



Ponto de encontro e aprendizagem para docentes e alunos dispersos geograficamente: The Open University no Second Life



“Tive uma epifania assim que fiz login. Posso dizer com certeza que incorporarei o Second Life ao meu método de ensino a partir daquele momento.”

– Anna Peachey, professora assistente no Centro de Ensino Aberto em Matemática, Ciência, Computação e Tecnologia

“Se os temas da ilha corresponderem ao que você está ensinando, então eles serão um instrumento útil para superar o ceticismo e ativar a criatividade.”

– Doutora Shailey Minocha, professora titular de Interação Homem-Computador

Resumo executivo:

Fundada por uma licença real em 1969, a Open University (OU) é a maior universidade no Reino Unido e a única dedicada a fornecer ao público ensino universitário de qualidade por meio de um aprendizado à distância visionário. Mais de 2 milhões de pessoas estudaram com a Open University e atualmente há mais de 150.000 universitários e mais de 30.000 alunos de pós-graduação inscritos nos cursos da OU. Para 70 por cento dos alunos que se dividem entre o trabalho em tempo integral e os estudos, um horário flexível é a primeira prioridade. Apesar de haver apenas um único campus físico — em Milton Keynes, Inglaterra — os alunos da OU que vivem fora de Milton Keynes ou do Reino Unido, podem participar das aulas por meio de tutoriais locais, aulas por telefone e por correspondência, pela Internet e agora pelo Second Life. O campus da OU no Second Life oferece algo completamente novo e renovador para esse corpo discente amplamente disperso e variado: uma chance de conhecer, trabalhar e conviver em uma comunidade virtual.



O início: fornecer aprendizado à distância envolvente sem necessidade de locomoção

A missão da OU é “ser a líder mundial em design, conteúdo e fornecimento de aprendizado aberto e à distância com suporte, por meio de pesquisas acadêmicas, inovações pedagógicas e



Recuadro:

- A Faculdade de Educação e Estudos Linguísticos da OU tem planos de oferecer um curso de férias no Second Life para os alunos que não puderam comparecer aos cursos de férias obrigatórios na Europa.
- Em um período de sete dias a OU bateu o recorde de 130 visitantes únicos, que ficaram um total combinado de 216 horas no seu campus virtual, o Open Life.
- As residências da Open Life Village na OU estão atualmente cheias e têm uma lista de espera
- Cada vez mais, centenas de alunos estão escolhendo o campus virtual da OU como local de duzentas conferências planejadas por alunos na OU por ano.

parcerias com colaboradores”. Assim, por décadas, a equipe da OU está à frente da inovação em ensino à distância e e-learning. Foi o instrutor visionário Jacquie Bennett da OU o primeiro a descobrir uma nova dimensão para a educação: o Second Life. Dois anos depois, a ilha da OU se tornou pública.

A professora assistente no Centro de Ensino Aberto em Matemática, Ciência, Computação e Tecnologia, Anna Peachey, disse que sua amiga e colega acreditava que a descoberta foi uma tecnologia emergente importante com grande potencial para causar impacto na educação tradicional. “Jacquie sempre me dizia que eu deveria dar uma olhada no Second Life, então finalmente, em outubro de 2006, eu fui. Tive uma epifania assim que fiz logon. Posso dizer com certeza que incorporei o Second Life ao meu método de ensino a partir daquele momento”.

Antes de lecionar no Second Life, Peachey, que vive na área rural de Devon, fazia um trajeto de ida e volta de carro para passar as manhãs de sábado em uma sala de aula real. De 18 alunos, apenas 3 ou 4 apareciam. No Second Life, Peachey agora alcança quase o triplo de presença dos alunos, tendo entre 10 e 15 alunos por sessão e pode abdicar das viagens que fazia para dar aulas.

Planejamento cuidadoso para auxiliar os alunos no mundo virtual

A doutora Shailey Minocha, professora titular de Interação Homem-Computador na OU, tem conduzido amplas entrevistas no Second Life. Ela descobriu que uma transição gradual do ambiente familiar para o fantástico é o caminho ideal para construir espaços que deixam os estudantes à vontade inicialmente.

Novos visitantes no campus da OU são recebidos no Centro NOUbie (uma abordagem da OU para “newbie”, que significa novato, ou uma pessoa nova no Second Life). Alunos voluntários ajudam os alunos “NOUbie” a aprender como funciona o Second Life e a se familiarizar com os seis ambientes da OU: Open Life, Open Life Ocean, Open Life Village, FIT Island e Deep Think I e II.

Peachey explicou que “os estudantes se oferecem como voluntários para serem ajudantes dos novatos e há sempre,



no mínimo, um estudante-ajudante no mundo virtual. Assim, se você aparecer no prédio dos novatos precisando de ajuda, basta clicar em uma imagem ativa para enviar uma mensagem instantânea e o ajudante virá”.

Minocha lidera passeios de estudantes nos espaços além do campus da OU, como para a ilha Virtual Hallucinations, na qual estudantes de psicologia podem experimentar



Village, aberta oficialmente em abril de 2009, para acomodar a demanda de residências para estudantes. “Eu percebi que quando as pessoas vêm para o mundo virtual elas sentem, com frequência, a necessidade de ter um lar, uma casa ou um apartamento. Então eu decidi oferecer ‘salões de

em primeira mão os fenômenos das desordens ou doenças mentais, conforme descritos por pacientes.

