



Desenvolvimento de novos ambientes de aprendizado e colaboração para educadores: o media consortium (NMC) no Second Life



“Acredito que se pode dizer que hoje em dia quase todas as faculdades e universidades possuem algum tipo de projeto no Second Life.”

– Larry Johnson, CEO, NMC



Resumo Executivo:

O New Media Consortium (NMC) é um consórcio sem fins lucrativos de organizações voltadas para o aprendizado fundado em 1993. Hoje, ele tem quase 300 membros, incluindo muitas das melhores faculdades e universidades do mundo, museus, centros de pesquisa, fundações e outras organizações. Desde 2006, o NMC usa o Second Life como outro meio de alcançar sua missão — incentivar o uso de tecnologias emergentes para dar suporte ao ensino, ao aprendizado, à pesquisa e à expressão criativa — com resultados extraordinários. O NMC construiu o maior projeto educacional em qualquer mundo virtual, ajudando mais de 150 faculdades e universidades a aprender a fazer um amplo uso de espaços virtuais, incluindo instituições como MIT, Harvard, Yale, Princeton, USC, Rice e muitas outras. O projeto sem fins lucrativos do NMC recuperou todos os seus custos por meio de operações no mundo virtual e se tornou completamente autosustentável no início de 2007.

“Em uma videoconferência ao vivo, eu poderia gesticular e você veria, mas ainda não estaríamos juntos. Não estaríamos afetando o espaço um do outro. No Second Life, nós experimentamos coisas juntos.” – *Larry Johnson, CEO, NMC*



O Second Life incentiva a busca visionária do NMC por inovação e criatividade

O NMC foi fundado com o compromisso de explorar e adotar novas tecnologias de colaboração e de aprendizado. Em 2005, os mundos virtuais foram notados pelo NMC. Larry Johnson, CEO do New Media Consortium, e sua equipe com-



A experiência do NMC no Second Life, em números

- 1.500 novos visitantes por semana acessam o campus virtual do NMC.
- Em um período de 100 dias em 2008, 15.518 visitantes de 56 países foram ao campus virtual do NMC, por uma média de 98 minutos cada.
- 6.500 educadores receberam orientações do NMC desde 2007.
- Em março de 2009, um conjunto de aproximadamente 100 regiões do Second Life havia sido desenvolvido por membros do NMC

prenderam instintivamente que os ambientes virtuais libertam os usuários das restrições físicas e incentivam a interação e a colaboração. Eles começaram a procurar uma plataforma para servir como o hub do mundo virtual do NMC e, em 2006, escolheram o Second Life. O NMC então criou uma nova unidade de serviços — o NMC Virtual Worlds — para liderar seu trabalho com a criação de campi virtuais e espaços de aprendizado para seus clientes de instituições de ensino e organizações membros do NMC. O seu trabalho coletivo no Second Life é chamado de NMC Campus Project.

Lev Gonick, ex-presidente do conselho administrativo do NMC, também é o diretor de tecnologia da Universidade Case Western Reserve. Gonick foi um dos parceiros originais do NMC Campus Project. “O modelo de negócios do NMC para mundos virtuais é consistente com

a missão de estimular a inovação e a criatividade”, disse Gonick. O “Second Life é um convite para explorar, criar comunidades e promover interesses e metas comuns. Essa também é a missão principal da maioria das universidades e faculdades. O NMC Campus Project é um dos projetos mais emocionantes de todos os tempos realizados pelo NMC em seus 15 anos de história”.

O centro de conferências do NMC é um hub de atividades

O campus do NMC no Second Life foi originalmente criado para oferecer aos membros do NMC um lugar para experimentações no espaço virtual, mas rapidamente se tornou um centro de conferências para conversas virtuais, como a série sobre mídias digitais e aprendizado da MacArthur Foundation e as sessões da IBM Global Innovation Jam. O design original evoluiu para se tornar um campus completo, com dezenas de instalações virtuais projetadas em detalhes para reuniões e interação de aprendizado. Há uma biblioteca, um museu de belas artes, um centro de conferências, uma ilha de orientação, um repositório de objetos de conteúdo aberto do tamanho de uma ilha e muito mais. Ao longo de um período de 100 dias em 2008, 15.518 visitantes de 56 países foram ao campus virtual do NMC, por uma média de 98 minutos cada.

Dois construtores em tempo integral do NMC, Christopher Holden e Beth Sachtjen, mantêm o projeto com a ajuda



de uma equipe de meio expediente. Eles ajudam a criar espaços para membros, além de também fornecerem melhores práticas e treinamento. Com uma lista vibrante de eventos ao vivo, diversos conteúdos das grandes bibliotecas online do NMC (incluindo 7.000 periódicos e bancos de dados de pesquisa) e saídas para experimentação, o NMC agora atrai quase 1.500 visitantes únicos toda semana para o seu campus do Second Life. Testemunho do fato de que o NMC não cria apenas ambientes de aprendizado; ele ajuda seus clientes a construir comunidades.



