

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO -  
**DOUTORADO**

ADRIANE LIZBEHD HALMANN

**CORPOS, PERSONAGENS E ESCRITAS:  
CRIAÇÃO OU MUTILAÇÃO?**

**Estudo de um ambiente virtual de aprendizagem (Moodle)  
em imersão em realidade virtual (Second Life):**

**SLOODLE**

Projeto submetido à seleção para o curso de **Doutorado** em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia. Este projeto enquadra-se na Linha de Pesquisa **L1 Currículo e (In)Formação**.

SALVADOR, 2007

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
Projeto submetido à seleção para o curso de  
**Doutorado** em Educação  
Linha de Pesquisa L1 **Currículo e (In)Formação**.

## **CORPOS, PERSONAGENS E ESCRITAS: CRIAÇÃO OU MUTILAÇÃO?**

Estudo de um ambiente virtual de aprendizagem (Moodle)  
em imersão em realidade virtual (Second Life): SLOODLE

### **Sumário**

1 INTRODUÇÃO .....	3
1.1 Contextualização e problemática .....	3
2 OBJETIVOS.....	4
2.1 Objetivo Geral.....	4
2.2 Objetivos Específicos.....	5
3 JUSTIFICATIVA.....	5
4 EM BUSCA DE BASES TEÓRICAS .....	6
5 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS .....	11
6 PLANO DE AÇÃO.....	13
7 CRONOGRAMA.....	14
REFERÊNCIAS .....	15

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Contextualização e problemática

Sloodle, quais as potencialidades e aplicações? É esta a inquietação que persegue este trabalho, construído a partir de uma série de problemáticas contemporâneas que se articulam com minha trajetória de vida.

A Faculdade de Educação e o Programa de Pós-Graduação em Educação desta universidade têm-se destacado nos estudos das articulações das tecnologias com a educação, dos quais tenho participado de olhares sobre a formação de professores neste contexto, a educação a distância, as exclusões sócio-digitais<sup>1</sup>, os softwares livres e as relações de corpo híbrido/ciborgue na educação.

Em 2004 ingressei neste Programa, no curso de Mestrado, com uma proposta de analisar a reflexão entre professores em blog. Para o desenvolvimento deste trabalho, imbriquei-me profundamente nas atividades desenvolvidas pelo Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias (GEC), ampliando assim meus referenciais e ações para além de uma leitura apenas focada nas questões elementares da pesquisa. O trabalho de mestrado<sup>2</sup>, desenvolvido com professores que mantêm blogs e refletem conjuntamente sobre sua práxis educativa, deixou-me algumas certezas e muitas inquietações. Ficou evidente que os espaços da práxis educativa tem, gradualmente, se reconfigurado frente a todo um contexto contemporâneo. Porém, a formação dos professores, os currículos, as políticas públicas de acesso a infra-estrutura e “inclusão digital”, as relações identitárias e de corpo, muitas vezes parecem não se relacionar (ou não serem vistas) com as problemáticas contemporâneas e as novas necessidades da sociedade.

Acompanhei, desde a instalação do Moodle<sup>3</sup> nos servidores desta faculdade, várias ações de utilização deste ambiente virtual de aprendizagem (AVA), descobrindo possibilidades, limitações, dificuldades encontradas pelos que usam este espaço, ajudando a resolver problemas. Em várias ações, ouvi depoimentos de que a interface deste AVA é pouco amigável, o que dificultava a atuação dos alunos e professores. Outro aspecto que muitas vezes ficava aquém do esperado eram os espaços de interação, que não são rápidos e dinâmicos como esperado. Porém, o ponto que parece mais problemático, é a falta de espaços

---

<sup>1</sup> Uso aqui o termo inclusão sócio-digital com certas reservas que serão apresentadas rapidamente no referencial teórico deste projeto

<sup>2</sup> HALMANN, Adriane. Reflexões entre professores em blogs. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia: 2006.

