrigada  
[15:23] Avatar 22: não tem de quê:)  
[15:23] Avatar 2: mas já tenho etiqueta doutro grupo  
[15:23] Avatar 2: lol  
[15:23] Avatar 22: Número de pertencer até 25 grupos:)  
[15:24] Avatar 22: pode pertencer até 25 grupos:)  
[15:24] Avatar 2: ah  
[15:24] Avatar 2: mas não aqui contacto Avatar 22  
[15:25] Avatar 1: ups....  
[15:25] Avatar 2: p/a so escrever p/a si  
[15:25] Avatar 1: ah  
[15:25] Avatar 1: mas o que é isto???)  
[15:25] IM: Avatar 13: agora não sou a mesma  
[15:25] Avatar 1: o q faço agora??  
[15:25] Avatar 17 is Offline  
[15:25] Barbie Rothberg: drop then open it  
[15:26] Avatar 1: ok thank you!  
[15:26] Barbie Rothberg: add too your inventorty  
[15:26] Avatar 2: onde fica a roupa q tinhamos?  
[15:26] Barbie Rothberg: ;)  
[15:26] Barbie Rothberg: no pb  
[15:26] Barbie Rothberg: nice outfit:)  
[15:27] Avatar 1: thanks!  
[15:27] Avatar 1: isto é muito à frente!  
[15:27] Avatar 13 is Offline  
[15:28] Avatar 14 is Offline  
[15:29] IM: Avatar 1: obrigada e igualmente, Avatar 22  
[15:29] IM: Avatar 6: Bom trabalho  
[15:29] IM: Avatar 1: já se vai embora?  
[15:29] IM: Avatar 2: Bom trabalho tb para si Avatar 22  
[15:29] Avatar 6 is Offline  
[15:30] IM: Avatar 1: ah, claro com tanta roupa grátis e variada :)  
[15:30] IM: Avatar 1: é aproveitar...  
[15:30] IM: Avatar 2: Avatar 1 onde fica a roupa q compramos?  
[15:31] IM: Avatar 22: fica no inventário  
[15:31] IM: Avatar 22: pode usar quando quiser  
[15:32] IM: Avatar 2: Obrigada.-9  
[15:32] IM: Avatar 22: vou ver se na ilha Edunation o lag não é tão problemático e já envio um tp  
[15:32] IM: Avatar 1: ok  
[15:36] Avatar 21: Olá Avatar 22  
[15:36] Avatar 21: Voltámos a encontrar-nos  
[15:36] Avatar 22: olá

---

[15:37] Avatar 22: tão bonita:)  
[15:37] IM: Avatar 2: Avatar 1, como faço p/a me livrar da caixa e ficar só c/ as coisas?  
[15:37] Avatar 21: obrigada... com tanta mistura nem sei bem o que fiz e não estava com muita paciência  
[15:37] Avatar 21: careca?  
[15:38] IM: Avatar 1: tem de a colocar no chão  
[15:38] IM: Avatar 1: e depois abri-la  
[15:38] Avatar 1: upsss  
[15:38] Avatar 1: foi uma experimentação q deu errado :)  
[15:38] Avatar 1: mas a Avatar 21 já está toda bonita  
[15:39] Avatar 22: aqui é uma sandbox  
[15:39] Avatar 1: ah sim?  
[15:39] Avatar 22: onde podemos criar objectos e abrir caixas..  
[15:39] Avatar 1: então aqui vamos criar um objecto  
[15:39] Avatar 21: que giro  
[15:40] Avatar 22: podem guardar esta landmark e fazer aqui experiências quando quiserem  
[15:40] Avatar 22: ok  
[15:40] Avatar 22: então  
[15:40] Avatar 22: cá em baixo onde diz build  
[15:40] Avatar 22: seleccionem  
[15:40] Avatar 1: sim  
[15:42] Avatar 1: desculpe Avatar 22  
[15:42] Avatar 1: vamos a build e depois?  
[15:42] Avatar 22: desculpem mas este lag...  
[15:42] Avatar 22: seleccionem a caixa  
[15:42] Avatar 1: sim  
[15:42] Avatar 22: e arrastem  
[15:42] Avatar 22: para aqui  
[15:43] Avatar 1: estou a tentar mas nao consigo  
[15:43] Avatar 1: simplesmente arrastar?  
[15:43] Avatar 22: sim  
[15:43] Avatar 22: ou clique 2 vezes lá em cima  
[15:43] Avatar 1: não estou a conseguir  
[15:44] Avatar 1: nem com duplo clique  
[15:44] Avatar 22: pode ser do lag  
[15:44] Avatar 1: ok  
[15:44] Avatar 1: vou continuar a tentar  
[15:44] Avatar 1: é onde diz cube, nao é?  
[15:44] Avatar 22: em stretch  
[15:44] Avatar 22: esticamos ou encolhemos  
[15:45] Avatar 22: em textura mudamos a cor ou a pp imagem com uma textura do nosso inventário  
[15:46] Avatar 22: experimente Avatar 21  
[15:46] Avatar 22: tem que seleccionar a caixa e fazer editar  
[15:46] Avatar 1: Avatar 22 nao estou mm a conseguir...  
[15:47] Avatar 21: eu não percebi o que estou a fazer  
[15:47] Avatar 1: :(  
[15:47] Avatar 1: está a criar um objecto  
[15:48] Avatar 22: Avatar 1  
[15:48] Avatar 22: na barra superior dentro do criai  
[15:48] Avatar 22: click no 4º ícone  
[15:48] Avatar 22: e depois arraste a caixa  
[15:48] Avatar 1: ahh  
[15:48] Avatar 1: :)  
[15:49] Avatar 22: ok  
[15:49] Avatar 1: obrigada!  
[15:49] Avatar 22: seleccione o objecto e edite-o  
[15:49] Avatar 22: onde está esticar, dê o formato que quiser  
[15:51] Avatar 1: posso dar-ljhe uma forma oval?  
[15:51] Avatar 22: sim, mas isso implica mais uns truques  
[15:52] Avatar 22: para já deixe ficar rectangular  
[15:52] Avatar 1: Avatar 21 cm éq conseguiu esse truque?  
[15:52] Avatar 22: mude a textura  
[15:52] Avatar 1: ok  
[15:52] Avatar 21: nem eu sei