Suporte a uma comunidade de aprendizado no mundo virtual global

Junto com os espaços compartilhados oferecidos pelo NMC, muitas organizações membros criaram seus próprios campi exclusivos que são uma parte essencial do NMC Campus Project. No momento da criação deste caso, quase 100 regiões do Second Life haviam sido desenvolvidas por membros do NMC. Entre as universidades associadas ao NMC que têm campi no Second Life, incluem-se Princeton, Yale, a Faculdade de



Administração Marshall da Universidade do Sul da Califórnia, Ball State, Universidade de Nova York, Universidade Estadual da Pensilvânia e membros internacionais como a Universidade de Helsinque e a The Open University. Museus e organizações sem fins lucrativos se incluem à mistura multidisciplinar do NMC de membros e clientes globais.

A partir de 2007, o NMC vem orientando o fantástico número de 6.500 educadores no Second Life. A associação usa o Second Life para uma ampla gama de





Links

- Detalhes completos sobre como usar o campus estão disponíveis na Wiki do campus do NMC, http://sl.nmc.org/wiki/Index.php/Campus_Calendar.
- Para saber mais sobre educadores no Second Life, o NMC faz uma pesquisa anual e compartilha os resultados sob uma licença do Creative Commons <http://www.nmc.org/surveys>
- Toda a história e as atividades em andamento do NMC estão documentados no NMC Campus Observer <http://sl.nmc.org/> e na wiki do campus do NMC <http://sl.nmc.org/wiki>

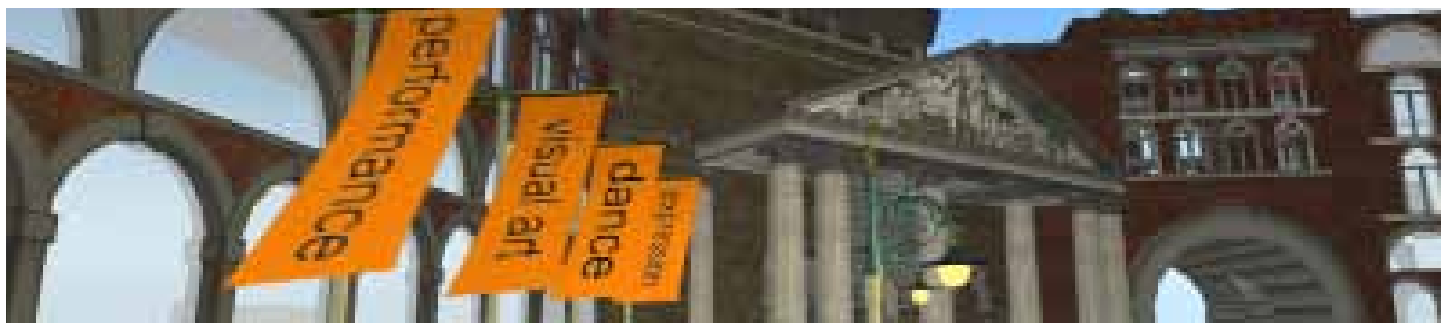
iniciativas de inovação e colaboração. Há uma simulação de currículo e de ambiente para estudantes de medicina e odontologia para ajudá-los a se preparar para situações que eles enfrentarão no mundo real. Foram criados laboratórios de ciências e estúdios de artes virtuais. Estudantes do mundo todo podem visitar os campi virtuais e aproveitar as oportunidades educacionais oferecidas de participar de seminários, palestras ou simpósios sem precisar viajar.

Encorajar e compartilhar práticas recomendadas para espaços interativos de qualidade

Para documentar o que está acontecendo dentro de seus campi virtuais e terem formarem um vínculo mais forte entre seus membros, o NMC publica o NMC Campus Observer, uma fonte online de notícias incluindo pesquisas,

A doutora Calongne já deu diversas aulas na universidade e mais de 40 apresentações em seminários e conferências sobre pesquisa e educação no Second Life. “Além de pesquisas e conferências”, diz Calongne, “o NMC fornece soluções tecnológicas, cria novas comunidades para as instituições e ajuda a identificar o que será necessário no futuro. Ele também ajuda cada educador, designer instrucional e estudante a criar seus próprios conteúdos, desmistificando a maneira como uma escola pode oferecer experiências educacionais imersivas e de qualidade com recursos limitados”.

