
influência das **r**elações da **v**ida **r**ea**l** na **c**onstrução de **c**onhecimento em **m**undos **v**irtuais – estudo preliminar



ana loureiro [*aka anitia loire*]
teresa bettencourt [*aka cleo bekkers*]
cidtff | dte | univ aveiro

14 | 15 junho'09
univ minho

palavras-chave

mundos virtuais

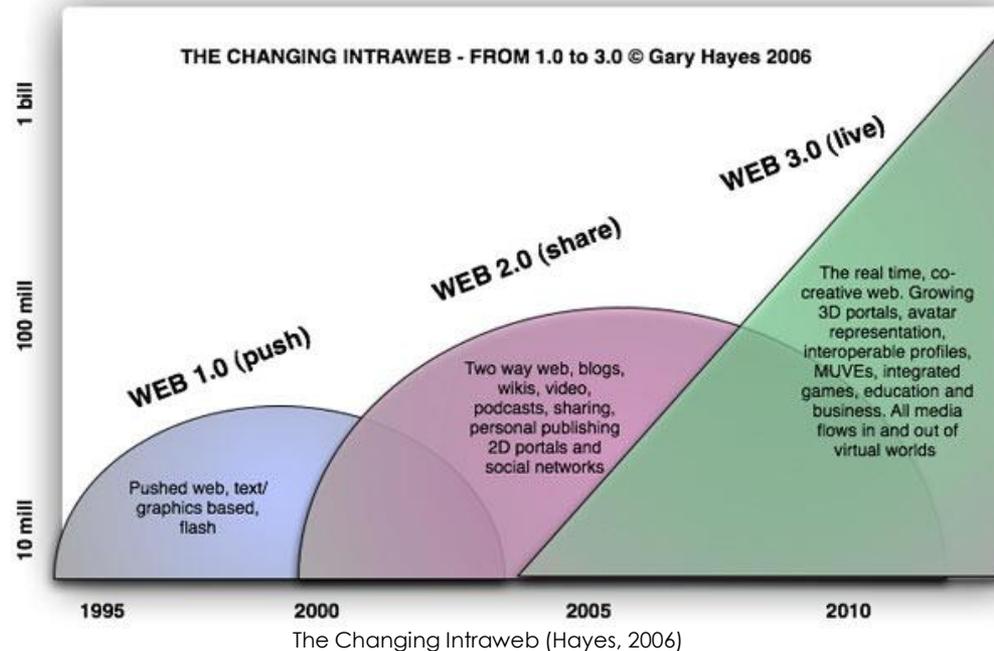
interacções

second life

construção de conhecimento

relações inter-pessoais

Contexto – da web 1.0 à web 3.0



- “world of fast context switching”
- “human become more linked together, more networked, internet have no limits or barriers”

Contexto - ensino

- estratégias de ensino desfasadas no tempo e no espaço, desadequadas às necessidades dos alunos
 - they have changed radically
 - mundo multimodal e em rede
 - habituados a interagir, a colaborar, a socializar e a comunicar em espaços virtuais
 - today's kids are always multiprocessing

Contexto – Competências alunos

digital natives

homo zappiens

multiprocessing

multitasking

cycling through

público - alvo

- alunos e docentes do ensino superior universitário e politécnico
- alcançar outras formas de ensinar e aprender no ES, tentando assim descobrir outros métodos mais apelativos e eficientes para os alunos da era digital
 - utilização de MUVE's > second life

porque sl

- simulador do mundo real
- ambiente seguro e controlado
- imersivo (walk through contents and information / learn by living)
- representação tridimensional do “eu” – avatar – (learn subject matter in 1st person, wich is experiential, nonsymbolic, interactive and multisensorial)
- comunicação, colaboração, interacção, partilha de informação em tempo-real

porque sl

- rede social /community of practice
- colaboração e partilha na construção de objectos (learn by doing / engage with content)
- não sendo um jogo oferece os atractivos dos mundos virtuais tridimensionais (learn by playing)
- “ever growing virtual playground that is limited only by the creativity of its users”
- “many of the attributes of great game playing, from the intellectual challenge to the provision of multiple learning styles, had an immediate part to play in learning”