<sup>3</sup> Moodle é um sistema de gerenciamento de cursos, software livre, desenvolvido de acordo com “princípios pedagógicos”, para ajudar educadores a criar comunidades de aprendizagem de qualidade (tradução minha). <http://moodle.org/>

para produção criativa multimídia conjunta, uma vez que os “estudantes” são totalmente tutelados pelos “tutores”, que fazem o que os “professores” permitem, que tem seu espaço delimitado pelos “administradores”: em suma, o estudante só atua nos espaços que o professor lhe dá possibilidade para tal.

Ao mesmo tempo, vários outros espaços são experimentados como espaços virtuais de aprendizagem, tais como blogs, listas de discussão, wikis e, que ganha grande destaque no último ano, ambientes de imersão em realidade virtual. Vendo a possibilidade de sanar exatamente as dificuldades visualizadas nesta faculdade e em vários outros lugares, alguns desenvolvedores mesclaram os espaços em terceira dimensão, as ferramentas de avatar e tudo o que compõe o Second Life, com o ambiente virtual de aprendizagem Moodle, do que surge o Sloodle.

Este espaço aponta para várias potencialidades e possíveis aplicações, e, ao mesmo tempo, faz emergir uma série de inquietações sobre quais implicações para a educação. Será só mais um espaço ou ferramenta colorido e dinâmico para fazer a velha educação tradicional? Seriam novas tecnologias para a mesma educação ou seriam novas educações onde algumas tecnologias são estruturantes?

Estas inquietações fazem-se presentes não somente na educação a distância, mas sim na educação de forma ampla, abrangendo questões de currículo, conhecimento, cultura, formação de professores e desenvolvimento tecnológico, fazendo desta uma pesquisa profundamente imbricada com a produção já existente ou em andamento neste Programa de Pós-Graduação. Espera-se, através das disciplinas deste programa, das vivências aqui possibilitadas, das orientações dos professores da linha Currículo e (In)Formação e dos restantes, conseguir construir um trabalho bem referenciado e ancorado a problemáticas contemporâneas, buscando investigar este espaço e estudar as questões relacionadas à educação como um todo, para produzir conhecimentos academicamente relevantes e socialmente úteis.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Analisar as potencialidades e aplicações de um espaço de imersão em realidade virtual (Second Life) combinado a um ambiente virtual de aprendizagem (Moodle), buscando verificar as implicações do Sloodle para a educação.

## 2.2 Objetivos Específicos

- Examinar a documentação e os materiais disponíveis sobre o Sloodle, buscando identificar suas potencialidades;
- Explorar as aplicações do Sloodle, através de espaços experienciais;
- Analisar aplicações deste ambiente em espaços educacionais;
- Discutir suas potencialidades e aplicações, sob a perspectiva das tecnologias como estruturantes de novas educações.

## 3 JUSTIFICATIVA

Nota-se, em escala mundial, por diversas razões, um movimento grande em direção à educação a distância (EAD). No Brasil, esta já assumiu várias formas e, a partir da década de 70, teve uma efetiva ampliação com a teleeducação. Hoje, a educação a distância apresenta mesclas com a educação presencial e utiliza vários ambientes para tal. Destes ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), destaca-se o Moodle<sup>4</sup>, um sistema modular de gerenciamento de cursos, desenvolvido em software livre. Com o crescimento de sua aplicação em experiências de EAD, também aumentaram as reflexões sobre as implicações do espaço com as ações ali desenvolvidas<sup>5</sup>.

Em paralelo, nota-se um crescente interesse de uma parcela cada vez maior da população, em ambientes de imersão em realidade virtual, tal como o Second Life<sup>6</sup>. Ali são construídas ilhas, cidades, com pessoas (ou seus avatars<sup>7</sup>), que tem suas profissões, precisam pagar pelo que comem, interagem com outros, resolvem problemas, fazem amigos, enfim, simulam uma forma de vida.

Este espaço passou a ser visto por alguns pesquisadores e empreendedores como um campo muito promissor. Surgiram estudos sobre as interações sociais e as manifestações de vários aspectos do comportamento. Várias empresas também atuam ali, quer seja vendendo produtos e serviços (no ambiente ou para ele), quer pelo uso de espaço publicitário. Desses serviços pode-se destacar o esforço de algumas escolas que, ao inserirem seus alunos ali, trabalham aspectos como, por exemplo, o estudo das línguas<sup>8</sup>.