“Se os temas da ilha corresponderem ao que você está ensinando”, disse Minocha, “então eles serão um instrumento útil para superar o ceticismo e ativar a criatividade”.

Open Life Village: residências virtuais dos alunos para incentivar interações sociais

O programa do campus virtual da OU foi difundido com tanto zelo que Peachey construiu a Open Life



residência’, que os alunos poderiam alugar gratuitamente por um curto período assim que comesçassem no SL.” Logo isso se tornou o foco de uma comunidade que queria aluguéis por períodos mais longos e a nova



ilha foi construída para acomodá-la. Sessenta pontos foram alugados rapidamente e há uma lista de espera de estudantes que pedem por mais.

Os alunos não somente adotaram o Second Life como sua sala de aula e sua casa, mas também como um lugar para eventos planejados por eles. Existem atualmente mais de 200 eventos e conferências da OU realizadas no Second Life a cada ano.

É claro, a educação não se resume a salas de aula ou auditórios. Também significa fazer amizades e construir redes profissionais para o futuro, e esses relacionamentos têm mais chance de florescer em um ambiente social. Para os estudantes da OU, muitos dos quais são deficientes físicos, tomam conta de alguém ou trabalham em tempo integral, a possibilidade de participar em uma comunidade social com colegas no

Até mesmo professores podem aprender no Second Life

Depois de perceber o sucesso da interação entre alunos no Second Life, o departamento de recursos humanos da OU percebeu que ele também poderia ser usado para treinamento de funcionários. Steph Broadribb, diretor assistente de desenvolvimento de RH da OU, trabalha com o diretor de projeto de RH Chris Carter em um programa que tem como objetivo desenvolver as habilidades necessárias para enviar e receber feedback com eficiência.

“Um dos impactos principais foi conseguir fazer com que grupos de funcionários participassem dos exercícios de representação com confiança”, disse Broadribb. “Isso era um problema para nós na vida real, pois muitos funcionários se desligavam da atividade e com frequência se



conforto de seus lares é estimulante. A praça da vila, o pub inglês “Open Arms”, as residências pessoais e a área da praia se tornaram centros de atividade cheios de vida e pontos de encontro dos alunos.

recusavam a participar. Com o Second Life, os participantes se envolvem bastante e apresentam um alto nível de energia. Muitas vezes eles não querem parar no final da atividade!”



Depois da oficina piloto em setembro de 2008, os participantes disseram que nunca haviam sido estimulados a “pensar tanto” sobre a maneira como falam e abordam situações delicadas. Mais três eventos de desenvolvimento de funcionários foram realizados desde então e outros estão sendo elaborados.

Links

- Resumo dos cursos da OU no Second Life: <http://www.open.ac.uk/colmsct/activities/details/detail.php?itemId=478b5caf2c3f7>
- Para visitar Open Life: <http://slurl.com/secondlife/Open%20Life/104/37/25>
- Para visitar Open Life Village: <http://slurl.com/secondlife/Open%20Life%20Village/84/57/30>



O solo continua fértil para os avanços da OU no currículo de aprendizado contextual

A representação de papéis também poderia facilitar o currículo de treinamento de trabalhadores humanitários. Peachey e Helen Yanacopulos, uma professora titular de Desenvolvimento Internacional, colaboraram em um ensaio intitulado “Integrating Second Life in Humanitarian and Development Training” (Integração do Second Life ao treinamento de desenvolvimento e humanitário). Ele examina a oportunidade para aprendizado em realidades misturadas no Second Life com relação a trabalhadores das áreas humanitárias e de desenvolvimento, em relação direta com a disciplina da Open University: Working with Conflict: Tools, Skills and Dialogue (Trabalho com conflito: ferramentas, habilidades e diálogo). Eles acreditam que a representação de papéis no Second Life pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades de negociação e colaboração mais efetivas para prosperar em condições difíceis da vida real.

O treinamento de trabalhadores para administrar combates ou desastres naturais tem custo proibitivo e é um desafio do ponto de vista logístico. Peachey e Yanacopulos sugerem que os programas de treinamento no Second Life podem incentivar uma nova forma de aprendizado profunda



e econômica: “ao permitir que alunos reprimam temporariamente suas próprias crenças e atitudes, uma atividade de representação de papéis bem administrada pode estimular a exploração de atitudes e ações além do âmbito pessoal e familiar em um ambiente seguro”.

Agora em seu quarto ano no Second Life, com planos para expansão futura, a OU continua a provar que o aprendizado no mundo virtual resultou em um tremendo sucesso no mundo real para alunos, docentes e administradores.

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 UGC (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.

Para obter mais informações

Visite nosso site:

<http://secondlifegrid.net/>

Visite nossa loja de terrenos:

<http://secondlife.com/>

Visite nosso blog:

[https://blogs.secondlife.com/
community/community/education](https://blogs.secondlife.com/community/community/education)

Siga-nos no Twitter:

<http://twitter.com/ClaudiaLinden>

Email: business@lindenlab.com

Linden Lab

945 Battery Street
San Francisco, CA 94111

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.