o estudo > aprendizagem natural

- **virtual** > ambiente **natural** dos alunos (usado como jogo, ferramenta de comunicação ou forma de socialização)
 - estabelecem relações sociais
 - sentido de pertença a uma comunidade
 - necessidade de identificação pelos pares
- **aprendizagem natural**
- alunos são mais abertos, participativos, criativos e reactivos

o estudo > o objetivo

- perceber o porquê deste à vontade, o porquê desta facilidade em aprender de forma natural
- perceber como crescem e constroem conhecimento em si nos vários contextos de aprendizagem (formal, informal ou não formal)
- compreender as principais diferenças de comportamento entre pessoas que chegam à si de livre vontade e entre as que são levadas a aderir ao ambiente

o estudo > Variáveis

- estudo emerge da necessidade de observar algumas variáveis identificadas (Bekkers)
 - a pessoa e as suas motivações
 - as relações que existem ou que são estabelecidas entre avatares e entre avatares e pessoas
 - a integração social em SI (sentido de pertença a comunidade)

o estudo > variáveis

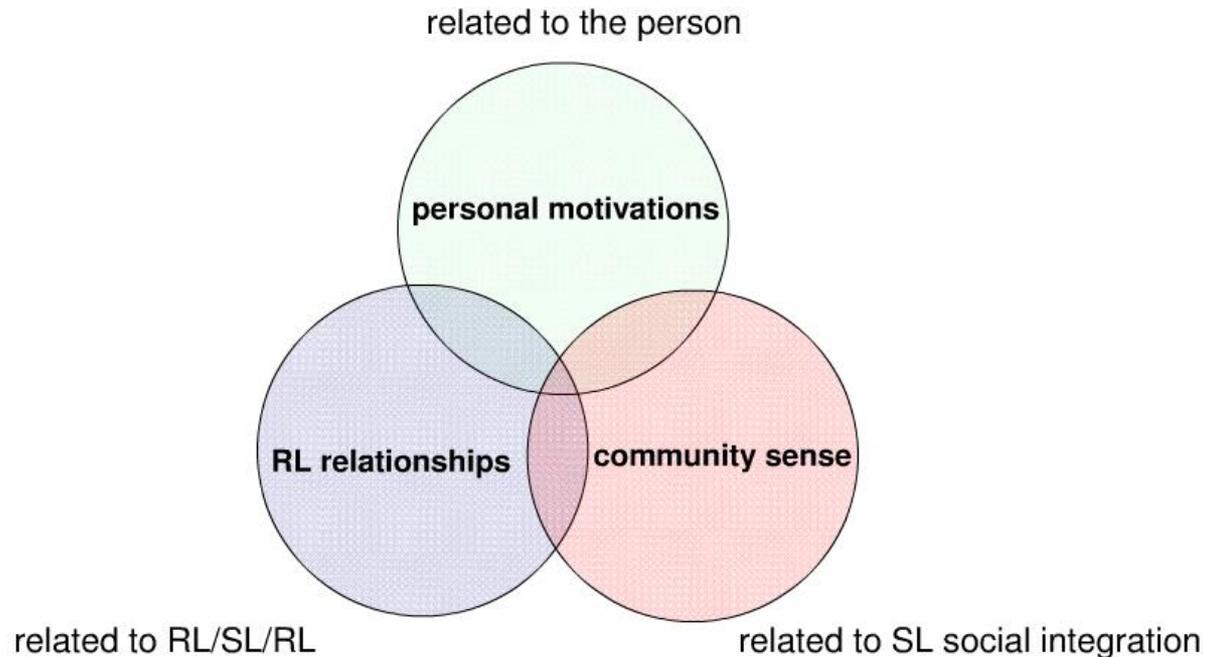


Figura 5: Variáveis do estudo (Bekkers, 2009)

- **Investigação centrada nas variáveis relacionadas com as relações rl/sl/rl e de que forma influenciam a aprendizagem**

opções metodológicas

- investigação qualitativa de carácter exploratório
- papel do investigador: observador participante
- materiais recolha dados: questionários, registos de observação da investigadora, registos electrónicos (*log chats*), entrevistas (se necessário)
- análise de dados: quantitativa sobre dados qualitativos, análise de conteúdo

“investigamos vivendo”

Influência das relações da RL na construção de conhecimento em SL