---

<sup>4</sup> [www.moodle.org](http://www.moodle.org)

<sup>5</sup> Como exemplo disso, existem vários trabalhos em desenvolvimento, dos quais destaco deste programa os estudos de Nícia Riccio e Maristela Midlej, além de várias ações de ensino, pesquisa e extensão desenvolvidas informalmente no âmbito do GEC e da UFBA

<sup>6</sup> <http://secondlife.com/> e <http://www.mainlandbrasil.com.br/index.aspx>

<sup>7</sup> corpos virtuais que possibilitam uma presença corporificada em ambientes de sociabilidade *on-line* (GUIMARÃES, 126, 2004)

<sup>8</sup> <http://www.escolanet.com.br/blog/?p=24>

Em confluência a tudo isto, surge o Sloodle, uma mistura do Second Life com o Moodle. É aquele ambiente de imersão em realidade virtual com os recursos deste ambiente virtual de aprendizagem. A junção destes dois ambientes acena com uma série de questões emergentes, como:

*Que diferença faz praticar a educação em um ambiente de realidade virtual? Será só mais um espaço ou ferramenta colorido e dinâmico para fazer a velha educação tradicional?*

*As necessidades de hardware não aumentam ainda mais o abismo da exclusão social e digital? Como isso se relaciona com a educação?*

*Como os professores se relacionam com esse tipo de atividade? Quais saberes são demandados para a formação dos professores?*

*Em quais aspectos a interação complexa com outros sujeitos e seus avatares (que geralmente traduzem uma expressão de seu alterego<sup>9</sup>), em um espaço de realidade virtual 3D, modifica as estruturas do processo educacional? Os avatares mudam a relação de corpo impressa na educação?*

*A articulação do ambiente de realidade virtual com o ambiente virtual de aprendizagem traz novas possibilidades para formas de educação? Ou simplesmente agrega funcionalidades já existentes em cada um dos sistemas, sem dar espaço para reações emergentes?*

*O Sloodle contribui efetivamente para resolver as críticas do Moodle (pouca interatividade, submissão a permissões, ambiente muito estático e pouco amigável)?*

*A estrutura de ambiente tridimensional de imersão em realidade virtual facilita a colaboração, a formação de comunidades e os estudos experimentais?*

*Seriam novas tecnologias para a mesma educação ou seriam novas educações onde algumas tecnologias são estruturantes?*

Estas questões são, em parte, bastante semelhantes a outras já elaboradas para a educação na sociedade contemporânea, onde as tecnologias se fazem presentes e alteram as formas de se relacionar e produzir o conhecimento. Porém, este espaço (o Sloodle) torna mais evidentes algumas questões e mais incoerentes certas colocações e soluções. Desta forma, esta pesquisa acena com a possibilidade de trazer ricas colaborações para a EAD e a educação presencial, através da utilização do estudo das potencialidades do Sloodle, além de contribuir com profundas reflexões sobre a educação presencial, a formação de professores e a relação entre educação e tecnologias na sociedade contemporânea.

---

<sup>9</sup> (BAINBRIDGE, 2007)

## 4 EM BUSCA DE BASES TEÓRICAS

### **Contemporaneidades:**

#### **Web2.0, Software Livre, exclusões, redes sociais, avatars e educações...**

A não muito tempo, as maiores potencialidades da www estavam nas páginas web com informações que uma seleta parcela da população poderia apenas acessar. Hoje o Brasil possui uma população que não apenas acessa, mas se destaca em vários movimentos neste espaço. É um movimento de ação, atuação, interação. É cada dia mais fácil encontrarmos quem comunica-se por meios eletrônicos, assíncronos ou síncronos, tem sua página web, seu blog, constrói coletivamente em wikis, faz download de vídeos e inúmeros outros materiais com muita facilidade, cria e disponibiliza tantos outros. Esta é, segundo Primo (2006, 2), a Web 2.0, que “tem repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiada pela informática”.