---

[15:53] Avatar 22: para mudar as formas experimentem  
[15:53] Avatar 22: editar o objecto  
[15:53] Avatar 21: bonito!  
[15:53] Avatar 1: eheh  
[15:54] Avatar 22: e vão a objecto  
[15:54] Avatar 1: sinto-me uma feiticeira!  
[15:54] Avatar 22: LOL  
[15:54] Avatar 22: e experimentem a mudar o tamanho, rotação, o tipo de bloco, o vazio, etc...  
[15:55] Avatar 22: mas que giro  
[15:55] Avatar 22: antes de irmos embora temos que limpar tudo  
[15:56] Avatar 22: só quem cria os objectos é que os pode apagar:)  
[15:56] Avatar 1: ok  
[15:56] Avatar 1: eheh giro!  
[15:56] Avatar 1: romeu e juleita  
[15:57] Avatar 1: a Avatar 22 fez uma obra de arte!  
[15:57] Avatar 22: eheheh  
[15:58] Avatar 21 accepted your inventory offer.  
[15:58] Avatar 21: estou melhor mas já estive mais ...as trocas não são o meu forte  
[15:58] Avatar 22: ok  
[15:58] Avatar 1: tenho de ir embora  
[15:59] Avatar 22: é uma oferta:)  
[15:59] Avatar 1 accepted your inventory offer.  
[15:59] Avatar 22: ok, bom trabalho e inté  
[15:59] Avatar 1: um muito obrigada! gosto muito  
[15:59] Avatar 22: apaguem antes de ir  
[15:59] Avatar 1: bom trabalho!  
[15:59] Avatar 21: obrigADA....VOU EMBORA QUE JÁ É TARDE  
[15:59] Avatar 21: BOM TRABALHO  
[15:59] Avatar 1: sim ja apaguei  
[15:59] Avatar 21: desculpe...caps lock  
[15:59] Avatar 22: obrigada e igualmente  
[15:59] Avatar 1: adeus, gostei muito deste serão  
[16:00] Avatar 22: limpem os objectos  
[16:00] Avatar 22: eu ntb, inté  
[16:00] Avatar 21: como?  
[16:00] Avatar 22: clicam em cima do objecto e fazem take  
[16:01] Avatar 21: ok  
[16:01] Avatar 22: :)  
[16:01] Avatar 21: já está  
[16:01] Avatar 22: Bom trabalho e até breve:)  
[16:02] Avatar 1 is Offline  
[16:04] Avatar 2: Hey!  
[16:04] Avatar 2: olá Avatar 22  
[16:04] Avatar 22: olá, estava distraída  
[16:04] Avatar 2: perdi-me nas compras...-({  
[16:04] Avatar 2: estava a olhar o céu...  
[16:04] Avatar 22: não há problema  
[16:05] Avatar 22: se precisar de mais luz no seu monitor, faça CTRL shift Y  
[16:06] Avatar 2: ok, Avatar 22  
[16:06] Avatar 22: assim fica com mais luz  
[16:06] Avatar 21 is Offline  
[16:06] Avatar 22: aqui é uma sandbox o que quer dizer que podemos construir aqui objectos, abrir caixas das compras...  
[16:06] Avatar 2: Como faço p/a guardar aqui no sl as coordenadas destes sitios por onde andámos?  
[16:07] Avatar 2: as aprendizagens da sandbox vou deixar para dps  
[16:07] Avatar 22: na barra superior de comandos, abre mundo e faz criar landmark aqui  
[16:07] Avatar 22: só dá para fazer quando está no local  
[16:07] Avatar 22: fica com a landmark no seu inventário e pode usá-la quando quiser  
[16:08] Avatar 2: creio q hoje já estou overload de aprendizagens  
[16:08] Avatar 22: LOL  
[16:08] Avatar 22: assim, para a próxima, mais um bocadinho:)  
[16:08] Avatar 2: ok vou guardar estas coisitas e vou embora  
[16:08] Avatar 22: ok

[16:08] Avatar 2: Beijinhos gdes

[16:08] Avatar 22: obrigada e igualmente

[16:08] Avatar 22: inté:)