



Web 2.0

- O termo Web 2.0 é utilizado para descrever a segunda geração da World Wide Web;
- Reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos utilizadores;
- Com sites e serviços virtuais;
- O ambiente online torna-se mais dinâmico;
- Os utilizadores colaboram na organização de conteúdo.

Exemplo: Enciclopédia Wikipedia, cujas informações são disponibilizadas e editadas pelos utilizadores.

Web 3.0

- Possibilita a passagem das vezes sem corpo da Web 2.0 para a humanização (através do avatar) no espaço virtual da agora Web 3.0;
- “Os utilizadores são os criadores e os produtores dos conteúdos” (Veen e Vrakking, 2006: 29).

Espaços Imersivos Digitais

- A imersão pode ser considerada como um alto estado de envolvimento dos sentidos na actividade realizada;
- Estamos constantemente imersos em eventos (casa; trabalho; convívio) e paralelamente somos detentores de um estado interno (atento; aborrecido; emocionado).
- Ler um livro é uma experiência básica de imersão, o leitor na sua sala de estar vive um determinado acontecimento utilizando a leitura e a imaginação.

Simuladores

- Simular significa representar com semelhança, imitar. Por outro lado, um simulador pode ser considerado um aparelho/software capaz de reproduzir e simular o comportamento de um sistema.
- Os simuladores reproduzem fenómenos que na realidade não ocorrem.
- Recriam não só as sensações físicas (velocidade, aceleração) como o comportamento dos equipamentos dos modelos que se pretendem simular (wiki, 2008).

Comunidades de Prática Virtual

DEFINIÇÃO DE ESTEVES, FONSECA, MORGADO, MARTINS, 2007

“Uma comunidade de prática (CP) é um grupo de pessoas que partilha um interesse e que se juntam para criar uma prática em torno de um tópico para aprenderem, compartilharem e gerarem novos conhecimentos.”

Uma definição de Aprendizagem

Em termos da educação, Vygotsky defende que a aprendizagem é uma construção sócio-cultural do conhecimento e que resulta das interações estabelecidas entre os alunos e os seus pares mais experientes, entre os alunos e os peritos e também entre os alunos e os artefactos culturais.

Implicações

- “A utilização dos Ambientes Virtuais Tridimensionais (AVT's) por parte das Instituições de Ensino Superior (IES) apresenta-se como uma importante inovação no sistema de ensino;
- Coloca novos desafios às instituições face às suas práticas habituais quer sejam relativas às formas de implementação de ensinos à distância e/ou em sistema de b-learning: quer seja, em aspectos de ordem organizacional, logística e/ou social.”

(Barbosa, Rodrigues, Araújo, 2007)

b-learning - Fusão do ensino presencial, dito tradicional, e do ensino à distância (e-learning) utilizando plataformas educativas.

Os AVT's e o Second Life (SL)

- O SL é um Ambiente Virtual Tridimensional criado em 2003 nos Estados Unidos e é mantido e desenvolvido pela empresa americana Linden Lab;
- Em 18 Outubro de 2006 atingiu o milhão de utilizadores e em 2008 conta com cerca de oito milhões, dos quais 102 mil são utilizadores portugueses;
- O Second Live é um sistema metaverso, uma representação virtual da realidade.

Actividades no Second Life

- Diversão;
- Construção;
- Convívio;
- Compras;
- Trabalho;
- Aulas.

Trabalho no SL

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

[2008/11/13 15:57] BatGirlLarah Gothly: A ESCOLA SECOND ISLAND abre vagas para o cargo de ATENDENTES. Para trabalhar nos horários da tarde (14:00/18:00) ou noite (18:00/22:00). É imprescindível ter conhecimentos básicos do SL de, no mínimo, 3 meses. Interessados comparecer a ESCOLA SECOND ISLAND >>>

<http://slurl.com/secondlife/Second%20Island%20Square/113/144/23>

INTERESSADOS enviar MI para >>> MCMF Okelly



Educação Virtual Tridimensional

Sérgio Paulo Heleno da Cruz

Apresentação disponível em:
www.helenismos.com/esje/avt.pdf