Ganham destaque as formas interativas que compõem redes sociais. Como já dizia Turkle (1997, 12), a “erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo” fundam as relações com os computadores. Ou seja, o real não é oposto ao virtual, o vivo e o não-vivo se misturam e se hibridizam, o unitário e o múltiplo se fazem a todo momento em contextos transitórios. A relação do homem com as máquinas ganha novas leituras (Couto, 2000), passando da oposição homem-máquina, pela ficção científica, para representar imbricações cada vez mais cotidianas. Para Haraway (2006), tornamo-nos humanos nas relações com os outros, seja nas relações com animais ou tecnologias.

Estas tendências confluem com um movimento cada vez maior da população em espaços de interação em tempo real, criação colaborativa, espaços de representação 3D, simulações de realidades complexas com avatars<sup>10</sup>. O mundo íntimo e privado ganha novas representações (Halmann, 2006), o espaço passa a ser determinado pela atuação do sujeito e suas interrelações – e não por fronteiras geográficas, a identidade passa a ter representações que interoperam com estes outros espaços. Um exemplo disto pode ser verificado nos blogs (Halmann, 2006) ou nos espaços de realidade virtual.

---

<sup>10</sup> Como exemplo destes ambientes, temos os MUVES: Multi-User Virtual Environment, ou seja, ambientes virtuais com multi-usuários (vários usuários, onde uma pessoa pode se “travestir” de personalidades simultâneas), na maioria das vezes interagindo em tempo real, ou, construindo espaços onde a “presença” de todos acontece de uma ou de outra forma.

Neste segundo exemplo, ganha grande destaque o Second Life, espaço que simula alguns aspectos da vida humana, como se fosse uma “vida paralela”. Na visão de Damiani (2007, 16) “ o Second Life é um mundo novinho em folha – foi lançado oficialmente para o público na metade de 2003. No entanto, Philip Rosedale, o homem que concebeu esse universo virtual, já estava planejando-o há mais de dez anos”. Este espaço é visto, pela maioria das representações midiáticas, como um espaço de jogos, simuladores, comércio virtual, composto por redes sociais. Se considerarmos apenas estes aspectos, este espaço já é repleto de possibilidades.

As pessoas são representadas por avatars, que podem ser múltiplos (uma pessoa pode ter mais de um avatar), na maioria das vezes descartáveis, geralmente dando vazão a alguma faceta do alterego (BAINBRIDGE, 2007). Estas interagem em grupos públicos ou privados, construindo suas redes sociais em espaços construídos por objetos modelados a partir de desenho vetorial 3D. Estes espaços, por sua vez, possibilitam uma grande gama de simulações, passando pela simulação da relação inter-pessoal (Rocha, 2004) e das relações afetivas, até construções de telescópios (Crider, 2006) ou bombas (Damiani, 2007, 20). Desta forma, o Second Life também é visto como um grande jogo.

Não pode-se esquecer também do aspecto mercadológico envolvido: cada pessoa (personificada por seu avatar) deve comprar uma ilha, suas roupas, adereços, ingressos de festas... Isto abre portas para o comércio e a exploração de marcas e espaços publicitários, além de criação de empresas prestadoras de serviços voltados para este nicho.

Uma das limitações do Second Life são as exigências de hardware. Para rodar o programa e transitar pelos espaços, é necessário ter um processador com mínimo de 800 MHz, 256 MB de memória e uma boa placa de vídeo (ela deve ter recursos para 3D, 64 bits de processamento e memória de 256 MB), além de uma internet com boa largura de banda. Isto possibilita o acesso aos recursos mais básicos, mas dará muita dor de cabeça para viabilizar ações mais complexas.

Esta não seria uma nova forma de exclusão digital? Raleiras (2007), ao falar da presença/atuação das pessoas nestes espaços interativos, coloca que “a institucionalização da “existência virtual” cria novas formas de exclusão baseadas, por exemplo, na literacia digital”. Ou seja, enquanto alguns brigam por *acesso* a recursos básicos, que muitas vezes se estabelecem de forma precária, outros constroem “realidades paralelas” onde é possível *criar coletivamente*. Esta diferença entre o simples acesso e a possibilidade de criação chega ao



ponto que Sérgio Amadeu<sup>11</sup> chama de veto cognitivo, onde alguns ainda lutam para ter acesso a terminais de banco e outros poucos efetivamente tem acesso a espaços de produção criativa.

