

SECOND LIFE e WEB 2.0

na EDUCAÇÃO

**o potencial revolucionário
das novas tecnologias**

**Carlos Valente
João Mattar**

Novatec

Sumário

Agradecimentos	11
Sobre os autores	13
Prefácio	14
Introdução	16
Capítulo 1 ■ Visão geral do atual estágio da EaD	18
1.1 Definição	19
1.2 Educação presencial ou EaD: o que é melhor?.....	21
1.3 Interação.....	23
1.4 EaD hoje	29
1.5 Aplicações da EaD	32
1.5.1 Educação fundamental e básica.....	33
1.5.2 Ensino superior.....	34
1.5.3 Universidades abertas.....	35
1.5.4 Universidades virtuais	36
1.5.5 Universidades corporativas.....	37
1.5.6 Treinamento governamental.....	40
1.5.7 Outros exemplos.....	40
1.6 Atividades em EaD	41
1.7 Ferramentas	47
1.7.1 Setup de máquina	47
1.7.2 Ferramentas de autoria.....	49
1.7.3 Ferramentas de tutoria.....	53
1.8 Lista de cursos on-line.....	61
1.9 Cursos de EaD	63
1.10 Jornais e outras fontes	64
1.11 Novos papéis.....	65
1.11.1 Alunos	65
1.11.2 Professores	66
1.11.3 Instituição	67
1.12 O futuro da EaD	71
Capítulo 2 ■ Web 2.0 e seu potencial para a educação.....	73
2.1 Usos Pedagógicos da Web 2.0	84
2.1.1 LMS 2.0	89

2.1.2 E-mails baseados na web.....	90
2.1.3 Mensagem instantânea e VoIP	92
2.1.4 Busca e pesquisa.....	94
2.1.5 On-line office	97
2.1.6 Corretores, dicionários e tradutores.....	98
2.1.7 Blogs.....	99
2.1.8 Wikis.....	102
2.1.9 Compartilhamento de arquivos.....	106
2.1.10 Redes sociais e colaboração	108
2.1.11 RSS e leitores de feeds.....	109
2.1.12 Mashups	111
2.1.13 Notícias	113
2.1.14 Imagens	113
2.1.15 Áudio e podcasting	115
2.1.16 Vídeos e televisão.....	117
2.1.17 Videoconferências.....	120
2.1.18 Social bookmarking	121
2.1.19 Widgets	122
2.1.20 Mapas mentais.....	123
2.1.21 Diversos.....	124
2.1.22 Mix correto.....	127
2.2 Ambientes virtuais 3D	127
2.3 Do impostutor ao aututor: potencial pedagógico revolucionário	128
2.3.1 Fordismo: desabilitação da função do professor em EaD.....	130
2.3.2 EBaD – Educação Bancária a Distância	132
2.3.3 Os riscos da disneyficação da educação	133
2.3.4 Neofordismo e pós-fordismo: novas tecnologias reunindo as funções do professor	135
2.3.5 Currículos mais flexíveis	137
2.3.6 Do impostutor ao aututor.....	141
2.3.7 Docência on-line independente	143
2.3.8 Ambientes pessoais de aprendizagem	146
2.3.9 Custos	150
Capítulo 3 ■ Second Life.....	154
3.1 História do Second Life	154
3.1.1 A evolução das interfaces	154
3.1.2 Surgimento do Second Life.....	155
3.1.3 Avatar	156
3.1.4 A revolução dos avatares	157
3.1.5 Second Life hoje	158
3.2 Características do Second Life.....	158
3.2.1 Economia digital e o primeiro milionário virtual	158
3.2.2 Principais elementos do mundo virtual	161

3.2.3 World Database	161
3.2.4 Visão limitada do mundo	162
3.2.5 Dificuldades de acesso.....	163
3.2.6 Banda larga.....	164
3.2.7 Novas formas de navegar.....	165
3.3 Só um jogo?	165
3.4 O Second Life já era?	171
3.5 Um buraco na parede.....	173
3.6 Ditadura do mundo virtual.....	175
3.7 Explorando mais o novo mundo	177
3.8 E-learning 3.0?.....	179
Capítulo 4 ■ O potencial pedagógico do Second Life	180
4.1 Atividades de ambientação	190
4.2 Atividades gerais	191
4.3 Sloodle.....	192
4.4 Chats e uso de voz	193
4.5 Ciência da computação, multimídia e design de games	194
4.6 Design, engenharia, arquitetura	195
4.7 Física	197
4.8 Astronomia.....	198
4.9 Medicina e biologia.....	198
4.10 Geografia	200
4.11 História	200
4.12 Administração.....	202
4.13 Ciências sociais e psicologia	205
4.14 Direito	206
4.15 Línguas	207
4.16 Literatura.....	208
4.17 Artes	209
4.18 Diversos.....	210
Capítulo 5 ■ Second Life na educação: o estado da arte	212
5.1 Experiências no Brasil	213
5.1.1 Unisinos	213
5.1.2 Bandeirantes no Second Life no Brasil	214
5.1.3 Senac-SP.....	216
5.1.4 Ilha Vestibular Brasil.....	217
5.1.5 Cidade do Conhecimento 2.0.....	219
5.2 Experiências no mundo.....	220
5.2.1 Pioneiros.....	220
5.2.2 Harvard Law School	221
5.2.3 NMC – New Media Consortium	225
5.2.4 SLED	226
5.2.5 Second Life Education Wiki	227

5.2.6 Aveiro	227
5.2.7 Universidade do Porto	228
5.2.8 Second Life Best Practices in Education	229
5.2.9 CHSS Island.....	229
5.2.10 Campus Second Life.....	231
5.2.11 Educational Island	231
5.2.12 Diversos.....	232
Capítulo 6 ■ Experiências dos autores.....	235
6.1 Fórum permanente sobre educação superior	235
6.2 50 dias e 50 temas on-line.....	237
6.3 Tubarão.....	239
6.4 Blogs.....	241
6.5 Apresentação para alunos e professores em instituições universitárias.....	245
6.6 Pesquisa informal sobre o Second Life.....	246
6.7 Entrevista sobre o Second Life	247
6.8 Workshop em Aveiro	252
6.9 ABC da EaD no SL	255
6.10 I Congresso Second Life na educação.....	256
6.10.1 Círculo	256
6.10.2 Interativo.....	256
6.10.3 O círculo interativo propriamente dito	259
6.10.4 Aplicação prática do círculo interativo	260
Capítulo 7 ■ Conclusão	262
Apêndice A ■ Sites úteis	265
Referências bibliográficas	272
Índice remissivo	274