O NMC continua a concentrar seus esforços para estimular o desenvolvimento do espaço de aprendizado no Second Life com trabalho a preço de custo e gratuito. No começo de 2008, o NMC fez uma doação de US\$ 100.000 para 20



links e vídeos sobre as comunidades em crescimento no mundo virtual. Educadores como a doutora Cynthia Calongne da Universidade Técnica do Colorado economizam tempo e dinheiro lendo dicas e truques sobre o trabalho e o aprendizado no mundo virtual compiladas pelo NMC e seus membros. Por sua vez, eles também se tornam educadores.

prêmios de US\$ 5.000 cada. O conteúdo sugerido em cada proposta foi criado pelo NMC e divulgado como conteúdo aberto.

Além disso, o NMC organiza séries de simpósios virtuais semestrais com a duração de dois dias. Nessas ocasiões, os participantes exploram novas fer-



Rompem-se as barreiras entre espaços físicos e virtuais

“No NMC, consideramos o Second Life a plataforma de mundo virtual mais evoluída hoje, e aonde quer que essa tecnologia nos leve, o Second Life será visto como pioneiro do que a Web 3D possa vir a se transformar.” – Larry Johnson, CEO, NMC, testemunhando perante o Congresso dos EUA em abril de 2008

ramentas educacionais, mashups de projetos e outras práticas de ensino inovadoras. “Pesquisamos muito sobre como trazer as pessoas para o Second Life”, disse Johnson, “e como reunir um grupo de pessoas... porque é isso o que fazemos”. Os participantes das séries de simpósios economizam no orçamento e em tempo de viagem, além de não sofrerem o cansaço provocado pelo fuso horário em viagens, fazendo network com colegas em um ambiente interativo enriquecedor. O primeiro evento foi gratuito, mas nos simpósios que se seguiram foi cobrada uma taxa de participação que permitiu ao NMC, que é autosustentado, continuar oferecendo serviços sofisticados de desenvolvimento, arquitetura e design educacional a preço de custo.

A tecnologia educacional do futuro são os mundos virtuais

Johnson resumiu sua experiência no Second Life e disse: “acredito que se pode dizer que hoje em dia quase todas as faculdades e universidades possuem algum tipo de projeto no Second Life”. O NMC sem dúvida continuará a desempenhar um papel de liderança dando suporte e estimulando instituições de ensino a encontrarem seu caminho no mundo virtual.





Sobre o New Media Consortium:

O New Media Consortium (NMC) é um consórcio internacional 501(c)3 sem fins lucrativos de mais de 250 organizações focadas em ensino. Ele se dedica à exploração e ao uso de novas mídias e tecnologias. Em seus muitos projetos, seu site abrangente e sua série de conferências internacionais, o NMC estimula o diálogo e o entendimento por meio da exploração de idéias, tecnologias e aplicativos promissores. Para obter mais informações sobre o NMC, visite www.nmc.org.

A iniciativa de tecnologias emergentes do NMC tem como foco expandir as barreiras de ensino, aprendizado e expressão criativa por meio da aplicação criativa de novas ferramentas em novos contextos. A peça central dessa iniciativa, o projeto Horizon, representa graficamente a paisagem das tecnologias emergentes e produz o relatório anual Horizon do NMC. Para obter mais informações sobre a iniciativa de tecnologias emergentes do NMC, visite www.nmc.org/horizon.

Sobre o Second Life e a Linden Lab

Desenvolvido e lançado pela Linden Lab em 2003, o Second Life é o líder mundial em ambientes virtuais 3D. Ele permite que os usuários – conhecidos como residentes – criem conteúdo, interajam uns com os outros, estabeleçam empresas, colaborem e se eduquem. Com uma próspera economia interna, com mais de US\$ 360 milhões em transações entre usuários em 2008 e uma ampla base de usuários que inclui consumidores, educadores, pesquisadores médicos e até grandes empresas, o Second Life se tornou um dos maiores hubs de UCG (conteúdo gerado por usuários) no mundo.

Fundada em 1999 pelo presidente do conselho administrativo, Philip Rosedale, e sediada em San Francisco, a Linden Lab desenvolve tecnologias revolucionárias e envolventes que modificam a maneira como as pessoas se comunicam, interagem, aprendem e criam. A Linden Lab é uma lucrativa empresa de capital fechado comandada por Mark Kingdon, CEO, e conta com mais de 300 funcionários nos Estados Unidos, na Europa e na Ásia.

Linden Lab

945 Battery Street
San Francisco, CA 94111
EUA

Para obter mais informações

Visite nosso site:

<http://work.secondlife.com>

Visite nossa loja de terrenos:

<http://secondlife.com/land/>

Visite nosso blog:

[http://blogs.secondlife.com/
community/learninginworld](http://blogs.secondlife.com/community/learninginworld)

Siga-nos no Twitter:

<http://twitter.com/learninginworld>

<http://twitter.com/cludialinden>

Email: business@lindenlab.com

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Todos os direitos reservados. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid e os logotipos do Second Life e da Linden Lab são marcas registradas de Linden Research, Inc.