Ao mesmo passo que reconhecemos todos estes aspectos de possibilidades e limitações deste espaço, notamos que há um grande movimento de praticar educação ali. É uma questão emergente mas que já movimenta várias pessoas, como é o caso do Congresso Second Life na Educação<sup>12</sup>, que acontecerá em dezembro deste ano em São Paulo. Algumas universidades já aproveitam para experimentar estas vivências, como é o caso da Universidade de Aveiro<sup>13</sup>, a New York University<sup>14</sup> e a Universidade de São Paulo, através do Cidade do Conhecimento<sup>15</sup>.

Outro movimento é no sentido de mesclar o espaço de “realidade virtual” com um ambiente virtual de aprendizagem, o Moodle. É razoavelmente simples agregar funcionalidades do Second Life, ou mesmo espaços (ilhas) inteiros, dentro do Moodle através dos recursos que este disponibiliza. Porém, vários desenvolvedores vem se esforçando no sentido de trazer o Moodle para dentro do Second Life, de onde surge o SLOODLE (Kemp e Livingstone, online). Desta mescla, chamo a atenção para alguns aspectos: a construção do espaço, a presença dos indivíduos, as interações e espaços de criação, além da atuação dos professores.

Este ambiente virtual permite, em tese, a construção de qualquer espaço. Fica a questão: quais lugares, não-lugares e entre-lugares se formam com estas possibilidades? Pode-se divagar por muito tempo nessas possibilidades, até encontrar alguns demos institucionais do ambiente:



<sup>11</sup> Ciclo Internacional sobre Cibercultura, Salvador, 19 de setembro 2007.  
[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/uploaded\\_images/cibercultura-730152.jpg](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/uploaded_images/cibercultura-730152.jpg)  
<sup>12</sup> [http://www.circulointerativo.com.br/home/?page\\_id=13](http://www.circulointerativo.com.br/home/?page_id=13)  
<sup>13</sup> <http://cefsl.blogs.ca.ua.pt/>  
<sup>14</sup> <http://www.cnn.com/2006/TECH/11/13/second.life.university/index.html>  
<sup>15</sup> [http://www.estadao.com.br/tecnologia/not\\_tec37827,0.htm](http://www.estadao.com.br/tecnologia/not_tec37827,0.htm)  
<sup>16</sup> <http://br.youtube.com/watch?v=keNnWIB7pNU>  
<sup>17</sup> <http://br.youtube.com/watch?v=qOFU9oUF2HA>

No primeiro exemplo, vemos a figura de um velho sábio, sob uma frondosa árvore, dando lições sobre o que é o Sloodle. O segundo, apresenta uma sala de aula onde os alunos estão todos sentados, dentro de um espaço retangular, voltados para um “quadro” onde é projetada a imagem do conteúdo. Qual é a necessidade de criar paredes e quadros se estamos falando de um ambiente onde qualquer representação de espaço é possível? São velhas amarras para uma educação mais “interativa”? Que interatividade e co-criação é esta?

Felizmente, estas não são as únicas possibilidades de configuração. Conforme nos aponta Dickey (2005), os ambientes 3D facilitam a colaboração, a formação de comunidades e estudos experimentais. É possível, por exemplo, criar como objeto um laboratório onde os alunos simulem a manipulação de fórmulas ou equipamentos, transportem-se para diferentes espaços e criem novos objetos conjuntamente. Porém, quais espaços e possibilidades são efetivamente utilizadas?

Outro aspecto que chamo a atenção é para a presença dos indivíduos. A escola, muito além de tratar apenas de conceitos e informações, atua também com corpos, que, historicamente, são disciplinados, moldados, oprimidos. Neste processo, discentes e docentes têm seus corpos e identidades como objeto de governo no currículo: como se dirigir às autoridades, ao outro sexo, outras raças, posições, gestos coibidos ou incentivados. O professor torna-se um ser assexuado, descorporificado, abstrato, resultado da domesticação, sujeição, que separa mente e corpo, negando e ocultando o corpo do docente:

A contenção dos corpos docentes é parte central da experiência educacional e, portanto, do currículo. Constitui um elemento central das relações de poder inscritas na prática cotidiana da sala de aula e do currículo, instituindo, legitimando e reforçando hierarquias sociais e reproduzindo relações de saber e autoridade baseadas em noções desencarnadas e descorporificadas de conhecimento. (SILVA, 1995, p. 204)

Porém, algumas diferenças se constituem destes dois espaços: a presença é dada por um avatar, sendo que seu dono pode manter avatars diferentes para diferentes personalidades. Desta forma, como constitui-se as representações de corpo e identidade neste espaço?

A acessibilidade é outra questão interessante: não existe, até o momento, nenhuma opção para atuação neste ambiente por pessoas com algumas necessidade especiais, tais como visual ou auditiva. Porém, é uma alternativa muito mais rica de vivências em diferentes espaços para quem tem dificuldades de locomoção, por exemplo.

Falando em ambiente virtual de aprendizagem, o Moodle tem algumas críticas, das quais se destaca a interação em espaços não pré-definidos e a criação multimídia colaborativa. Já no Second Life tem-se as ferramentas que possibilitam todas estas construções. Porém, com todas as exigências de hardware para experimentar estas funcionalidades, esta não é uma ação que aumenta inda mais o abismo da exclusão social e digital? Como isso se relaciona com a educação?

Por último, trago aqui a questão da formação dos professores. Como estes se relacionam com este tipo de atividade? Quais saberes são demandados para a formação dos professores?

Conforme já havia estabelecido anteriormente, estas são questões que tornam-se mais visíveis no estudo do Sloodle, porém, são muito similares a toda uma trajetória de construções teóricas sobre a relação entre tecnologias e educações no contexto contemporâneo. Talvez a grande questão permaneça: é uma forma mais “colorida” de fazer a mesma educação tradicional ou são formas de construir novas educações? Este é um espaço de mutilação ou criação de corpos, personagens e escritas?

## **5 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS**

Visando realizar um estudo “em seu acontecer natural”, entendendo que “as ações são melhor compreendidas em seu ambiente habitual de ocorrência” (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p. 47) e levando em conta os “componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas” (ANDRÉ, 1995), é proposto aqui este estudo qualitativo, com uma abordagem fenomenológica, que

ênfatiza os aspectos subjetivos do comportamento humano e preconiza que é preciso penetrar no universo conceitual dos sujeitos para poder entender como e que tipo de sentido eles dão aos acontecimentos e às interações sociais que ocorrem em sua vida diária. (ANDRÉ, 1995, p. 18)

Esta abordagem é necessária uma vez que o tema de estudo, a articulação de um ambiente de realidade virtual com um ambiente virtual de aprendizagem, é um processo historicamente constituído, onde o sujeito é construtor do processo, o que exige um olhar para

o sujeito e toda a subjetividade do processo. Como ambos os ambientes possuem ampla documentação, faz-se necessário realizar uma análise documental para identificar suas proposições e características, o que, segundo (André, 1995), é passo fundamental da pesquisa qualitativa.

A implicação, ou até imersão, é outro passo essencial para a análise de um ambiente de realidade virtual: esta deve ser uma realidade vivida. Como esta é uma iniciativa muito recente, far-se-á necessário criar espaços de experimentação que, durante algum período deste curso, devem ser povoados por alguns atores, e, por que não, por atratores, pois é num contexto de complexidade que este se faz!

A análise será feita com os sujeitos, corporificados por seus avatares, buscando a identificação e construção sobre algumas categorias. Tenho certeza que estas categorias refazem-se durante a trajetória da pesquisa, pois o pesquisador é o instrumento principal (BOGDAN e BIKLEN, 1994), o que permite que ele responda ativamente às circunstâncias que o cercam, modificando as técnicas de coleta, se necessário, revendo as questões que orientam a pesquisa, localizando novos sujeitos, revendo toda a metodologia ainda durante o desenrolar do trabalho.

Neste momento, algumas categorias pedem mais a minha atenção, pois são construídas junto de minha trajetória enquanto pesquisadora. Estas categorias devem guiar meus olhares neste primeiro momento, sendo que é muito provável que elas se reconstituam junto do contexto pesquisado. Destaco aqui a corporificação dos sujeitos em avatares, as interações destes com outros avatares de outros sujeitos e com o espaço 3D, constantemente explorado e reconstruído, as exclusões digitais, as arquiteturas dos espaços e suas implicações com as estratégias ali desenvolvidas, a atuação dos professores. Estas categoria permitem uma investigação ampla do espaço e seu contexto, devendo ser reorientada e delimitada junto do orientador(a), através dos trânsitos entre espaços e vivências.

As singularidades destes fatores, indicam para a necessidade de imprimir características especiais a este estudo. A análise será estabelecida em um ambiente online e as articulações deste com outros espaços. Por outro lado, a análise é pautada pelos sujeitos que constroem estes espaços, suas características e interações. Isto faz deste estudo um contexto complexo que pede um olhar no sentido de tentar revelar a multiplicidade de dimensões presentes nesta situação e confrontando as informações que emergem, o que, segundo Lüdke e André (1986), é próprio da pesquisa qualitativa em educação.

Isto significa que o objeto estudado é tratado como único, uma representação singular da realidade que é multidimensional e historicamente situada. Desse modo, a questão sobre o caso ser ou não 'típico', isto é, empiricamente representativo de uma população

determinada, torna-se inadequada, já que cada caso é tratado como tendo um valor intrínseco. (LÜDKE e ANDRÉ, 1986, p. 21)

Vários autores, portanto, vem notando que este contexto, o ciberespaço, assim como as dinâmicas estabelecidas pelos sujeitos deste contexto, revelam a necessidade de um olhar específico. Este contexto e estas relações sociais são diferentes das relações estabelecidas nos contextos onde surgem algumas metodologias amplamente utilizadas nos estudos sociais e na educação, como é o caso da etnografia. Ou seja, a etnografia atende perfeitamente a alguns aspectos, porém, precisa de uma série de ressignificações quanto a caracterização do espaço, a imersão do pesquisador neste espaço, as abordagens dos sujeitos da pesquisa, os instrumentos de coleta de dados.

Frente a estas necessidades, alguns autores sugerem novas formas de abordagens metodológicas, como a Netnografia (Montardo e Passerino, 2006), a Etnografia Multiator (Little, 2006; Eisenhart, online) e a Etnografia Multissítio (Marcus, 1995; 1998). Porém, fica a dúvida se estas são realmente novas abordagens ou apenas adaptações que qualquer espaço de interações sociais pede para seu estudo. Trago estas referências não com o preceito de tê-las como abordagem, mas no intuito de representar que existe uma certa inquietação quanto aos métodos de pesquisa no ciberespaço, o que pede um olhar cuidadoso para a construção de suas abordagens.

## 6 PLANO DE AÇÃO

Para alcançar os objetivos da pesquisa, serão executadas as seguintes ações:

■ *Realização das disciplinas e atividades obrigatórias.*

Como previsto no regimento do programa, serão realizadas todas as atividades e disciplinas, sendo que estas últimas já constam, em sua maioria, cursadas durante o período do mestrado.

■ *Participação em congressos, publicação artigos.*

Esta atividade foi incluída por considerar a produção e socialização um passo muito importante para o desenvolvimento científico, tanto individual quanto coletivo.

■ *Desenvolvimento de atividades integradas ao grupo de pesquisa.*

Igualmente ao realizado durante o período do mestrado, pretende-se atuar de forma integrada com as atividades do grupo de pesquisa, participando das discussões e construções conjuntas. Esta pesquisa surge também dentro de uma tendência de leitura do grupo, articulando-se com projetos de iniciação científica, mestrado e doutorado já em desenvolvimento no grupo.



## REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, Marli. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, SP : Papyrus, 1995.
- BAINBRIDGE, William Sims. *The Scientific Research Potential of Virtual Worlds*. **Science**, 2007; 317: 472-476.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto, Portugal: Porto Editora, 1994 (Coleção Ciências da Educação, 12)
- COUTO, Edvado. **O homem satélite: estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica**. Ijuí: Unijuí, 2000.
- CRIDER, M. *Living and Learning in Second Life: A Firsthand Exploration and Tour of a User-Created Virtual World*. **Games, Learning, and Society Conference**. Madison, WI, July 2006. Disponível em <http://homepage.mac.com/acrider/SL/SpaceportAlphaTalk-SV3.mov> Acesso em out 2007.
- DAMIANI, Edgard. **Second Life: guia de viagem**. Novatec: São Paulo, 2007.
- DICKEY, Michele. *Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education*. **British Journal of Educational Technology**, 2005, vol. 36, n°3, pp. 439-451
- EISENHART, Margaret. **Educational Ethnography Past, Present, and Future: Ideas to Think With**. Disponível em: <http://www-personal.umich.edu/~jaylemke/courses/ED792/educ-ethnog-eisenhart-aera-nov01.pdf> Acesso em out.2007.
- GUIMARÃES Jr, Mário. *De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line*. **Horizontes Antropológicos**, 2004, vol.10, n. 21.
- HALMANN, Adriane. Reflexões entre professores em blogs. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia: 2006.
- HARAWAY, Donna. **Trobades entre espècies: el feminisme darrere els ciborgs**. Conferência proferida no Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Barcelona, 22 de Maio de 2006. Disponível em: <http://www.macba.es/media/haraway/> Acesso em out 2007.

KEMP, Jeremy; LIVINGSTONE, Daniel. **Putting a second life “metaverse” skin on learning management systems**. Disponível em <http://www.sloodle.com/whitepaper.pdf>. Acesso em 03 out 2007.

LITTLE, Paul Elliot. *Ecologia política como etnografia: um guia teórico e metodológico*. **Horizontes Antropológicos**, 2006, vol.12, n. 25. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ha/v12n25/a05v1225.pdf>

LÜDKE, Menga; ANDRE, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MARCUS, George E. *Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography*. **Annual Review of Anthropology**, v. 24, p. 95-117, 1995. Disponível em: <http://arjournals.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.an.24.100195.000523> Acesso em out. 2007.

Marcus, George. **Ethnography through thick and thin**. Princeton: Princeton University Press, 1998. Disponível em: <http://books.google.com/books?id=byHDqIs03d0C&hl=pt-BR> Acesso em out.2007.

MONTARDO, Sandra Portella; PASSERINO, Liliana Maria. *Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações*. **Novas Tecnologias Na Educação: Cinted-Ufrgs**. V. 4. N.2, Dezembro 2006. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/artigosrenote/25065.pdf> Acesso em out. 2007

**Moodle** - [www.moodle.org](http://www.moodle.org)

PRIMO, A.. *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*. In: **XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2006, Brasília. Anais, 2006.

RALEIRAS, Mónica. *Recensão da obra “A vida no ecrã. A identidade na era da internet”*, de Sherry Turkle [1997]. Lisboa: Relógio d’ Água. Sísifo. **Revista de Ciências da Educação**, 03, 2007, pp. 113-116. Disponível em: <http://sisifo.fpce.ul.pt> Acesso em out 2007.

ROCHA, Luiz Antônio. *Formas de interação entre humanos e dados digitais em ambientes virtuais*. **Horizontes Antropológicos**, 2004, vol.10, n. 21.

**Second Life** - <http://secondlife.com/> e <http://www.mainlandbrasil.com.br/index.aspx>

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Currículo e identidade social: territórios contestados*. In.: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995. (Coleção estudos culturais em educação)



**Sloodle** –Learning System for Virtual Environments - <http://www.sloodle.org/>

**Sloodle** –Learning System for Virtual Environments – <http://www.sloodle.com>

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d' Água, 1997.